

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO  
DESIGN BACHARELADO**

**GABRIELA MARIA CAVALCANTI FERREIRA LESSA SANTOS**

**TALES OF THE ABYSS: UM ESTUDO DE CASO PARA O PROCESSO TRANSMÍDIA  
NA ADAPTAÇÃO DO *CHARACTER DESIGN***

Maceió – AL

2019

**GABRIELA MARIA CAVALCANTI FERREIRA LESSA SANTOS**

**TALES OF THE ABYSS: UM ESTUDO DE CASO PARA O PROCESSO TRANSMÍDIA  
NA ADAPTAÇÃO DO *CHARACTER DESIGN***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, do curso de Design Bacharelado, da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador (a): Prof. Dr.<sup>a</sup> Danielly Amatte Lopes.

Maceió – AL

2019

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

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

S237t Santos, Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa.  
*Tales of the Abyss* : um estudo de caso para o processo transmídia na adaptação do *character design* / Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa Santos. – 2021.  
148 f. : il. color.

Orientadora: Danielly Amatte Lopes.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2021.

Bibliografia: f. 138-141.

Apêndice: f. 142.

Anexos: f. 143-148.

1. Jogos de fantasia. 2. Novas mídias - Adaptações. 3. Cultura popular. 4. Animação (Cinematografia). I. Título.

CDU: 7.05:004.388.4

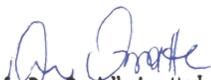
## Folha de Aprovação

GABRIELA MARIA CAVALCANTI FERREIRA LESSA SANTOS

Tales of the Abyss: um Estudo de Caso para o Processo Transmídia na Adaptação do  
*Character Design*

Trabalho de Conclusão de Curso submetida ao corpo docente em 04 de Junho de 2019. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, no Curso de Design Bacharelado e aprovada no dia 25 de Junho de 2019, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

### Banca examinadora



Prof.ª Danielly Amatte Lopes  
SIAPE 1376071

---

**dDESIGN**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

Prof.ª Danielly Amatte – Orientador (a)

---

Prof.ª – Aline da Silva Oliveira Neves



Prof. Dr. Amaro Braga  
SIAPE 1510663

---

Prof. – Amaro Xavier Braga Junior

Dedico este trabalho para mim mesma

por que eu posso,

E porque estou devendo isso há um tempinho. Parabéns, mulher.

## Agradecimentos

Começo agradecendo aos meus amigos, minhas irmãs/mães de graduação, Mari e Jana; às minhas escritoras favoritas, Gabi e Rinka, e minha cosplayer favorita, Lita. Vocês são as amigas que nunca sonhei em ter. Sejam minhas comparsas para todo o resto de vida. Aos meus amigos Bob, San e Vagner, que no meio de muita raiva me faziam rir que nem uma idiota e perceber a tempestade em copo d'água, mesmo se fosse com piadas de cunho duvidoso. Á melhor panela, Rubinha, Dudinha, Steffane, Alê, Lay, Iago e Índio. A oportunidade de conhecer vocês e dividir espaço foi aconchegante. Para alguém que estava morrendo de medo de um novo ambiente, vocês rechearam esses quase 5 anos de memórias divertidas até demais. Aos meus demais amigos e parceiros de mesas de RPG, mas não menos importantes, Marina, Dante, Clarinha, Bruno, Oliver, Yuri e Baiano, e aos novos como Julia, Henry e Renata, obrigada por dividirem tempo comigo com tantos personagens e enredos maravilhosos. Mesmo com falhas críticas e respostas lentas.

Agradeço também à minha família, pelo apoio constante e paciência, e palavras reconfortantes de “vai dar certo!” mesmo quando eu batia o pé dizendo que não iria. Vocês vão ser canonizados ainda como santos.

Aos meus professores, em especial Dani Amatte, Juliana Michaello, Juliana Donato, Edu Manzinni e Mariana Hennes. Eu nunca me senti muito confortável em meio acadêmico e sempre me sentia menos do que mais. Mas hoje posso dizer que o saldo está bem positivo.

Finalizo agradecendo inclusive, às pessoas que desceram antes dessa parada final. A despedida é amarga, mas às vezes precisamos tomar decisões radicais para podermos seguir em frente. Da mesma maneira agradeço a companhia até onde durou, e faço desse agradecimento um desprendimento do passado.

Obrigada à todos vocês por fazerem dessa pessoa pequena, sinceramente, mais feliz do que ela imaginava nesses meros 5 anos.

“We ought to remember the past, yes -- but we shouldn't allow it to consume us. We live in the present moment, and some people are too tied to the ideals of that period to fully move forward. We'll never work through the future unless we accept the present. We must fill the twenty-first century with dreams.”

- Hideo Kojima

## RESUMO

Com a grande expansão e desenvolvimento das mídias, somos apresentados à novas maneiras de propagar ideias e marcas. Em especial se destaca a habilidade de renovar um produto toda vez que ele é lançado em um novo tipo de mídia. Essa nova capacidade é chamada de Convergência Midiática. Além da ação da convergência em si, existe também a necessidade da transpor a linguagem desse material para a nova mídia, que sendo um suporte distinto, possui uma maneira de passar sua mensagem completamente diferente. Com isso em questão, este trabalho traz a proposta de estudar a maneira que essa transposição é realizada, e o tipo de impacto que é recebido em seus personagens, utilizando como objeto de estudo o jogo *Tales of the Abyss* da conhecida franquia *Tales of*. O foco deste trabalho se faz nos personagens, que são caricatos e amplamente consumidos e venerados por seu público e apontar a importância do designer gráfico nesse momento de transposição à nova mídia. Esse estudo é pautado na utilização de análises gráficas e ferramentas adquiridas através das disciplinas do curso de design. Para além da bibliografia específica de design gráfico, também serão utilizados pesquisadores da área de cultura pop principalmente daqueles que tratam de cultura da convergência e adaptações para respaldarem as ideias apresentadas nesse trabalho.

**PALAVRA-CHAVE:** RPG, Adaptações, Cultura POP, Games, Animação.

## **ABSTRACT**

With the expansion and development of the current medias, we are presented to different and new approaches for ideas and brandings, with the ability to renew themselves each time they are presented in a new type of media. This new way to spread a product is the Media Convergence, or Convergence Culture. Beyond the idea of convergence itself exists the need for a transposition, or adaptation, for the language from the original product to the new media, as the language used in both medias are fated to be different. The objective for this paper is to study how this adaptation occurs, using the game *Tales of the Abyss*, from the japanese series *Tales of* as the study object. The main focus for this paper it's on the characters, who are each very unique and charming for the fans, and relate on the relevance for the graphic designer during this stage on the development. This final paper uses graphic analysis and varied tools, learned through the length of the design course, and also researchers and authors who are directly related to pop culture and convergence media, to support on the assumptions built

**KEY WORDS:** RPG, Adaptation, Pop Culture, Games, Animation.

## SUMÁRIO

<b>1. CULTURA POP JAPONESA, TRANSPOSIÇÃO DE LINGUAGEM E CULTURA DE CONVERGÊNCIA: OPORTUNIDADES PARA A PESQUISA NO CAMPO DO DESIGN.....</b>	<b>11</b>
1.1. TALES OF THE ABYSS: NOSSO ESTUDO DE CASO.....	12
<b>PARTE I – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....</b>	<b>14</b>
<b>2. CULTURA POP JAPONESA E O TRIPÉ ANIME-MANGÁ-GAME.....</b>	<b>14</b>
<b>3. CULTURA DA CONVERGÊNCIA – O PAPEL DO FÃ NA CONSTRUÇÃO DO LEGADO DA CULTURA POP .....</b>	<b>23</b>
3.1. FANDOM: O PAPEL DO FÃ NA CULTURA DE CONVERGÊNCIA.....	25
<b>4. TRANSPOSIÇÃO DE LINGUAGEM .....</b>	<b>34</b>
<b>5. CHAR DESIGN: A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS PARA DIVERSOS SUPORTES.....</b>	<b>42</b>
<b>6. O PAPEL DO DESIGN GRÁFICO NO PROCESSO TRANSMÍDIA NA ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS.....</b>	<b>52</b>
<b>PARTE II – TALES OF: APRESENTANDO O OBJETO .....</b>	<b>57</b>
<b>7. TALES OF: A FRANQUIA .....</b>	<b>57</b>
7.1. PANORAMA HISTÓRICO .....	63
7.2. RECORTE: DEFININDO O CORPUS.....	70
7.3. PERSONAGENS.....	74
7.3.1. <i>Luke Fon Fabre</i> .....	74
7.3.2. <i>Tear Grants</i> .....	77
7.3.3. <i>Jade Curtiss</i> .....	79
7.3.4. <i>Anise Tatlin</i> .....	81
7.3.5. <i>Guy Cecil</i> .....	83
7.3.6. <i>Natalia Luzu Kimlasca-Lanvaldear</i> .....	85
7.3.7. <i>Asch the Bloody</i> .....	87
8. DESCRIÇÃO TÉCNICA .....	88
<b>PARTE III - ANÁLISE GRÁFICA .....</b>	<b>93</b>
<b>9. ANÁLISE DE PERSONAGEM .....</b>	<b>93</b>
9.1 <i>Luke Fon Fabre</i> .....	94
9.2 <i>Tear Grants</i> .....	101
9.3 <i>Jade Curtiss</i> .....	104
9.4 <i>Anise Tatlin</i> .....	107
9.5 <i>Guy Cecil</i> .....	109

9.6	<i>Natalia Luzu Kimlasca-Lanvaldear</i> .....	112
9.7	<i>Asch the Bloody</i> .....	116
<b>10.</b>	<b>PROPORÇÃO CORPORAL</b> .....	<b>120</b>
A)	LUKE FON FABRE .....	123
B)	TEAR GRANTS .....	124
C)	JADE CURTISS.....	125
D)	ANISE TATLIN .....	126
E)	GUY CECIL.....	127
F)	NATALIA .....	128
G)	ASCH THE BLOODY .....	129
<b>11.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>130</b>
	<b>APÊNDICE</b> .....	<b>141</b>
	<b>ANEXO</b> .....	<b>142</b>

## **1. Cultura pop japonesa, transposição de linguagem e cultura de convergência: oportunidades para a pesquisa no campo do design.**

Ao longo do final do século XX e primeiras décadas do século XXI, uma breve observação nos leva a identificar a enormidade de produtos inseridos no contexto da cultura pop mundial. Em um levantamento rápido podemos perceber que sob um mesmo título, diferentes produtos e artefatos podem ser lançados. Partindo de um filme, por exemplo, podemos encontrar adaptações para jogos digitais, desdobramentos em produtos impressos e outras linguagens diversas. Dentro da cultura pop japonesa isso é ainda mais evidente.

Na cultura pop, em específico no recorte da cultura pop japonesa, é possível se deparar com essa infinidade de produtos de uma mesma franquia com uma facilidade muito maior e muito mais notória que há anos. Isso se dá por conta de um acontecimento popular nos países asiáticos, denominado por pesquisadores como ACG, Anime – Comics – Games, respectivamente. Se um mangá, quadrinho japonês, faz bastante sucesso, é de se esperar que uma animação venha a surgir, e mais para frente um game. O público japonês é um consumidor assíduo, que sempre procura ter o lançamento mais recente do produto que gosta em mãos.

Porém, o processo de tornar um quadrinho em animação ou em um jogo não é simples, principalmente por se tratar de linguagens distintas, cada uma possuindo seus próprios elementos de base, como por exemplo, estilo gráfico ou tipo de enredo para um jogo. Esses elementos juntos são responsáveis por passar a informação sobre o que estamos vendo. Então, para que esses produtos cheguem até outra mídia, é necessário que exista uma transposição de linguagem, uma adaptação de seus elementos base para esse novo formato, que possui um tipo de linguagem própria, que será incluída.

O objeto de estudo deste trabalho é o *game* japonês *Tales of the Abyss*, parte da franquia de jogos: “*Tales Of*”, da empresa NAMCO Bandai, também japonesa. Os produtos oriundos dessa franquia já totalizam mais de 20 anos, em específico, o jogo selecionado como objeto de estudo para este trabalho, é a edição comemorativa de 10 anos da franquia.

Além do *game* propriamente dito, os produtos derivados, continuam a circular fortemente no mercado, mesmo depois de 10 anos desde o seu lançamento oficial<sup>1</sup>. Ou seja, é possível perceber nessa relação entre games e produtos derivados de outras mídias, a necessidade e transporte constante de seus personagens de um suporte para a outro, possuidores de linguagens distintas. Dessa forma, é possível partir do *game*, como um objeto de estudo para a área do design gráfico.

Já que a transposição de linguagem também se trata de como colocar os seus personagens nessas novas mídias, que surgem posteriormente ao *game*, é possível inferir essa responsabilidade ao designer, visto que a tarefa de reunir informações, hierarquizá-las e ser capaz de reestruturá-las, sem que os novos produtos percam a identidade da franquia, mas ainda assim atendam as necessidades do novo suporte, requer um conjunto de habilidades e conhecimentos comuns a área do design gráfico.

### **1.1. Tales of the Abyss: nosso estudo de caso**

Este trabalho tem por objetivo analisar o processo de transposição de linguagem, focando especificamente a configuração visual dos personagens, e assim localizar pistas de como se dá esse processo de adaptação visual de um mesmo personagem que transita por diferentes suportes midiáticos. Essa análise pretende ainda, investigar como o design gráfico se insere nesse processo, buscando identificar as contribuições do campo para bem sucedidas empreitadas de derivação de produtos de uma mesma origem.

Para tanto, partimos de um estudo de caso, no qual os elementos a serem examinados fazem parte de um recorte tomando como base a série de jogos e franquia *Tales of*, que possui tanto popularidade, quanto produtos periféricos oriundos dos *games*. Neste estudo, é proposto analisar o processo da transposição de linguagem relacionado aos personagens presentes no jogo: *Tales of the Abyss*.

---

<sup>1</sup> De acordo com o site: <https://www.giantbomb.com/tales-of-phantasy/3030-255/>, o lançamento do título: Tales of the Abyss, ocorreu em 2005 no Japão. O primeiro título da franquia: Tales of Phantasy, que foi lançado em 1995 no Japão

Na transposição para outras mídias, é buscado estabelecer como se dão as adaptações visuais para cada linguagem específica dos produtos derivados do jogo. E ainda assim, se é mantida a visualidade das personagens, tornando possível o reconhecimento destes, ampliando sua “vida” de um artefato para outro. Para desenvolver tal propósito é preciso ainda estabelecer quais as características marcantes da cultura pop japonesa, investigar a construção do *character design*<sup>2</sup>, mapear as contribuições do design gráfico enquanto campo de estudos; estudar a transposição de linguagem dentro da visão da cultura da convergência; apresentar uma metodologia que contemple essa estrutura de análise e seja capaz de alinhar os pontos aqui delineados, para a visualização do processo completo, verificar apêndice A com a estrutura do projeto detalhada.

O trabalho se organizará em três (03) grandes partes, sendo a primeira constituída por uma revisão bibliográfica. Nela é apresentado o desenvolvimento da cultura pop japonesa e como esta se apresenta para o restante do mundo, em especial o ocidente. Em seguida, são tratados aspectos pertinentes a discussão sobre a cultura da convergência, sendo encaminhados para discussão acerca da ampliação de artefatos referentes a um mesmo contexto, multiplicando as mídias e linguagens que carrega uma mesma franquia<sup>3</sup>. Na sequência é apresentado o desenvolvimento sobre o que é a transposição de linguagem: seu conceito; como acontece e por quais motivos e como a presença do designer se mostra durante todo esse processo. Por fim, é tratado do panorama do *character design*, localizando esta área com o design gráfico propriamente dito.

Posteriormente, na segunda parte, finalmente é apresentado em detalhes o objeto de estudo, a série *Tales of*, a ênfase para este trabalho é justamente no quesito principal do objeto de estudo: o *character design*. Seguidamente é apresentado o panorama histórico sobre a série a fim de delimitar o recorte pertinente para o presente trabalho, assim como também é detalhada a abordagem da pesquisa com alguns personagens e com os elementos que contemplam o *corpus* da mesma. Esse detalhamento do objeto permite encaminhar o trabalho para a sua terceira e última parte.

---

<sup>2</sup> *Character Design* ou Design de Personagem se trata do projeto de composição de um personagem desde a construção básica de suas formas visuais até detalhes específicos de sua personalidade. Definição da autora.

Na terceira parte, o presente estudo é encaminhado para a análise propriamente dita, na qual além de apresentar a metodologia, incluindo aí as categorias de análise, é abordado o resultado desse exame. É buscado então discutir o papel do designer sobre o corpus da pesquisa e como os aspectos do design gráfico, em específico, podem reforçar a interpretação das mecânicas de adaptação transmídia observadas e contempladas pelo recorte da pesquisa. As considerações aqui apresentadas têm o objetivo que a presente pesquisa possa servir de pontapé inicial para análise contemporânea do mercado de jogos brasileiros em desenvolvimento, considerando a consistência que os processos de criação, manutenção e adaptação adequados oriundos de uma franquia japonesa podem fornecer ao serem estudados mais a fundo.

## **PARTE I – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

A revisão bibliográfica traz um recorte de obras que trabalham dentro do espectro dos temas dessa pesquisa. São eles: Cultura pop japonesa, cultura de convergência, transposição da Linguagem, *Char Design* e os aspectos relativos ao design gráfico que estão presentes no processo de projeto do design de personagens, amarrando todos esses temas.

A seguir serão apresentados os autores de suporte para cada um dos assuntos pilares deste trabalho, que serão necessários para edificar as análises posteriores nos capítulos adiante.

### **2. CULTURA POP JAPONESA E O TRIPÉ ANIME-MANGÁ-GAME**

Na cultura pop japonesa, o termo “*pop*” é diretamente associado com a palavra “*popular*”. Sendo assim, a popularidade de uma obra é um reflexo pelo qual é possível identificar os ícones que são consumidos ou apreciados por aquela determinada cultura, nesse caso a japonesa, podendo então englobar os mais diversos campos, e isso não se limita apenas a elementos estéticos (LUYTEN, 2009). Dentre as áreas englobadas por essa cultura popular, se encontram atividades cotidianas e até hábitos mais

---

<sup>3</sup> Franquia, dentro da cultura pop, pode ser vista como um conjunto de produtos que provém de um mesmo ponto de partida, maior parte das vezes se mantendo numa mesma mídia. As sequências de filmes lançados pela Marvel, que constituem o MCU (Marvel Cinematic Universe) é uma tipo de franquia. Definição da autora.

enraizados na sociedade como ir ao karaokê ou participar de festivais sazonais. Isso se estende também às mídias consumidas por eles como novelas (dramas), a “imagem” de *idols*<sup>4</sup>, *videogames*, animação (animês) e os quadrinhos (mangá). Essas mídias podem trabalhar entre si num processo às vezes apenas colaborativo, apenas complementar e, em alguns casos tanto colaborativo quanto complementar, mas nessas situações, é necessário que o projeto seja em maior escala. Um exemplo disso é que, caso um determinado jogo criado e lançado no Japão tenha uma boa recepção junto ao público, é provável que ele receba versões em outras mídias, como: animês, mangá, ou mesmo *light novels*<sup>5</sup>.

Como exemplo desse tipo de situações, um jogo que recebe expansões – como DLCs<sup>6</sup>, por exemplo – para finais alternativos, ou tem uma nova versão da mesma história com cenas extras pode ser considerado como uma situação complementar, na qual esses acréscimos somam pequenas porções à ideia original, porém, não trazem inovações. No entanto, em uma situação de franquia, em que uma mesma marca lança vários jogos sob uma mesma assinatura estética ou mecânica, mas com histórias e narrativas diferentes, esses jogos funcionam de forma colaborativa entre si, tendo como fio condutor alimentar a popularidade da marca. E nos casos de grandes franquias já consolidadas, nas quais existem não somente os jogos em universos distintos sob um mesmo selo e assinatura estética, mas surgem novos produtos como animês, *mangás* e *light novels*, que complementam e expandem cada um dos seus universos, temos uma situação tanto complementar quanto colaborativa.

A cultura pop japonesa, pode ser vista como um grande amalgamado de características que foram absorvidas pelo povo japonês durante o período da Segunda Guerra. Durante esse período, o Japão enfrentou grandes problemas, seja com os

---

<sup>4</sup> *Idol*: "Tal é o poder dos "idols", uma palavra usada no Japão para se referir a cantores, modelos e celebridades altamente produzidos e promovidos "[...] O 'Fenômeno Idol' (*aidoru gensho*) no Japão, que começou em 1970, cresceu em uma proporção que um crítico argumenta que a nação Japonesa é governada pelos princípios da idolatria." (GALBRAITH, KARLIN, 2012).

<sup>5</sup> *Light Novel* é a denominação dada à pequenos romances japoneses que contém muitas vezes ilustrações no estilo de desenho mangá. Informação da autora. Definição da autora.

<sup>6</sup> DLC: é uma sigla cada vez mais presente no mundo dos games. Ela tem um significado bem simples: *downloadable content*, ou seja, conteúdo passível de ser baixado. Nada mais são do que arquivos extras que os usuários podem baixar ou comprar para seus jogos. Definição da autora.

períodos de fome ou com os bombardeamentos que sofreu perto do fim da guerra, porém, é certo que o povo japonês estava abalado pelos acontecimentos decorrentes desse período histórico ao final do conflito. Para tentar suavizar a situação, o povo precisava de algum tipo de entretenimento, mas como oferecer isso a um povo que sofre em um país que está economicamente quebrado após o final da guerra?

Luyten (2009), conta que a maneira mais barata de entretenimento que poderia haver naquele momento, eram os quadrinhos japoneses – *mangá*. Eles então absorveram aspectos da cultura de fora e, nas palavras da autora, “*ajaponesaram*” para que os seus leitores pudessem se relacionar mais facilmente com o material. Durante esse período, houve variadas publicações e surgimento de novos *mangakás*<sup>7</sup> – aqueles que desenham e produzem *mangá* - trazendo histórias não com temas de guerra, mas sim, aquelas onde pudessem canalizar melhor a agressividade que sentiam. Os temas de esportes, por exemplo, se tornaram recorrentes, principalmente aqueles com grande contato físico como boxe e luta livre (LUYTEN, 2011).

Essa estratégia de tornar o material mais próximo do leitor produziu, entre outras coisas, uma sensação de conexão entre leitor e personagem. Com uma produção japonesa caracterizada inicialmente pela representação do cotidiano e a reafirmação da identidade japonesa, a ideia de criar personagens que transmitissem o sentimento de identidade aos leitores se tornou constante. Esse sentimento de ligação com um personagem foi tão disseminado que, mesmo depois desse período de introdução dos quadrinhos pós-guerra, já por volta do final dos anos 60 e início dos anos 70, um *mangá* chamado *Ashita no Joe* de Asao Takamori e Tetsuya Chiba, causou uma reação de tristeza nos japoneses ao final do quadrinho com a morte do personagem protagonista. A comoção foi tanta que várias pessoas se reuniram próximo à editora, para a realização de um funeral com a presença de um monge budista e diversas homenagens vindas de seus fãs.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> *Mangakás*: são quadrinistas que produzem histórias em quadrinhos japonesas, ou *mangás*. Definição da autora

<sup>8</sup> BORGES; Patrícia. *Mangás: Estética Bidimensional e Deslocamento Culturais*. Pg. 71 a 73.

Mesmo a cultura pop japonesa possuindo determinadas características que partem de um ponto de vista muito pessoal e cultural dos japoneses, esses produtos conseguiram se expandir para além do território nipônico de uma maneira surpreendente. Sendo assim, foram exportados não apenas produtos, mas um formato que continha parte da identidade nipônica, como informações como formas de tratamentos, por exemplo, e outros aspectos que logo começaram a ser absorvidos pela cultura ocidental. Até mesmo aspectos intimamente ligados ao cotidiano ou a cultura japonesa, assuntos estes que usualmente apenas o povo japonês iria conseguir compreender em uma primeira lida, fazem parte de um repertório que os leitores de outros países que, encantados pela estética tipicamente japonesa, passaram a pesquisar para poder compreender e utilizar.

A disseminação da cultura japonesa por meio desses produtos ultrapassou algumas barreiras da comunicação. Contudo, tal processo ainda passa por outros pormenores da realidade de cada país, como um processo de adaptação à cultura local. No caso do Brasil, podemos observar o cenário de grandes eventos voltados para a cultura pop que levam o nome de “Anime” ou “Matsuri” (festival em japonês) para que o público faça a associação desses eventos com aqueles que são de cultura pop japonesa, e não de qualquer outra coisa. O *Anime Friends*<sup>9</sup>, por exemplo, que ocorre em São Paulo durante os meses de junho e agosto, possui ainda uma segunda versão, que ocorre depois dele, chamada *Ressaca Friends*. *Ressaca* não é necessariamente um termo aplicado à identidade da cultura japonesa, mas para o público brasileiro, faz muito sentido. É como se o evento inicial já fosse produzido sendo tão bom que acaba deixando uma ressaca para aqueles que o frequentam.

Entrando no quesito dos quadrinhos japoneses – mangá – nem sempre eles possuíram a estética atual. Como dito anteriormente, o Japão recebeu bastante influência do ocidente e adaptou isso ao seu cotidiano, e isso inclui a sua narrativa de quadrinhos. Para chegar na estética atual, foi necessário incorporar esses elementos estrangeiros, transformando-os em algo mais próximo de um produto palatável ao

---

<sup>9</sup> Anime Friends: festival que reúne todas as expressões conhecidas da cultura pop japonesa, reunindo milhares de pessoas. Definição da autora.

público japonês, e o *mangaká* responsável por essa transformação do *mangá*, foi Osamu Tezuka, hoje conhecido pelo próprio Japão como o “Deus do Mangá”. Tezuka, influenciado pelo cinema americano e pelos quadrinhos da *Disney*, com as fotografias e sequência de quadros, fez a sua própria adaptação para suas histórias, precursor na inclusão de sequência narrativa cinematográfica, que estamos tão acostumados hoje nos *mangás*. Ele também integrou os grandes olhos nos personagens que hoje estamos acostumados, pois ele acreditava que eles traziam mais emoção aos personagens.

Apesar de ser um fenômeno percebido facilmente entre os ícones da cultura pop, não somente a japonesa, esses produtos são apresentados em mídias diferentes conforme seu reconhecimento aumenta e conseqüentemente existe um alcance maior de público consumidor. Nesse caso é possível identificar essa relação entre mídias, dessa forma alguns autores, caracterizam essa formatação como ACG<sup>10</sup> - *Anime, Comics and Games* (BELL, 2016). A razão da sigla ACG é que, independentemente de onde um determinado produto surgir, ele é passível de adquirir seu espaço nas outras duas mídias em questão. Ou seja, um anime que posteriormente consegue alcançar sua versão para o *mangá* e *games*, ou um game que consegue atingir maiores públicos acaba se dispersando para as outras duas mídias/linguagens. BRAGA (2011) notou esse padrão quando estudava o duo animê – mangá, identificando que esse fenômeno era na verdade uma trilogia abarcando animês, mangás e games.

A importância desse padrão advém do fato que, quando um mesmo produto ou título circula em mídias diferentes, esse produto alcança um público consumidor novo, oriundo daquele tipo de mídia específica. Esse processo de transposição entre mídias, por consequência faz com que esse público ampliado passe a consumir mais nesse novo meio, ampliando a circulação do conjunto de produtos gerados. Para facilitar o entendimento, será citado três exemplos, cada um iniciando de um ponto do tripé e como, estes se expandem para os outros dois.

---

<sup>10</sup> O próprio autor Edward Bell aponta que ACG é um termo mais utilizado na Grande China. Porém com os levantamentos feitos a partir de Luyten, pode-se concordar que o termo abrange muito mais que a própria China.

Quadrinhos japoneses que conseguiram atingir esse status de estar presente em várias mídias diferentes podem também, por consequência, se destacarem no mercado internacional e por conseguinte e podem ser citados muito facilmente, mesmo por ocidentais que estão fora do mercado japonês. Para perceber que isso não é uma ocorrência particular, ou apenas exclusiva apenas da área de quadrinhos. A série de games *Castlevania*, iniciada em 1986, da KONAMI, conta a história de um protagonista vindo de uma família de caçadores de vampiros que se opõe ao grande vampiro Drácula. *Castlevania* é uma franquia já bem consolidada desde 1986, com o seu primeiro lançamento possuindo jogos tão reconhecidos que entraram na lista de 100 melhores jogos de todos os tempos feita pelo site americano IGN, especializado em análises e avaliações de jogos eletrônicos. Um dos jogos mais aclamados é o *Castlevania: Symphony of the Night*, de 1997.

A franquia também tem conseguindo se projetar para outras mídias, como exemplo mais recente, no seriado lançado pela empresa americana *Netflix* em 2017, que teve grande repercussão no público cativo da série, que estava há alguns anos sem nenhum lançamento significativo da franquia, movimentando redes sociais, e causando grande comoção em pessoas que ainda não eram fãs da série desde a época dos jogos, permitindo um primeiro contato com a franquia de *Castlevania* justamente pela série disponibilizada pela *Netflix*. Isso gerou como consequência um interesse por mais conteúdos desse universo e, posteriormente, justificando a produção de uma segunda temporada lançada em outubro de 2018, e uma terceira já prevista para 2019.

**Figura 1** - Imagem de divulgação da animação de *Castlevania* produzida e distribuída pela NETFLIX



**Fonte:** IMDB, Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt6517102/>

E para também demonstrar que uma animação pode se expandir para as outras mídias, temos como exemplo a série *Mahou Shoujo Madoka Magica*, animação lançada em janeiro de 2011, que conta uma versão mais sombria e distorcida envolvendo a história de garotas mágicas<sup>11</sup> e teve uma adaptação para o *mangá* durante o lançamento de sua animação, em fevereiro do mesmo ano. Posteriormente, em 2012, a franquia estreou nos consoles japoneses, mais recentemente sendo trazida para os jogos de celulares.

Então é possível perceber a maneira como a cultura pop japonesa consegue reforçar e expandir seu público consumidor; distribuindo em pelo menos três linguagens diferentes, mas ainda assim, se mantendo reconhecíveis pelos consumidores em todas as áreas atingidas. Jenkins, (2014), conta que a narrativa transmídia, ou seja, aquela que se estende para diferentes áreas da mídia, mantendo atenção de seu público alvo, assim como o ACG japonês também faz, se baseia em um esforço duradouro para intensificar a sua serialização, como uma expansão do seu universo. O autor ainda frisa,

---

<sup>11</sup> Garotas Mágicas ou *Mahou Shoujo*, é um termo utilizado para definir um sub-gênero de animês e mangás. Essas obras normalmente contam com a presença de uma protagonista feminina que através de um objeto ou criatura encantada, obtém poderes que a transformam em uma guerreira mágica, e assim podem lutar contra o mal. Informação da autora.

que é necessário o apelo à grupos de nichos específicos, já que o público que jogam games não é o mesmo que leem *webcomics*<sup>12</sup>, por exemplo.

Para que essa lógica multimídia funcione de forma adequada, é necessário que exista um planejamento e investimento por parte das empresas, para que isso se justifique como foi posto anteriormente neste trabalho. É sempre necessário que o título distribuído tenha uma boa recepção dentro do nicho de público alvo pretendido. Estabelecido que essa obra tem uma base de fãs sólida o suficiente para justificar uma transposição intermediática, então é necessário compor equipes distintas, para que esse trabalho ocorra de forma eficiente. Por isso, mesmo o autor da ideia original de um *mangá*, animê ou jogo não está presente de forma ativa em todas as equipes de produção, às vezes agindo com mais ou menos peso, ou em alguns casos, estando completamente distante da produção em si.

Um bom exemplo para descrever esse tipo de transição e de influência transmídia é o trabalho de Akira Toriyama. Ele é o desenhista e autor da série *Dragon Ball*, pela qual ficou famoso mundialmente, mas o mesmo também já criava o *character design* para jogos como *Dragon Quest*, desenvolvido pela *Square Enix*. A identidade visual dele pode ser comparada entre as obras e alguns personagens, inclusive, podem ser observados transitando entre as duas obras. Além disso, o sucesso de *Dragon Ball* levou a uma série de anime para televisão, filmes de longa-metragem, jogos, e um enorme *merchandising*<sup>13</sup>. Atualmente, Akira Toriyama trabalha apenas com a criação de *character design* para jogos.

---

<sup>12</sup> *Webcomic*, como o nome sugere, é um quadrinho diagramado para ser lido diretamente de um aparelho eletrônico, de preferência um celular. Definição da autora.

<sup>13</sup> *Merchandising* é exposição de determinada marca, produto ou serviço, através de vários meios de comunicação (televisão, rádio, cinema etc.) sem uma intenção publicitária declarada, com o objetivo de fixar sua imagem de forma subliminar. Dicionário Aurélio, disponível em <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=merchandising>. Acesso em 10 Jan. 2019

**Figura 2** - Imagem do jogo Dragon Quest XI (2017) no qual Akira Toriyama é responsável pelo Character Design desde o seu primeiro lançamento.



Fonte: IGN. Disponível em: <https://br.ign.com/dragon-quest-xi/70874/news/dragon-quest-xi-para-switch-recebe-novo-trailer>

Outro exemplo é o do próprio Hayao Miyazaki, formado em ciências políticas e economia, criador do famoso Studio Ghibli. Ele não apenas participou de toda a criação do *character design* e do processo de animação para os filmes premiados do estúdio, como, mais recentemente, em 2011, lançou juntamente com a empresa Level-5, o jogo *Ni no Kuni: Wrath of the White Witch* (O Outro Mundo, como pode ser chamado no Brasil).

**Figura 3** - Cena animada em *Ni No Kuni: Wrath of the White Witch* (2011). Toda a direção de arte foi tomada pelo Studio Ghibli.



Fonte: IGN. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2013/01/15/ni-no-kuni-wrath-of-the-white-witch-review>

O ACG em sua totalidade abrange muitas outras áreas profissionais e aspectos que não podem ser estudados apenas de um ponto de vista restrito, por isso para esse

trabalho, é feito o recorte sobre a ótica do design. No entanto, para o desenvolvimento de um *game*, por exemplo, é necessário mais do que um designer disposto a criar, programar, produzir e testar. É preciso estabelecer uma equipe multidisciplinar dedicada a aspectos diversos que passam não só pela parte criativa, mas também por áreas como o marketing, a distribuição e questões legais relativas ao jogo. Da mesma maneira as outras áreas desse tripé, de animação e quadrinhos, também necessitam de uma gama enorme de profissionais dedicados a dar materialidade aos produtos dessa linguagem e assim, obter artefatos que possam ser amplamente comercializados.

Todo esse esforço gerado para manter um produto vivo com a produção intensa de materiais precisa, especialmente, receber suporte direto de seus fãs, pois eles são parcialmente responsáveis por manter o interesse geral sobre o produto entre si, criando participações em fóruns, produção de vídeos, até mesmo conversas casuais entre amigos que ainda não conhecem o objeto, e no final, acabam expandindo a zona de alcance prevista do artefato. Essa movimentação entre os fãs é um papel importante também na construção de Jenkins sobre Cultura da Convergência, que será tratada com mais ênfase no tópico a seguir.

### **3. Cultura da Convergência – O papel do fã na construção do legado da cultura pop**

A Cultura da Convergência, é um termo usado pelo pesquisador Henry Jenkins (2009) para explicar o fenômeno em que várias mídias se colidem e se complementam a partir de informações dispersas oferecidas pelos participantes da conversa. Com os anos, isso se tornou uma situação muito mais comum do que se esperava. A proposta teórica de Jenkins se fundamenta no fato que a cultura contemporânea mescla hoje ações da mídia corporativa que produz artefatos dirigidos as massas, com artefatos gerados pelos próprios espectadores. Os fãs, antes em postura passiva e de recepção, tomam para si as obras e geram, por iniciativa própria, novos desdobramentos daqueles artefatos originais.

Sobre esse fenômeno o autor discorre: “*Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de*

*maneiras imprevisíveis.*” (JENKINS, 2009, p.29). A fim de exemplificar como essa interação se dá, Jenkins resgata episódios icônicos como quando um jovem anônimo fez uma montagem juntando um personagem da Vila Sésamo com o líder da *Al Qaeda*, *Bin Laden*, com o pretexto de brincar com a ideia de que Beto, personagem da vila sésamo, era maligno. “*O Beto é Mal*”, tornou-se uma piada que tomou proporções tão grandes após o atentado terrorista de 11 de setembro que a imagem foi parar em cartazes de passeatas. Todo esse ciclo, no qual um alguém fora do grupo de detentores da marca/produto, toma para si esse produto ou parte dele e então espontaneamente, produz desdobramentos dele, entra na caracterização do que Jenkins nomeia como Cultura da Convergência.

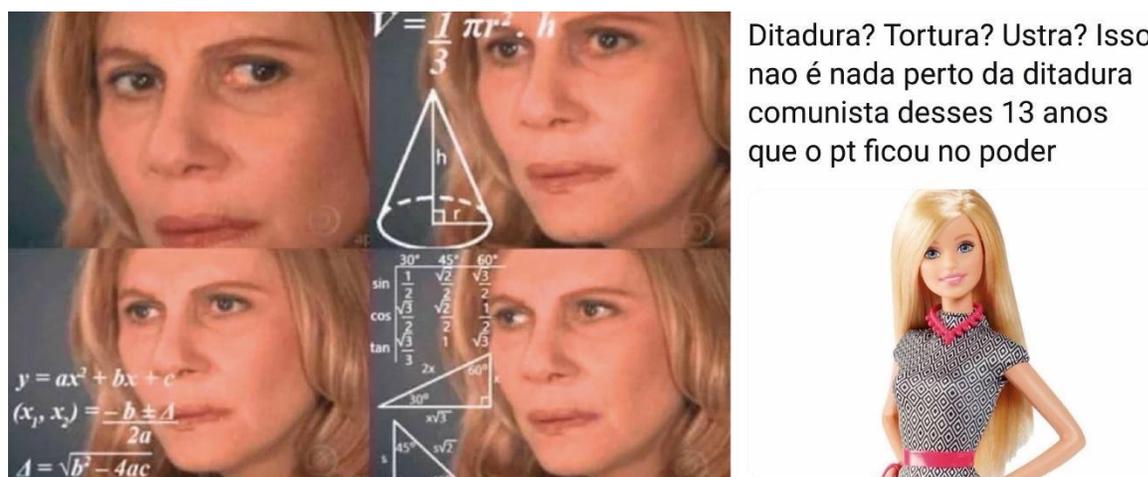
A partir daí, podemos delimitar alguns aspectos necessários para que exista uma convergência nos moldes do que Jenkins (2009) propõe. O primeiro ponto é a necessidade de um produto ou artefato de ampla disseminação, seja ele um filme, um livro, ou um curto vídeo de dez segundos. O alcance desse artefato nos leva ao segundo ponto, o surgimento de uma rede de pessoas (espectadores a princípio) que se conectam com o produto original a ponto de criar uma relação com esse artefato. A partir desse alcance e dessa relação estabelecida, dois caminhos se configuram.

O primeiro deles, baseado na construção afetiva, é a da formação de *fandom*, que iremos abordar no tópico à seguir. Basicamente estamos falando de um mecanismo onde o espectador passa por um processo de interação com o produto. O *fandom* é o nome dado à um grupo de fãs de um determinado produto, sempre fazendo o máximo para ter o material em mãos e discutindo com outros fãs *online*, muitas vezes criando novas teorias sobre determinados assuntos. A maneira como esses fãs consomem esse material é variada, muitas vezes eles alcançam de maneira tradicional, pagando pelo produto, enquanto outras vezes conseguem através de sites que prestam suporte à pirataria. No final do processo de consumo, o fã acaba criando suas produções próprias,

como *fanfics*<sup>14</sup> e *fanarts*<sup>15</sup> que não fazem parte do cânone, mas que saciam a necessidade do fã de novas possibilidades.

Já a segunda via, que não será explorada no presente trabalho, é mais próximo do exemplo “o Beto é mal”. Nesse caso o conteúdo canônico produzido é replicado com outro sentido ou outro contexto. São assim os “memes” que inundam as redes sociais.

**Figura 4** - Os memes da "Nazaré Matemática" e da Barbie de Direita tomaram as redes sociais por dias, e mesmo depois do seu auge, ainda aparecem com bastante recorrência.



Fonte: Reprodução do Twitter, Autor Desconhecido.

Sendo assim, para melhor compreender os fenômenos da convergência, iremos ao exame um pouco mais detalhado sobre o papel dos fãs nesse processo e os desdobramentos que ele traz para a franquia e a geração de múltiplos artefatos.

### 3.1. Fandom: o papel do fã na cultura de convergência

Como dissemos anteriormente, *fandom* é o nome dado à um grupo de pessoas que possuem o mesmo interesse em um determinado jogo, filme ou série. Especula-se que a origem do nome *Fandom*, vem da mistura da palavra “*Fan*” e “*Kingdom*”, podendo ser traduzido de maneira literal como “*Reino do Fã*”. O que alimenta esse grupo de fãs é

<sup>14</sup> Fanfic é o termo abreviado da palavra *Fan Fiction*, que é usada para se referir à histórias ou contos envolvendo personagens de materiais autorais. Definição da autora.

<sup>15</sup> Fanart, assim como Fanfic, é a junção das palavras Fan e Art. São peças gráficas envolvendo personagens de série, filmes ou outras mídias. Definição da autora.

o conteúdo produzido de forma profissional, ou canônica, e que permeia simultaneamente várias mídias por meio de uma franquia. Ou seja, o conteúdo canônico sofre o processo de convergência midiática, pois ainda que ele esteja disposto em diferentes plataformas, todo o conteúdo e a experiência que este proporciona aos usuários faz parte de um mesmo universo, da mesma franquia, e, portanto possui muitas vezes a mesma identidade visual.

Até aqui estamos falando de produtos que, mesmo se tornando uma narrativa transmidiática tem como fonte geradora a empresa por trás do produto original. Quando então, um produto novo é lançado, um novo *game* por exemplo, a próxima preocupação é como mantê-lo ativo no mercado. Afinal, é bastante comum que produtos especialmente da área de entretenimento, acabem caindo no esquecimento depois de alguns meses após seu lançamento. Por isso, para salvar esse novo produto do abismo do esquecimento entra em cena o papel do fã e da criação de um respectivo *fandom*.

Usualmente o fã não se contenta em apenas manter para si suas opiniões e teorias acerca de sua obra preferida. Existe no fã, essa necessidade em procurar outras pessoas, que como ele, também são fãs daquele determinado produto adorado, e que, principalmente concordem com o seu pensamento ou que pelo menos partilhem do mesmo interesse intenso pelo objeto. Dentro desse diálogo entre os fãs, o *fandom* se torna relevante, pois se espalha de forma rápida o suficiente, para acompanhar de forma concomitante os lançamentos dos produtos preferidos por aquele determinado grupo.

E isso é possível graças aos espaços on-line, em especial as mídias sociais como *Twitter* e *Reddit*, e em segundo ponto, os fóruns de discussão específicos. No fim das contas, esses espaços de discussão acabam criando enormes comunidades voltadas apenas para os usuários que apreciam aquela determinada série, jogo ou quadrinho. Com suas regras próprias e que, via de regra, está fora do controle da empresa.

**Figura 5** - Um SubReddit (fórum) dedicado apenas à franquia Star Wars



Fonte: Reddit, Disponível em: <https://www.reddit.com/r/StarWars/>

Dentro dessas comunidades os assuntos discutidos estão diretamente relacionados ao tipo de produto que é consumido por aquele grupo, muitas vezes sendo criadas regras dentro da comunidade para que o único assunto tratado seja o produto. Os assuntos podem ser dos mais variados possíveis, indo de questões como a aparência, enredo, atores, ou mesmo detalhes triviais. Sendo o produto parte de uma franquia de filmes, por exemplo, as discussões podem muito bem se tratar de especulações acerca dos próximos filmes, dos acontecimentos mais recentes, ou mesmo, de possíveis teorias envolvendo um final diferente do esperado. Assuntos comuns a serem discutidos envolvem até mesmo o destino das personagens, focando principalmente nos envoltimentos amorosos da série, os chamados “*Ships*”<sup>16</sup>.

A existência da internet e as mídias sociais permitiu nos últimos anos um contato muito mais intenso entre os fãs. Com a criação de plataformas e grupos disponíveis em sites como *Facebook*, *Reddit*, *Twitter*, *Tumblr*, etc., foi possível manter essas pessoas de diferentes realidades unidas em torno de um mesmo assunto. O *fandom* não apenas consome o conteúdo, mas ele também o produz, seja por meio de fanarts (artes feitas por fãs), fanfics (histórias fictícias criadas pelos fãs), criação de metas e tópicos de

<sup>16</sup> *Ship* é uma abreviação para *Relationship*, relacionamento em inglês. É o termo usado na internet para definir possibilidade de casal canônico ou não, existir. O termo foi percebido pela primeira vez entre fãs do seriado Arquivo-X, que acreditavam em uma relação mais profunda entre os personagens principais, o termo passou por diversas alterações até chegar ao termo *Ship*.

discussão, paródias, musicais, análises, *reviews*, todo tipo de conteúdo produzido e disponível online sobre determinado assunto.

Por meio da facilidade de acesso à internet e conseqüentemente às mídias sociais, os fãs não só ficaram mais próximos do conteúdo produzido pelas grandes franquias, mas inclusive mais próximos dos produtores dessas franquias. Não é incomum, na atualidade, estar na mesma plataforma social que o ator de um personagem de um filme do qual se é fã da franquia. Ou, por exemplo, conseguir validação sobre sua própria opinião por meio de uma mensagem do produtor ou até mesmo do diretor de um filme, ou criador de um jogo. Hideo Kojima, ao sair da Konami, ficou bastante famoso nas redes sociais por seus *tweets*, mensagens, aos fãs e pelo contato do mesmo com outros atores famosos por suas obras, como Mad Madsen (ator de *Hannibal*) e Norman Reedus (ator de *The Walking Dead*).

Jenkins (2009) aponta que a internet de fato deu aos fãs um espaço que eles não tinham antes para se relacionarem, mas também onde podem criar suas próprias produções e compartilhá-las, e que esse é um dos meios do fã de ampliar a mitologia, nas palavras do próprio pesquisador, e ouvir mais histórias sobre aquilo que gosta.

O fã, assim, também é um produtor, um coautor da mitologia, que agrega suas próprias interpretações do *canon*. Apesar disso, ele o faz em uma posição que é, segundo Jenkins, marginalizada culturalmente, por que os fãs não são vistos como detentores do produto cultura. A tensão entre esse controle do autor e os espólios dos fãs não são vistos como os detentores do produto cultural. [...] E mais do que nunca, a internet proporciona a esses fãs não apenas um espaço de espólio, mas de apropriação criativa. (JENKINS, 2009, Pg. 7)

É possível compreender na fala de Jenkins (2009), que apesar de existir espaço para os fãs, eles não são os donos daquela determinada franquia. No entanto, no diálogo entre autor produtor e seu público consumidor podem surgir situações únicas, que podem ou não ser aproveitadas em prol da obra. Seguindo essa lógica é possível compreender que esse espaço de interação não se limita somente a quem concebe a ideia. Se estende também a quem consome aquela determinada ideia, já que, como foi levantado anteriormente neste trabalho, diversas equipes técnicas estão envolvidas na produção

de qualquer objeto de entretenimento, por isso, esse “momento de interação” não é apenas exclusivamente entre os fãs. Muitos atores, produtores, compositores, cantores e profissionais diversos acabam interagindo com esses grupos através das suas próprias mídias sociais, o que acaba gerando um sentimento de ligação muito mais próximo com diversos níveis da equipe de produção, para aqueles que acompanham não apenas o produto, mas as pessoas que trabalham nele.

Um exemplo, datado do final de 2018, pode ser visto com a vinda da versão dublada da animação japonesa *The Ancient Magus Bride* pelo sistema de streaming *Crunchyroll*, onde um dos dubladores, Guilherme Briggs, conhecido também por dar voz à personagens icônicos como *Buzz Lightyear* da franquia *Toy Story*, ou ao personagem *Cosmo* do desenho animado da Nickelodeon *Padrinhos Mágicos*, que fez parte da infância de muitos brasileiros, fez uma ilustração da personagem a quem iria ceder a voz. A autora do *mangá*, Kore Yamazaki, viu a postagem feita no *Twitter* pessoal do dublador e comentou em português sobre estar feliz com a homenagem, como é possível observar na Figura 06.

**Figura 6** Conversa entra criador e dublador.



**Fonte:** Perfil pessoal da rede social Instagram do dublador Guilherme Briggs. Disponível em: <https://www.instagram.com/guilhermebriggs/?hl=en>

A interação entre Briggs e Yamazaki pode ser vista de duas maneiras, como entre um fã e um produtor ou entre duas personalidades que possuem um grande número de fãs que os seguem por conta de seus trabalhos anteriores e criam expectativa sobre os futuros. De toda maneira, é possível perceber pelos comentários feitos na rede social do dublador, que estes, serviram não apenas para que ele demonstrasse interesse pela personagem e pela obra, mas também atingiu o próprio grupo de fãs que o dublador já possuía por outros trabalhos, alguns que nem mesmo tinham ligação com *mangás* ou animações japonesas. Além de que, o *fandom* de Briggs pôde igualmente se sentir parte daquele momento pessoal de seu ídolo, ou minimamente se sentiram envolvidos com a situação.

Esse fenômeno deixou de ser tão inusitado e passou a ser mais comum que o esperado. O mesmo já era observado e esperado pelos preceitos da cultura de convergência, tal como afirmou Jenkins. “A ida de artistas e celebridades para sites de rede social é vista como um dos grandes fatores de influência dos grupos de fãs que foram atrás e ampliaram a visibilidade de seus ídolos” (JENKINS, 2009). Com isso, é possível perceber a relação muito mais próxima entre o produtor, grupo de pessoas que faz parte da produção e os fãs que aguardam pelo produto. Os fãs possuem um espaço muito maior para interação e também para serem ouvidos. Jogos online frequentemente disponibilizam fóruns para tentar manter essas interações mais centralizadas e tentarem manter o maior número de opiniões dentro de um espaço que possuem controle, já que frequentemente realizam atualizações e necessitam de um *feedback* mais direto do seu público.

Ainda assim, os fãs exigem, e reagem de uma maneira mais negativa quando suas demandas não são atendidas, mesmo que essas demandas sejam consideradas “impossíveis” ou não cabíveis por seus produtores. Um exemplo pode ser visto no jogo FPS<sup>17</sup> *Overwatch*, que constantemente recebe novos personagens para que seus jogadores possam utilizar, entre eles a personagem *Brigitte*, adicionada em 2016 e considerada uma das mais odiadas por seus jogadores por dizerem que ela causa

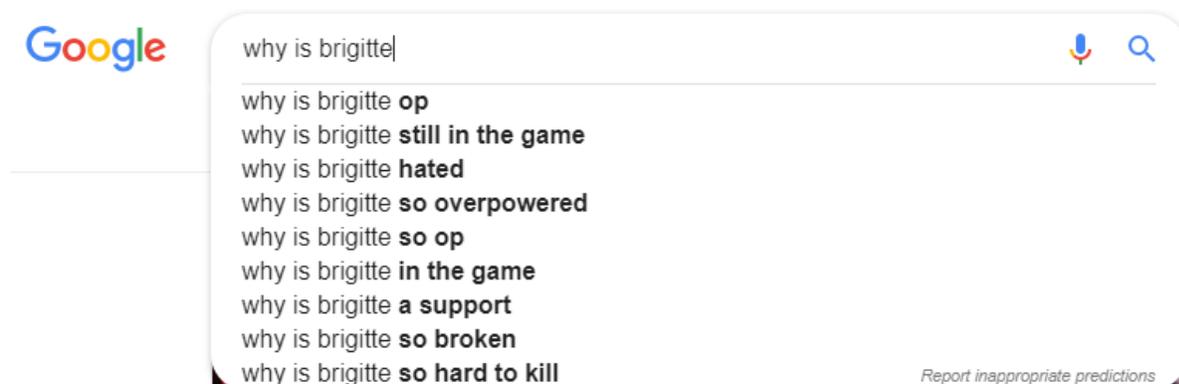
---

<sup>17</sup> *First Person Shooter*, um jogo de tiro em primeira pessoa, onde a visão do jogador se limita aos olhos do personagem e a visualizar qual arma ele tem em mãos. Definição da autora.

problemas ao *gameplay* por ser uma personagem muito forte em relação aos outros e não possuir defeitos ou personagens que pudessem servir de *counter*<sup>18</sup>.

A empresa responsável pelo jogo, *Blizzard Entertainment*, em diversas atualizações do jogo tentou resolver o problema, através de redução do valor do ataque da personagem, diminuir a área de alcance de sua arma, realizando alterações até mesmo em sua habilidade principal, mas os fãs continuam rejeitando a personagem, ao ponto que demandam que ela seja permanentemente excluída do jogo, o que está sendo chamado entre os membros do fórum como o movimento “#DELETEBRIG”. A rejeição é tamanha que uma simples pesquisa sobre “porquê a brigitte” traz todas as críticas negativas feitas para a personagem. É interessante pontuar que constantemente mais e mais críticas são feitas, por que no momento que o fã se sente insatisfeito com o que está recebendo da empresa, até que esse problema seja resolvido, ele continuará insatisfeito, mesmo se for recompensado pela insatisfação que tem sentindo.

**Figura 7** - Uma simples pesquisa no Google consegue filtrar o pensamento dos jogadores



**Fonte:** Aba de pesquisas do Google. Disponível em: [www.google.com.br](http://www.google.com.br). Acessado em: 05 de Janeiro de 2019

Portanto, relação entre produtor e fã não é mais aquela em que o fã aguarda ansiosamente o próximo material que vai ser entregue em dois, três ou quatro anos. Mas sim aquela e que o fã se envolve com o produto, que procura saber mais sobre a sua mitologia e que até mesmo influência essa mitologia através de *Fanfics* e outros tipos de texto. Assim os produtores precisam escutar a demanda do seu fã, que com a presença

<sup>18</sup> Counter em um jogo, pode ser entendido como um personagem ou que anule o outro, ou que consiga ao menos o atrapalhar durante a partida, seria o mesmo que um contra-ataque. Informação da autora.

da internet tornou-se muito mais forte. “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.” (JENKINS, 2009, p. 30.)

Então, após conquistar o fã, a indústria precisa manter a sua atenção voltada para a sua criação, mesmo que uma sequência do produto principal não esteja pronta ou até mesmo enquanto ela é lançada. Com essa oportunidade e um público já estabelecido, se torna o momento de tentar alcançar novos públicos e expandir o alcance de sua obra em outras mídias, e com isso, vem a transposição de linguagem.

Portanto, o que se pode perceber desse exemplo é que a relação entre quem produz – criador ou produtor – e aquele que consome – possível fã – não é mais uma relação onde o consumidor apenas espera que o conteúdo lhe seja entregue, como um efeito de pirâmide, onde o criador se encontra no topo e o fã na base. A relação se tornou mais linear, onde o produtor do cânone escuta mais atentamente aos pedidos do seu *fandom* e é a partir desse ponto que a demanda é criada e desenvolvida.

O fã, todavia, de acordo com o repertório de cada um, pode estar passível a uma plataforma midiática, ou a mais de uma, e ao mesmo tempo, não consumir o objeto de seu saudosismo em outras plataformas. A indústria de jogos e algumas grandes franquias, como Star Wars, Harry Potter, franquias da Disney, já notaram tal fenômeno. Mas como ele funciona? Acontece que nem todos os fãs são adeptos de comprar todo tipo de produto periférico lançado pela franquia. Os filmes da Marvel, por exemplo, começaram a ser lançados segundo uma cronologia fechada de universo próprio. Esse fato permitiu aos fãs mais veteranos que acompanhavam as histórias em quadrinhos da Marvel continuarem agraciados com o cânone da produção gráfica impressa e digital; enquanto que outros fãs mais jovens, inclusive crianças e adolescentes, foram aos cinemas acompanhar filmes de super-herói.

Cada plataforma midiática é passível de oferecer uma experiência distinta. O mesmo personagem que está em uma série de histórias em quadrinhos, quando transposto para um filme, um livro, ou um jogo, sofre algumas adaptações que podem

interferir na experiência do fã, e do usuário de modo geral. Se no jogo o personagem é todo colorido, se mexe, produz algumas animações pré-programadas; em um filme ele segue um roteiro específico que não limita os movimentos das animações como um jogo; se for um *mangá*, pode ser impresso preto e branco, e já nos deparamos com a barreira da cor. E daí por diante.

A importância da convergência é que ela pode ser vista como um ponto de encontro entre curiosos, unindo os interesses desses curiosos aos interesses mercadológicos sob os quais estão boa parte dos artefatos da indústria do entretenimento. Afinal não é de hoje que produtores de filme por exemplo, pensam nas outras mídias como uma maneira de expandir aquele artefato para além das duas horas dispostas em uma sala de cinema. Ou seja, caso um filme de sucesso consiga atingir um público cuja dimensão de interesse viabilize uma expansão de seu universo, a indústria investe na construção de uma segunda obra. Caso essa segunda obra seja em outra linguagem (um game por exemplo) que ofereça um pouco mais de aprofundamento naquele universo, esse produto estará sendo exposto para dois públicos diferentes, o público herdado da primeira linguagem e o público que se interessa mais pela segunda. Se estamos falando de um filme que ganha sua versão em vídeo game, esse segundo produto (no caso o jogo) é primeiramente expostos àquele público que havia conquistado nas salas de cinema, e em segunda instância, a parcela de um novo público que apenas consome os games. E inevitavelmente, esses dois públicos irão colidir enquanto buscam por novas informações.

A mecânica que é aplicada a esse tipo de criação pode ser abordada pela publicidade e o marketing da franquia. “[...] convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009). Um dos exemplos para a aplicabilidade de tal mecânica é da própria franquia de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC que estão apostando na criação de um universo cinematográfico para seus super heróis e faturando com a venda de periféricos que alimentam o desejo do fandom.

O que se obtém depois de colidirem? Assim como Jenkins (2009) conta, os resultados dessas interações são imprevisíveis. Obviamente, podem acontecer novas interações que não nos surpreendam, porém que são certamente podem ser consideradas como “novas”. Mesmo que haja um conhecimento mais profundo envolvendo o público alvo, seus gostos particulares, suas predisposições de compra, ainda assim, é impossível prever o que pode se tornar amplamente famoso e discutido pelo *fandom*, e apenas o fãs e suas diversas relações nos vários espaços de conversa, é que são responsáveis por esses resultados.

Todas essas variáveis fazem parte de um grupo de elementos que compõem a linguagem. Cada mídia possui uma linguagem, tal como ditam os princípios do processo de comunicação. E a promoção de uma franquia transmídia tem tudo a ver com adaptação de linguagens. A seguir, abordaremos de forma mais específica como alguns autores referenciam esse processo de transposição da linguagem em prol das experiências distintas do usuário a fim de compreender melhor qual o papel do design atuando no meio de toda essa convergência de informações e interesses.

#### **4. Transposição De Linguagem**

Como caracterizamos nos capítulos anteriores, é bastante comum que a narrativa ou apresentação de um mesmo produto se dê em mídias diferentes, contando portanto com suportes diferentes. Quando falamos sobre o ACG, entendemos que de uma certa maneira todas essas mídias são conectadas, fica evidente que adaptações devem ser pensadas para essa mudança de linguagem e que essas adaptações devem ocorrer preservando essa conexão que mencionamos aqui. Mas, como isso acontece? Primeiramente, um dos processos principais para que o produto seja inteiramente integrado nessa nova mídia se trata da transposição de linguagem.

Antes de aprofundarmos em o que é a transposição de linguagem, é necessário entender o que é a linguagem em si. Partindo de definições mais ou menos específicas temos que a linguagem é um meio de se comunicar ideias através de um tipo específico de elemento. Na linguagem verbal o elemento é a palavra. Estas palavras quando apresentadas estabelecem uma relação entre si e a essa relação damos o nome de

sintaxe. Quando mudam os elementos base dessa comunicação, muda-se a linguagem. Enquanto a linguagem verbal tem como material a palavra, a linguagem visual tem como ponto de partida o que pode ser visto.

De uma maneira bastante ampla, a linguagem pode ser vista como a facilitadora para uma comunicação seja estabelecida, afinal, não se pode ter um diálogo entre o comunicador e o ouvinte se não existir uma linguagem estabelecida que una os dois. Então, seguindo a ideia de que a linguagem permite uma comunicação entre as duas partes, precisa se decidir qual o tipo que será utilizada, e isso também vai depender da mídia que for ser utilizada e qual o seu intuito.

Quando assistimos um programa na TV, seja uma novela ou um filme, já temos acesso à algumas informações. Há um conjunto de elementos que quando em contato, a relação estabelece uma produção de sentido que é típica daquele meio. O fato de já possuímos uma ideia geral de como será a estrutura e como ela vai funcionar e quais são seus pontos chave faz parte de uma construção e instrumentalização midiática pela qual passamos ao decorrer de nossas vidas como consumidores de entretenimento. Por exemplo, tanto a novela quanto um filme são separados por cenas. Nas cenas, os atores são os suportes principais dessa estrutura, porém, ao redor deles, temos a construção de cenário, a música, ambientação e narrativa, isso sem contar a fotografia da filmagem, que dependendo da angulação pode trazer um conceito diferente à cena. Todos fazem parte de uma linguagem audiovisual, onde dependemos de poder ver e escutar para absorver de uma maneira mais apropriada o que nos quer ser passado.

Se o meio para contar essa história lançasse mão de outras estruturas, estaríamos diante de uma outra linguagem. Sendo assim, vemos que existem várias linguagens que dependem de estruturas diferentes e possuem pilares diferentes, ou até mesmo que se alternam dependendo da necessidade daquela narrativa. Trazendo essa

comparação para o mundo dos games, podemos ter como exemplo o clássico jogo *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), do console<sup>19</sup> *Nintendo 64* (1996).

Criado como continuação do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), temos nesse título um protagonista que sai à procura de sua amiga fada, quando é encurralado na floresta pelo novo antagonista e amaldiçoado, ficando preso em um corpo que não é seu e jogado em uma cidade e lugar que desconhece. Com isso, o garoto precisa se desfazer da maldição e tem três dias para evitar que a lua caia sobre aquela cidade, com a surpresa de que em qualquer momento dos três dias o jogador pode reiniciar o contador de dias, com o preço de perder os itens que conseguiu adquirir até lá. Assim, somos apresentados ao enredo, um pilar tradicional para qualquer história que queira ser contada, estando presente em diversas linguagens que tem a narrativa como aspecto central.

No caso do jogo, além desse enredo guia, somos apresentados à mecânica de jogo, também referida como *gameplay*, que é o ponto chave da interatividade para o jogador e o jogo. O *gameplay* é a parte que irá garantir que o jogador possa viver aquele mundo e história que está sendo contada, ou seja, é a interface de jogabilidade. Enredo e *gameplay* podem ser considerados os pilares, via de regra, para a linguagem dos jogos. Porém essa linguagem também é dependente de outros elementos que permitam ao jogador produzir sentidos conforme projetado.

É daí que vem a necessidade de estudo sobre os gráficos – qual se encaixa melhor para a proposta do *game*. A música é um dos elementos a ser considerado, afinal, em um jogo de aventura *usualmente* não se vê necessidade para uma música com pontos de tensão, a não ser durante uma batalha contra um chefe. É uma linguagem, um código já esperado. Tudo isso faz parte de uma série de componentes do léxico daquela linguagem que juntos estruturam um tipo de código que ganha sentido naquele contexto.

---

<sup>19</sup> Console de jogo eletrônico é um microcomputador dedicado a executar jogos de vídeo (jogo eletrônico) de diversas naturezas ou, como são conhecidos, diversos gêneros, como jogos de tiro, jogos de ação, música e outros. Definição da autora.

Especificamente trabalhando a linguagem dos games temos, para além dos gráficos, cenários, música e mecânicas uma grande necessidade de um estudo sobre os personagens. O artista Bryan Tillman em seu livro *Creative Character Design*, onde trata de uma maneira teórica sobre a composição de personagens, fala sobre o elemento *Wow Factor*. Segundo ele, isso seria a “capacidade de fazer um character design tão atraente que vai conseguir captar a atenção das pessoas em qualquer situação”. A proximidade e a familiaridade que o usuário tem com os personagens criados pode ser peça chave no desenvolvimento e no sucesso de um jogo ou de qualquer outra mídia passível de desenvolvimento narrativo.

“Por isso, a narrativa do jogo é, em alguns casos, delegada a uma posição inferior à jogabilidade. De fato, a narrativa não é uma característica necessária do jogo digital. Oferecemos como exemplo Tetris (TETRIS, 1984), um jogo sem enredo nem nenhuma outra característica narrativa. Outros jogos oferecem uma narrativa de elementos audiovisuais sem oferecer o que pode ser classificado como enredo. No jogo digital Space Invaders (1978), por exemplo, o jogador entende quanto do nome do jogo tanto dos gráficos que trata se de uma invasão alienígena. Porém, é apenas contexto. Não existe nenhuma progressão de história. Pelo outro lado, muitos jogos oferecem enredos complexos, como Heavy Rain (HEAVY RAIN, 2010).” (KASTENSMIDT, 2013, p. 92)

Entendo assim que cada mídia acessa um tipo de linguagem e, compreendendo que os desdobramentos de cada franquia se dão por vezes transacionando um mesmo contexto para diferentes plataformas, evidenciamos a necessidade de o que vem sendo chamado de “transposição de linguagem”. Então, como transpor toda essa informação presente em um quadrinho ou game para outra mídia, especialmente se ela não dispor do mesmo tipo de gramática que a linguagem da mídia original? Ou ainda, como conseguir ser capaz de associar os personagens apresentados nessa nova mídia com aqueles que foram apresentados ao público a partir de outro código?

O termo transposição de linguagem pode ser visto de maneira decorrente em diversos artigos que envolvem diferentes mídias e adaptações para estas, por isso, não foi possível localizar um estudo que tenha conceituado por completo o termo. Ainda assim, pode ser visto como um ponto positivo para a área de design, que já está inserida nesse processo e pode auxiliar em mapeá-lo. As metodologias para pesquisa preveem

a etapa de coleta de dados e descrição a partir das informações obtidas. Com isso, nos fazemos presentes durante a etapa de coleta para, quem sabe, auxiliar na melhor definição do termo e sua aplicação.

Trabalhos como *Sakura Card Captors: transcrição e design editorial. Um estudo comparativo das edições de lançamento e comemorativa de 10 anos* (PETROVANA, 2018), comentam sobre o ato de transposição de idiomas enquanto trata da vinda do mangá *Card Captors Sakura*, analisando as adaptações que foram necessárias para que o público brasileiro pudesse compreender o código visual japonês.

A presença da cultura da convergência, nesse ponto, é inevitável. Na questão abordada por Petrovana, a animação do quadrinho *Sakura Card Captors* havia chegado primeiro às televisões brasileiras e se estabelecido com sucesso. Quando houve a oportunidade de trazer o quadrinho para as bancas, houve também a necessidade de realizar mudanças. Jargões de alguns personagens na versão dublada que se tornaram extremamente caricatos, e simplesmente não existiam dentro do mangá, foram incluídos, se tornando um atrativo para até mesmo os fãs da série animada que normalmente não se interessaram pelo quadrinho.

Seguindo essa mesma linha, o artigo *O Pecado de Sin City - Adaptação dos Quadrinhos para o Cinema* (JORDÃO, FONTANA, 2005) trata de examinar o quadrinho e o filme, uma reinterpretação nas palavras do autor, e analisar a narrativa dos dois, questionando suas mudanças e sua fidelidade à obra original, mesmo sofrendo alterações no processo de adaptação para uma outra mídia. Portanto, não é por que um novo subproduto esteja surgindo que a sua fidelidade ao original deva ser exacerbada. Muitos códigos de linguagem que funcionam em uma determinada mídia, acabam sendo falhos quando realocados.

Por exemplo, o programa americano para TV *South Park*, foi criado em 1997 e continua fortemente presente na mídia até os dias atuais graças ao seu *fandom*. Com o grande sucesso que conseguiu na época de seu lançamento, não demorou para que fosse lançado um game para *Nintendo 64* e posteriormente *Windows* e *Playstation*. O produto (jogo) desenvolvido pela *Iguana Entertainment*, publicado pela *Acclaim*

*Entertainment* e distribuído pela *Comedy Central*, seguia exatamente o mesmo nome da série americana. O game possuía um enredo básico onde um mal maior paira sobre South Park, trazendo consigo inimigos alienígenas e clones dos cidadãos. O jogo apesar de ser apresentado como 3D, tentava seguir o mesmo estilo gráfico da série de TV que é bastante bidimensional e tem como marca estilística a simplificação de formas e o pouco apreço a representações muito realistas.

Mesmo tentando se adequar a essa tendência de jogos que busquem replicar a estrutura 3D, o jogo foi considerado pelos críticos como possuindo gráficos ruins e pobres, conseguindo apenas notas medianas num total de avaliações. Mesmo possuindo as vozes originais, o que supostamente deveria ser um ponto positivo para os fãs que fossem jogar, o jogo também recebeu críticas negativas por apresentar falas “repetitivas” demais. Isso mostra que a indústria está atenta a aceitação de um produto e enxerga uma real possibilidade de ganhos comerciais ampliando o rol de produtos indo, naturalmente, pra outras mídias que demandam uma adequação de elementos, dinâmicas e relações entre os elementos. Isso é transposição de linguagem e transmídia.

Vemos que todo o desenvolvimento, a partir do momento em que a indústria se mostra atenta e percebe a possibilidade de ganhos comerciais ao aumentarem a quantidade de subprodutos baseados em um principal, se dá tentando criar conexões entre o produto original e os novos produtos que se deslocam e praticamente invadem as outras mídias. Isso acaba requisitando uma nova adequação dos elementos que já são estabelecidos e bem aceitos no produto principal na nova mídia, o que nem sempre se dá de forma ideal. No exemplo do South Park vemos que a crítica não aceitou bem a repetição de elementos da narrativa televisiva para a linguagem dos jogos. Toda a percepção da indústria sobre o produto e a chance de conseguir novos ganhos se trata da transmídia, enquanto as necessidades que surgem com essa realocação dos elementos é a própria transposição de linguagem.

Em 2014, desta vez em desenvolvido pela *Obsidian Entertainment* em parceria direta com *South Park Digital Studios*, um estúdio criado em parceria com foco apenas em desenvolvimento para jogos e aplicativos, foi lançado *South Park: The Stick of Truth*,

um jogo com uma proposta que alguns fãs dizem parecer muito mais um episódio da série, onde os personagens principais se encontram em uma brincadeira de *RPG*,<sup>20</sup> uma batalha entre humanos e elfos para conseguirem uma arma lendária. Assim os personagens crianças estão todos envolvidos nessa brincadeira onde algumas coisas mais sérias começam a acontecer, mas tudo acaba sendo levado na imaginação. Se no primeiro jogo lançado a crítica foi sobre os gráficos e a dublagem, esse lançamento mais recente conseguiu contornar todos esses problemas.

Os gráficos fizeram o máximo para simular um exato episódio da série – o que junto da narrativa conseguiu auxiliar na imersão do “episódio”. A ideia de se utilizar 3D já havia sido deixada de lado nos últimos dois jogos lançados, porém nesse a ideia de “imitar” a série foi muito mais forte. A dublagem foi altamente elogiada, assim como a narrativa e os elementos do jogo. Ele ganhou prêmios até mesmo antes de seu lançamento, apenas com base do conteúdo disponível nos trailers, o *Best Role-Playing Game* em 2012, foi indicado ao *Game of the Year*, *Best Storyline* e *Best Visual Design*.

Com a experiência e exemplo desses dois jogos, é possível perceber que a aceitação do público maior veio quando o jogo se tornou muito mais próximo em proposta com a série original. Quando os jogadores conseguiram se ver incluídos no decorrer da campanha desse jogo. Mas, como se conseguiu isso?

Primeiramente um setor à parte daquele que produz a animação foi criado, o *South Park Digital Studio*, mas que ainda tem uma ligação direta com a produção original, o que é um auxílio em determinadas partes do desenvolvimento, como o enredo, que em comparação ao primeiro jogo, é muito mais bem estruturado. Em seguida existe a presença da empresa *Obsidian Entertainment*, uma empresa que mesmo possuindo seus *Intellectual Property*<sup>21</sup>, já era reconhecida por outras adaptações que havia feito de produtos de outras mídias, como *Star Wars* e lidado com um *Spin-off* da série *Fallout*. Portanto, pode-se supor com base nas recepções desses jogos que variam entre

---

<sup>20</sup> RPG: é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. Definição da autora.

<sup>21</sup> *Intellectual Property*, ou Propriedade Intelectual, mais comumente chamado de IP, é uma criação original daquela empresa ou de um determinado grupo de pessoas. Por exemplo, os gibis da *Turma da Mônica* são um IP da *Maurício de Sousa Produções* e de seu criador original, o próprio Maurício de Sousa. Definição da autora.

aceitáveis à muito boas, que era uma empresa melhor inteirada para tomar a frente nesse processo.

Então é necessário lembrar que a mesma equipe que realiza a produção da animação para TV não possui pessoas instruídas para o desenvolvimento de um jogo. Mesmo que as duas áreas - animação e produção de games - possuam muitos pontos em comum, elas não conseguem suprir totalmente o trabalho uma da outra. Então é necessária uma parceria entre a equipe que já está trabalhando com o produto na sua mídia principal e a equipe presente na nova mídia. É nesse ponto em que pode ocorrer uma aproximação entre o design gráfico e a necessidade transmídia.

O designer gráfico tem por capacitação habilidades para trabalhar com informações entre meios visuais. Ele pode tanto servir como um intermédio entre produções de animação e desenvolvimento de jogos ou pessoalmente se integrando com a dita produção. Uma das funções que pode ser tomada é de conseguir condensar uma determinada informação em um só objeto visual, que pode vir a ser o personagem, mas não se limitando à apenas ele.

Portanto durante todo o processo, diversos pontos são avaliados em como serem transmitidos, mas um dos mais importantes para os jogos, certamente é como manter seus personagens caracterizados. Eles são o primeiro contato do jogador com o game, responsáveis pela criação de um laço inicial entre o consumidor e o produto. Posteriormente, o jogador pode se “desfazer” desse lado e verdadeiramente se interessar mais pela mitologia daquele universo, mas esse é apenas um passo mais distante. Pode-se então elencar como uma das prioridades durante o processo transmidiático sendo a adaptação desses personagens, que começa a partir do *Char Design*.

É importante ressaltar o papel do design gráfico durante essa etapa. Da mesma maneira que o design gráfico auxilia na parte de transposição de línguas, como visto sobre o trabalho envolvendo *Sakura Card Captors*, no qual fez parte do planejamento da edição na parte editorial, ele também se envolve no momento de decisão do Character Design. O personagem é um conjunto de informações que precisam ser traduzidas para

códigos visuais, afim de transmitir suas informações de uma maneira mais abrangente, e é sintetizando e construindo essas informações, que o design gráfico faz seu papel durante o Character Design.

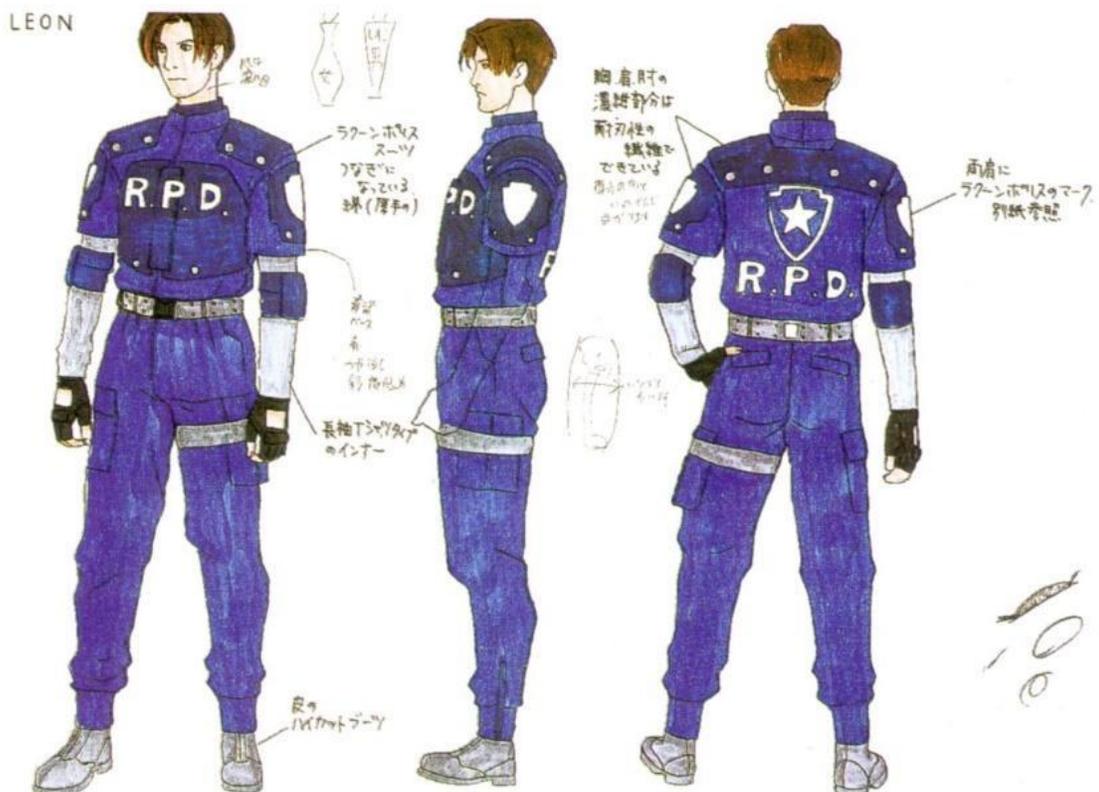
## 5. Char Design: A Construção de Personagens para Diversos Suportes

Durante as grandes feiras de vídeo games, como a *E3 Expo* em Los Angeles, as empresas desenvolvedoras possuem um momento para anunciar seus novos títulos e apresentar pequenos trechos ou trailers. São eventos que reúnem milhares de fãs, de todas as partes do mundo que vibram quando os trailers são apresentados. Junto dos gráficos de última geração, quase beirando a realidade, do *gameplay* frenético, da música e dos efeitos sonoros que massageiam os ouvidos, também conta as presenças dos personagens protagonistas. Afinal, no momento que durante um trailer de um novo jogo de zumbis, vemos o herói, com suas roupas danificadas, uma arma pesada na mão, outras em coldres e suportes diferentes, entrar em ação de uma maneira chamativa, é difícil impedir que o público não se empolgue e pense: “Mas que personagem incrível!”. Mas, como pode se dizer que um personagem é incrível, se nem ao menos passaram dez minutos com diálogo, ou vendo suas escolhas? Toda essa primeira impressão vem do *Character Design* apresentado.

O design de personagem, ou *Character Design*, não é apenas o trabalho de deixar o personagem “bonitinho” para que consiga conquistar o coração dos fãs. Ele irá sim, atrair o interesse, mas não de uma maneira aleatória atribuindo detalhes que no resultado final não exista diálogo algum. Uma analogia simples para a criação de um personagem em um jogo ou série é a mesma que uma receita de bolo (que aliás pode ser usada como analogia para muitas coisas). Primeiro existe a decisão sobre o sabor do bolo, que quando colocado no contexto de um jogo seria o seu *gênero*. Terror? Aventura? Todos são variáveis para o segundo passo, que é a escolha de ingredientes. Se for um jogo de terror, é necessário que o personagem de alguma maneira consiga sobreviver no cenário de terror, ou que explique o porquê de estar ali. Então se for um civil, roupas casuais e uma inabilidade com armas é funcional, e caso seja um policial

enviado para ajudar as vítimas, um uniforme de trabalho e uma maior perícia com armamentos fazem jus ao seu ofício.

**Figura 8** - Rascunhos do personagem Leon Scott Kennedy do jogo Resident Evil, um policial em seu primeiro de trabalho que acaba se vendo em meio à um apocalipse zumbi.



**Fonte:** Project Umbrella Disponível em: <http://projectumbrella.net/media/images/Leon-S-Kennedy-Concept-Art-Resident-Evil-2>

Existe o tempo de “forno”, que podemos associar com o período de produção, onde vários rascunhos serão feitos tentando encaixar todas essas características em um personagem que possa ser aceito. E, finalmente, o “bolo” está pronto – ou não. Não se pode dizer que um bolo está pronto sem antes degustá-lo. Pode haver um problema nos ingredientes, alguma característica essencial pode ter faltado que irá interferir no resultado final, ou o tempo de produção no “forno” está baixo ou insuficiente, então é necessário a produção de mais alternativas, o que toma um pouco mais de tempo. Então, quando o personagem final finalmente é apresentado, ele precisa falar por si só, que

todos esses elementos conversem entre si e entreguem um significado ao observador, que é percebido de uma maneira inconsciente, como explica Toby Gard (2000).

Todos nós usamos de mecanismos subconscientes para julgar as pessoas visualmente, independente do quanto você pode ou não ver. Quando você se encontra com uma pessoa, a quantidade de informação que você recebe visualmente é incrível. É levado em consideração o seu corpo, altura, sexo, raça, atração física, cabelo, roupas, maquiagem, higiene, barba, idade, peso, postura, expressão facial, linguagem corporal, movimentos, e assim vai. [...] O seu cérebro começa a a então criar suposições sobre a pessoa que está vendo usando técnicas padrão de reconhecimento que já possuímos, que muitas vezes é baseado no seu acervo próprio de estereótipos. [...] Depois de algum tempo, as nossas opiniões podem ser alteradas baseado na personalidade daquela pessoa, mas por um bom tempo as informações ainda serão filtradas baseadas nos nossos pré-conceitos que adquirimos com as primeiras impressões. (GARD 2000, tradução livre<sup>22</sup>)

Além de Gard, Bryan Tillman também comenta sobre uma questão mais teórica sobre o *Character Design*, em especial falando sobre a criação de arquétipos de personagens. Arquétipos representam trejeitos de personalidades inclusos dentro de uma personagem que torna mais fácil de identificarmos. Existem arquétipos clássicos como o herói bonzinho que sempre está disposto à ajudar todos, e o do vilão impiedoso, que não pensa duas vezes antes de se livrar de um empecilho em seu caminho.

Tillman segue o seu raciocínio fazendo a apresentação de seis arquétipos de personalidade básicos, sendo eles: O Herói, a Sombra, o Tolo, a anima/o animus, o Mentor e por fim o Trapaceiro. O herói (*hero*) já foi mencionado anteriormente, ele é corajoso, bonzinho e sempre pronto para enfrentar o mal, o vilão se encaixa na sombra (*shadow*), sendo o completo oposto do herói, contrapondo todos os seus pontos positivos

O Tolo (*Fool*, em inglês) funciona da mesma maneira que a carta coringa. É um personagem com bastante potencial, mas que infelizmente não o usa completamente, muitas vezes trazendo apenas problemas para os personagens que o rodeia. Segundo

---

<sup>22</sup> “We all use very powerful subconscious mechanisms to judge people visually, whether we realize it or not. When you meet someone, the amount of information you gather from them using your eyes is incredible. You take into consideration their shape, height, sex, race, physical attractiveness, hair, clothing, makeup, cleanliness, facial hair, age, weight, stance, facial expressions, body language, movements, and so on. [...] Your brain then begins to make assumptions about that person using built-in pattern-recognition techniques, most often based on your personal set of stereotypes. [...] After a while, our opinions may be reformed based on a person's personality, but for a long time it is still filtered through our preconceptions based on our first impressions.” (GARD, 2000)

Tillman, o intuito principal desse tipo de personagem é servir como um teste para o herói e ver como ele reage em situações mais tensas.

A personagem que se encaixa como Anima, ou Animus, se for masculino, é um personagem que servirá como representação dos desejos. Ela ou ele será belo e sensual, e muitas vezes será o par romântico do personagem herói da história. O Mentor, como o nome indica, é responsável por ajudar o personagem herói a descobrir o seu completo potencial. Muitas vezes acaba sendo representado como um personagem mais velho por uma questão cultural, onde associamos a idade avançada com sabedoria.

Por fim, o último arquétipo descrito por Jung e apresentado por Tillman é o arquétipo do trapaceiro. A maneira como ele move o herói pode ser vista como similar ao do tolo, porém suas intenções são completamente diferentes. Enquanto os acontecimentos envolvendo o tolo são muitas vezes acidentais, o trapaceiro tenta pensar cada um dos seus planos com o intuito de prejudicar o herói ou de conseguir algo dele, sempre estando um passo a frente. Tillman conta que usualmente as ações do trapaceiro ajudam a formar o melhor caráter do mesmo.

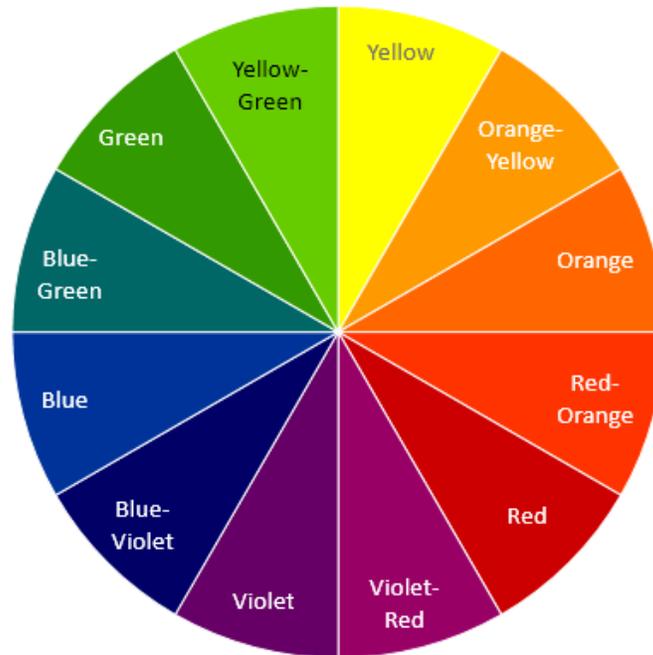
É importante também lembrar que, por mais que os personagens sejam importantes, eles sempre devem funcionar em torno do enredo. Por exemplo, não faria sentido existir uma personagem robótica em um jogo que se passa na idade média, seria completamente destoante da proposta medieval.

Toda essa questão de enredo também influencia uma outra parte do *Character Design*, que é a sua estética. E o que está diretamente ligado à estética são o uso de cores, que podem possuir muitos significados dependendo da maneira que são atribuídas. Uma pessoa que está lendo uma história de drama no faroeste, por exemplo, espera inconscientemente encontrar cores mais terrosas ou sobreas. Caso se deparasse com um personagem com cores neon ele estaria discordando completamente do cenário imposto.

Então, o que as cores podem nos dizer? É difícil mapear todas as cores e todos os seus significados, mas podemos nos limitar às cores bases e explicar sobre como a sua intensidade pode atuar na sua compreensão. Seguindo as informações que foram ditas por Tillman em seu livro, o autor começa pelas cores primárias, aquelas que podem ser combinadas para criar novas cores, e depois partindo para as secundárias. Portanto,

as cores tratadas serão: vermelho, amarelo, azul, roxo, verde, laranja. Também serão inclusas a ideia de branco e preto, pois são cores que carregam muitos elementos por si só. Começaremos então pelas cores primárias: vermelho, amarelo e azul, e seguiremos para as secundárias: roxo, verde e laranja, para só depois tratar das cores preto e branco.

**Figura 9** - Disco cromático, muitas vezes facilitador visual no momento de decisão de cores.



Fonte: Quora. Disponível em: <https://www.quora.com/What-is-the-opposite-color-of-grey>. Acessado em 07 de Março de 2019.

A cor vermelha, muitas vezes é associada com liderança, por ser relacionada diretamente com confiança, coragem, energia, determinação, dentre várias outras qualidades que são associadas à líderes. Um exemplo de personagem que utiliza vermelho é por exemplo o *Ranger* vermelho da série de TV *Power Rangers*, onde o líder sempre é aquele designado com o uniforme vermelho.

Ao amarelo, podem ser atribuídos significados um pouco mais variados do que o vermelho. Usualmente o amarelo se relaciona com características positivas como felicidade, sabedoria e alegria, mas também pode se atribuir à sentimentos mais negativos como covardice, inveja e doenças. Um exemplo de personagem que se correlaciona com a cor amarela pode ser a personagem *Mary*, do jogo *Ib* (2012). É uma

personagem em que sua cor principal é amarela, e ela é representada primeiramente como uma garota feliz, porém consumida por inveja.

O azul é uma cor que vemos muitas vezes ser associada com alta classe, em frases como “sangue azul”, por exemplo. Não é por menos, o significado que essa cor carrega muitas vezes se relaciona com confiança, lealdade, sabedoria, tranquilidade, frieza, honra dentre tantos outros adjetivos que, de fato, podem ser relacionados com a realeza. Um personagem clássico que pode ser visto é a Fera, do filme da Disney *A Bela e a Fera* (1991), que em suas roupas formais são completamente azuis com adornos dourados, trazendo mais relevância aos seus status social.

A cor roxa também pode ser associada com nobreza, mas também com magia, elegância, riqueza, mistério e criatividade. A ligação dessa cor pode ser feita com outro personagem clássico dos cinemas, sendo esse o *Gato de Cheshire*, de *Alice no País das Maravilhas* (1951). O Gato de Cheshire é um personagem que evoca muita curiosidade. Ele é listrado com cores variantes de roxo, misterioso e sempre fala em enigmas para trazer confusão à protagonista.

O verde, sendo uma cor mais natural, é muitas vezes ligado apenas com a natureza, porém possui tantos significados quanto as outras. A cor pode ser diretamente relacionada com os elementos da natureza sim, mas também pode ser interligado à fertilidade, crescimento, segurança, bem-estar, honestidade, mas também pode ser relacionado com inveja e doenças. Um personagem clássico que se utiliza bastante da cor verde é o *Luigi*, de *Mario Bros.* (1983). Luigi, em contraponto ao seu irmão, Mário, que utiliza vermelho, possui a roupa completamente verde, e em alguns jogos demonstra sentir inveja por ser o “irmão menos conhecido”.

Por fim, terminando as cores secundárias, temos o laranja. Sendo muito próximo da cor vermelha, essa cor consegue trazer sentimentos parecidos, mas com não tanta intensidade. Pode-se associar a cor laranja com alegria, entusiasmo, felicidade, determinação, encorajamento e até mesmo sabedoria. Outra personagem da série Mario que pode ser associada diretamente com a cor laranja é a Princesa Daisy, que apareceu primeiramente em *Super Mario Land* (1989). Sendo a segunda princesa a ser apresentada na série, Daisy não segue o padrão refinado que a princesa *Peach* segue. Ela é caracterizada como competitiva, um tanto masculina, e bastante extrovertida.

Chegando nas cores preto e branco, elas são cores completamente opostas. Enquanto o preto costuma caracterizar poder, elegância, medo, força, tristeza, depressão e luto, o branco nos apresenta com ideias de pureza, inocência, luz, bondade e limpeza. Muitas vezes, essas cores são atribuídas à vilões, com a cor escura, e heróis, com a cor clara, mas não precisam nem sempre seguir esse padrão. Um personagem que se utiliza dessas duas cores e é um antagonista, é *Sephiroth*, da série *Final Fantasy VII* (1997). Apresentado com o vilão, é de conhecimento geral que antes ele era visto como um soldado exemplar e leal à sua causa, porém dado certos eventos, ele tornou-se um personagem mais frio, e em eterno luto pela descoberta de suas origens.

**Figura 10** - Personagens e suas respectivas cores



Fonte: Acervo pessoal

Já Toby Gard em seu artigo *Building Character* se aprofunda e separa ainda mais. Os jogos em primeira pessoa, onde vemos exatamente o que o personagem vê, por tanto somos colocados no lugar dele, são os *avatares*, enquanto os personagens em terceira pessoa – onde vemos o personagem por completo, dos pés à cabeça – seriam os *atores*. No desenvolvimento de personagens atores, Gard reforça sobre possuírem uma personalidade mais simples, para que o jogador consiga facilmente dissecar e explorar livremente, e que não entre em conflito com aquele que o controla – o jogador.

Nos parágrafos anteriores, foi discutido também sobre como é necessário a conversa visual do personagem, sendo ele um civil ou um policial como foi exemplificado. Gard usa seu exemplo com Indiana Jones, onde faz a ligação sobre ser um personagem que se aventura por tumbas e em vários lugares do mundo procurando artefatos, mas isso é explicado por sua profissão de um arqueólogo. Ou seja, além do personagem falar por si só em ser “legal”, o ambiente que o rodeia também precisa estar no centro dessa conversa. Segundo o autor, se um jogo gira em torno de um personagem, os elementos de *gameplay*, ambiente e personagens estarão fortemente ligados durante todo o processo e no resultado do produto final.

Então, adiantando a linha de produção que não convém no momento, o jogo recebe seu lançamento e, felizmente, é um sucesso de vendas. Os personagens criados estão estampados em camisetas, mesmo que a produtora não esteja presente em eventos menores, fãs ainda irão procura por artistas que tenham feito mercadorias com seus personagens, apresentações de cosplay ocorrem, o que mais é necessário acontecer? Certamente, esse público dos vídeo games foi atingido e conquistado, e a movimentação que eles criam na internet dentro de fóruns gera uma curiosidade nas pessoas fora daquele meio. Então, com um público fixo, e um outro meramente interessado no que está sendo feito, a melhor maneira de chamar ainda mais a sua atenção é oferecendo esse mesmo conteúdo em uma mídia diferente.

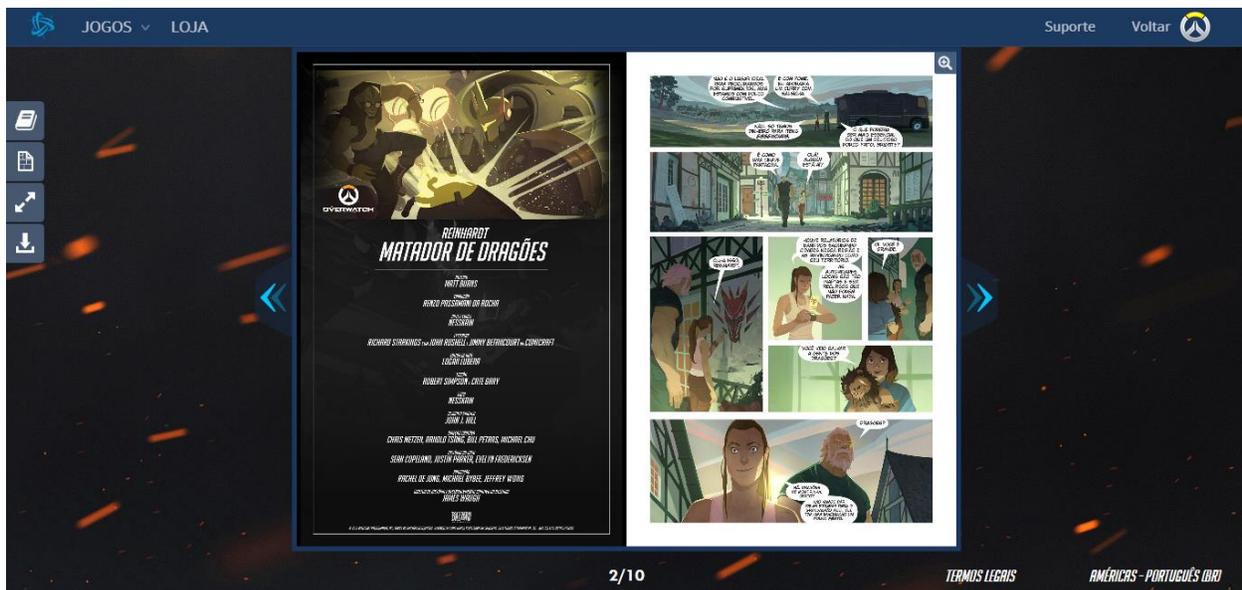
Mas qual mídia? Esse é um detalhe que apenas a empresa produtora poderá decidir, afinal ela que terá a informação sobre quem é o seu outro público alvo. Porém, independente de qual será a mídia que será transposta, toda aquela informação de personagem, ambiente, situação, terá que ser reescrita ou reinterpretada em uma linguagem diferente. Se essa saga se iniciou com um livro, por exemplo, os personagens terão que ser construídos saindo de uma base diferente das descrições de roupa ou expressão – que certamente são importantes, mas não fazem o papel da transmissão visual daqueles personagens.

Existem casos de personagens que já são pensados para outras mídias? Sim, certamente. Afinal, transmídia é uma nova situação do mercado, mas também é uma tendência, então cada vez mais os produtores estão projetando os seus personagens para serem reproduzidos em outras mídias. Um exemplo que pode ser dado é novamente com o jogo multiplayer *Overwatch*. No jogo, somos apresentados à um cenário de seis jogadores contra seis jogadores que disputam um objetivo, sendo as vezes feito em partidas de três turnos. Conhecemos de maneira breve à situação, de uma guerra entre humanos e robôs (no cenário, chamados de ôminicos) e do papel de uma organização de heróis e também de uma organização de vilões.

Em primeira mão, nos afeiçoamos aos heróis pela aparência, por suas falas engraçadas ou por sua jogabilidade, ou até mesmo pelas roupas que estão disponíveis

para se comprar por micro transações – e isso certamente não é ruim. A capacidade de criar um personagem com que o jogador seja capaz de se identificar mesmo sem saber diretamente sua índole, é um grande feito. *Overwatch* poderia se manter dessa maneira e apenas adicionar mais personagens ao seu acervo, mas ele também aos poucos apresenta mais da história “escondida” do jogo.

Figura 11 – Quadrinho “Matador de Dragões”



Fonte: Overwatch Disponível em: <https://playoverwatch.com/en-us/media/>

Com o lançamento de histórias em quadrinhos, disponíveis gratuitamente para leitura em seu site, e animações curtas de oito à dez minutos de duração que muitas vezes precedem o anúncio de um novo personagem, eles expandem a personalidade dos personagens, explicam seus laços e geram curiosidade no seu consumidor. Ou seja, esses personagens não são pensados apenas para se manterem presos à sua única plataforma, a *Blizzard*, desenvolvedora de *Overwatch*, mostra como desenvolve seus personagens os transferindo de mídia em mídia, de jogo à história em quadrinhos e de quadrinhos à filme.

Mas, certamente, se for um jogo tridimensional, passar para uma plataforma bidimensional como quadrinhos não é uma tarefa fácil à se fazer. Já foi citado anteriormente sobre como seria essa adaptação. No próximo tópico, será discutido quem

se responsabiliza por determinados pontos de adaptação do *Character Design*, com a introdução sobre o design gráfico apropriadamente e os elementos que o compõe.

## **6. O papel do design gráfico no processo transmídia na adaptação de personagens**

Com base nas informações adquiridas nos tópicos anteriores, neste capítulo vamos falar um pouco sobre a relação entre o design gráfico e qual o seu papel no processo de concepção de transmídia.

O design gráfico, por mais que seja um termo usado com bastante frequência para se referir às questões como marcas ou a estruturação de sites, também envolve áreas mais distintas. Contudo, essas áreas costumam lidar diretamente com a relação de organização de informações e imagem. Um exemplo da aplicabilidade do design gráfico é o papel da criação do *User Experience*, que em alguns aspectos é responsável por criar uma conversa entre a tecnologia e o usuário, resultando em aplicativos e interfaces mais intuitivas.

Como podemos definir o design gráfico então de modo geral? Começando pelo próprio termo, o próprio design, carrega muitos significados. Um deles sendo de *Criação gráfica e esquemática que representa algo, especialmente tendo em conta sua estrutura física*<sup>23</sup>. As outras definições que são concebidas pelo dicionário também dão significados semelhantes a esse. Com base nas informações apresentadas nesse tópico, podemos relacionar que o design gráfico é um campo voltado com mais força para a comunicação visual, porém não se restringindo a apenas ela, ele pode se reinventar e cumprir novas demandas que necessitam de organização de informações. Assim sendo, podemos pontuar que o próprio design gráfico possui ramificação da área do conhecimento no que diz respeito ao design de informação.

Continuando com a ideia de que o design gráfico se expande e atinge novas mídias, podemos então ver o relacionamento do design gráfico com o *char design*. Não existe um nome certo para designers que se envolvem com a criação de personagens,

---

<sup>23</sup> Definição retirada do site Dicionário Online de Português, site utilizado para consultar definições e significado de palavras. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/design/>

às vezes quando lidam diretamente com a parte de desenho, são chamados de artistas conceituais ou senão apenas ilustradores. Independente da nomenclatura utilizada, o papel torna-se o mesmo: trabalhar com códigos visuais e sintetizar as informações em um só personagem, uma das funções essenciais do design gráfico.

Então, com a capacidade de adaptar informações para novas linguagens, nos deparamos com a demanda da transmídia de difundir melhor seu produto por entre mídias variadas. Portanto, uma oportunidade para o design gráfico. O processo de transmídia portanto consiste em transitar o mesmo conceito de determinada fonte de informações por códigos diferentes.

A transmídia, portanto, é um termo que foi primeiro citado por Jenkins (2009) como *Narrativa Transmídia*, quando apresentou sobre a cultura da convergência, para explicar o fenômeno de um produto se espalhar por várias mídias, como televisão, celular, game e etc. Em seu *blog* pessoal, Jenkins categoriza a transmídia da seguinte maneira:

Narrativa transmídia representa um processo onde elementos de ficção são estrategicamente semeados em múltiplos canais midiáticos, com o propósito de uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. É esperado que cada mídia faça sua contribuição própria para o desenvolvimento da história. (JENKINS, 2011).<sup>24</sup>

A transmídia, ou narrativa midiática, possui alguns níveis. Jenkins fala sobre multimodalidade. Segundo ele, o termo foi criado por Gunther Kress para tratar de como o design em prol da educação toca nos custos de diferentes mídias instrucionais, assim como ele também aponta que Christy Dena fala sobre o mesmo aspecto voltado para a própria narrativa transmídia. O ponto principal, portanto, foi a percepção de que diferentes mídias envolvem diferentes modalidades de representação.

No jogo *Silent Hill* de 1999, por exemplo, o personagem Harry Mason é o pai que procura por sua filha em uma cidade repleta de monstros enquanto que na adaptação

---

<sup>24</sup> Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story

para o cinema, o personagem se tornou uma mulher que leva o nome de Rose Da Silva. Os dois possuem o mesmo papel dentro do enredo, apenas alterando o gênero do personagem progenitor.

Cada mídia tem a sua forma de adaptação. O jogo, por exemplo, facilita diferentes formas de interação entre o conteúdo e o usuário, diferente de um filme ou de um livro. Uma história que é contada através de diferentes plataformas adota, portanto, diferentes modalidades. Uma franquia pode ser multimodalidade sem necessariamente ser transmídia. Ela pode simplesmente repetir os mesmos elementos pelas diferentes modalidades sem realizar o processo de adaptação.

Uma das adaptações de livros para seriado mais recente como é a do livro do Neil Gaiman, Deuses Americanos, sofreu um processo de adaptação midiática correlacionado ao tempo de publicação das obras. Quando o livro foi criado no início dos anos 2000, o autor criou a deusa Mídia que representava todas a influência do ser humano em relação a mídia da época que se resumia a várias pessoas passando horas e horas observando um “altar” da televisão. O seriado foi lançado em 2017 e a mídia passou por um processo de adaptação e tal processo foi adaptado para o próprio seriado. Tanto é que o autor não chamou mais a deusa de Mídia, mas de New Media, uma deusa cujo poder ela ganha através das mídias sociais.

Para Jenkins, um projeto precisa combinar uma intertextualidade radical com a multimodalidade com o propósito de adicionar compreensão ao enredo transmídia. É por isso que é tão complexo tratar esse processo apenas como uma história que atravessa diversas mídias, quando o processo de adaptação é tão mais intrínseco do que o público de fato consegue perceber a priori.

Quando as pessoas evocam que a interatividade é o elemento principal para a experiência transmídia, é necessário analisar melhor o que o termo traz consigo. É possível observar diferentes relações que o público consegue realizar com a própria propriedade transmídia. De um lado, podemos contemplar a busca e acúmulo de práticas para encontrar pedaços dispersos de informações e descobertas pelo público em prol de chegarem a conclusão de como estes pequenos fragmentos juntos podem fazer algum

sentido. Por outro lado, o público pode estar seguindo como se jogassem um vídeo game, passando através de obstáculos, vencendo o *boss*, e reunindo espólios. O comportamento do próprio fã como público apresenta diferentes performances em diferentes modalidades, que são geralmente participativas e de final aberto, menos dependentes inclusive das escolhas do design e dos produtores da própria transmídia. Os fãs também produzem conteúdo.

Interpretar como os fãs recebem a franquia por meio de diferentes mídias é o papel de alguns profissionais. Jeff Gomez<sup>25</sup>, por exemplo, em entrevista ao site *Medium* explica que seu trabalho é examinar a propriedade intelectual dos produtos e maximizar seu valor através de múltiplas plataformas, sempre com o intuito de expandir aquele universo, e não apenas repeti-lo em mídias diferentes.

A extensão da adaptação distinta procura trazer uma compreensão somatória ou *additive comprehension*, termo emprestado de Neil Young, um designer de jogos, ao se referir aos níveis que são adicionados quando cada novo texto é assimilado ao contexto da história como um todo.

A *additive comprehension* pode acompanhar a franquia em um formato linear, seguindo uma sequência lógica simples como de uma trilogia como é no caso da franquia de filmes de O Senhor dos Anéis ou das adaptações dos livros de Harry Potter. Ou ainda pode vir em outros formatos, como de *back story*, por exemplo, ou *prequel*, uma visão anterior ao que a história principal se propõe inicialmente a contar.

Esse modelo de construção transmídia tem por objetivo o processo de construção de um universo. Semelhante ao que acontece em grandes franquias como Star Trek, Marvel, DC, entre outras; esse processo aborda diferentes mídias que tratam do mesmo universo sob pontos de vista diferentes. A maioria desse conteúdo transmídia apresenta, inclusive, algumas das seguintes funções:

- Oferece o histórico, passado, do universo (*backstory*);
- Mapas do mundo (podendo ser um universo fantástico ou outro);

---

<sup>25</sup> Jeff Gomez é o diretor executivo da empresa Starlight Runner. Onde já trabalhou com empresas como *Walt Disney* e *20th Century Fox* na função produtor transmídia.

- Oferece perspectivas dos personagens sobre as ações do enredo;
- Aprofunda o engajamento da audiência.

Esse processo de transição midiática de informações também já foi utilizado pela produção de novelas no Brasil. A novela *Viver a Vida*, por exemplo, foi lançada ao mesmo tempo que um blog conhecido como *Sonhos de Luciana* que também publicava conteúdo do mesmo universo. “Assim, a telenovela diária passa a ser compreendida como a mídia central e o blog *Sonhos de Luciana* como mídia secundária do universo de *Viver a Vida*.” (GREGOLIN, 2010, p. 60)

O blog *Sonhos de Luciana* foi uma das formas de estimular o engajamento da audiência com a mídia da novela. Tal processo está diretamente ligado com a forma do fã poder ter acesso aos produtores do conteúdo que este consome.

Antes, os telespectadores se comunicavam por meio de cartas com as equipes de produção. Ou, ainda, enviando cartas às revistas especializadas em telenovelas. Atualmente, os espaços multimidiáticos tornaram-se potenciais palcos de debate. (GREGOLIN, 2010 p.61)

Transmídia, portanto, não é apenas a transição do mesmo conteúdo por diferentes plataformas, mas a adaptação deste para a linguagem da plataforma ao qual está sendo destinado. Cada mídia para a qual o conteúdo é adaptado promove uma nova experiência para o usuário e essa experiência é única de cada usuário. Todo esse processo de consumir uma nova mídia e a experiência do público está diretamente associado à construção da memória, do imaginário, da narrativa e da expectativa de cada um. A experiência não pode ser projetada por completo, mas ela pode ser monitorada e transformada por meio da manipulação do conteúdo canônico.

O processo de construção transmídia e o papel do designer e dos produtores na construção do personagem estão intimamente interligados. Todo esse processo está relacionado a validação das expectativas do público e a promoção de novas experiências. Se considerarmos os aspectos apresentados anteriormente, um único personagem pode, através de sua *backstory* (um aspecto narrativo) oferecer ao público o contato com a história do universo abordado. A depender da origem e das

características escolhidas para o personagem, pode-se oferecer um ponto de partida para se tratar sobre os mapas do mundo. O mesmo personagem cujo ponto de vista é abordado sobre o universo serve de fio condutor para a visão do público sobre o que se passa no universo e, por fim, estimula a especulação do mesmo público sobre o que virá a acontecer posteriormente dentro da mesma franquia.

A presente pesquisa, portanto, busca analisar esses aspectos através de um estudo de caso para análise da construção do char design dos personagens da franquia abordada Tales Of.

## **PARTE II – Tales of: Apresentando o Objeto**

Nessa segunda parte do projeto, será apresentada a série *Tales of*, começando com seu surgimento, o que classifica um jogo como pertencente à série, quais são os que já existem, suas vendas e apresentar aqueles que receberam adaptações para diferentes mídias. Em seguida será apresentada uma tabela, com tudo o que servirá para melhor visualizar o panorama histórico da franquia, contendo todos os seus jogos lançados até o ano de 2019.

A partir desse panorama apresentaremos o recorte dentro da extensa franquia a partir do qual faremos nossa análise. Quando apresentado o corpus, será dada uma atenção especial a configuração dos personagens, apresentando-os tanto na sua primeira mídia (o jogo) quanto nas mídias para qual o jogo foi subsequentemente adaptado.

### **7. Tales of: a franquia**

Para se iniciar a discussão sobre uma franquia de jogos, é preciso primeiramente entender sobre a proporção desse mercado e como o seu crescimento tem conseguido a atenção de sites como *Forbes*. Vale ressaltar que não somente os jogos se incluem dentro do que seria a indústria de vídeo-games. Dentro dessa gama, seus periféricos também são inclusos e contabilizados no crescimento.

Hardware, Software and Acessórios e Game Cards, todos esses tiveram aumento de vendas em 2018. Hardware subiram em 8%, aumento amplamente comandado pelo Nintendo Switch. Software, sem contar com o MTX ou

assinaturas, subiu por volta de 7%. Mas acessórios e Game Cards (headsets, gamepads, etc.) aumentou em surpreendentes 33%. (KAIN, 2019, tradução própria)<sup>26</sup>

Desde sua popularização, os jogos eletrônicos se tornaram um fenômeno para todas as idades. Com a capacidade de englobar gêneros variados e temáticas inusitadas, todos os gostos acabam sendo contemplados, com uma variedade tão grande quanto a do cinema, possuindo games que vão desde ação e aventura até abrindo gêneros menores como os *indie*<sup>27</sup>.

Com uma área de alcance tão grande, não é uma surpresa que a indústria de jogos tenha um crescimento tão rápido, como foi percebido em 2018 pela CNBC um canal voltado apenas para a área de finanças, em um dos seus artigos, que indicava que a indústria de vídeo games em si poderia chegar a atingir 138 bilhões de dólares até o final do ano de 2018.

A movimentação do mercado de jogos é rápida, se renovando cada vez mais com o lançamento de um novo produto, seja um console – aparelho voltado para reprodução de jogos digitais – ou de periféricos como fones especializados, *mouses* e etc. Quando múltiplas empresas participam desse mercado específico, como Microsoft e Sony, faz com que ele se torne cada vez mais competitivo. Seguindo com a ideia de competição entre essas empresas, encontra-se a Nintendo – empresa de origem japonesa e famosa por seus jogos e consoles criados principalmente nos anos 90, que fez parte da infância de muitos orientais e ocidentais – que tem visto um declínio em vendas graças a essas novas participações no mercado de jogos, o que para alguns observadores acabou deixando a companhia de lado.

*Tales of* é uma série de jogos eletrônicos classificada como Fantasia e RPG que se iniciou em 1995 com o seu primeiro título – *Tales of Phantasia*. Produzido pela *Wolf Team* e desenvolvido pela *Namco Bandai*, o jogo foi lançado para o console *Super Nintendo*. Desde então, não apenas esse título, mas os que foram lançados depois,

---

<sup>26</sup> Hardware, Software and Accessories & Game Cards all saw growth in 2018. Hardware was up 8%, driven largely by the Nintendo Switch. Software, not including MTX or subscriptions, was up 7%. But Game Accessories & Game Cards (headsets, gamepads, etc.) was up a whopping 33%. Erik Kain em This Is Why Video Game Microtransactions Aren't Going Anywhere

<sup>27</sup> Indie é a nomenclatura dada à jogos de desenvolvimento independente, que em sua criação não possuem apoio financeiro de grandes empresas. Normalmente é feito por grupos pequenos ou até mesmo uma única pessoa. Definição da autora.

geraram mangás, adaptações para televisão – animês –, contos literários ou *light novels* e também expansões para jogos mobile. Com um total de 22 anos de produção, a série conseguiu se fixar no mercado junto a outros títulos de peso como *Final Fantasy*, com 30 anos de produção e *Dragon Quest*, com 31 anos de produção.

**Figura 12** – Arte de capa de Tales of Phantasia, para Super Nintendo



Fonte: Giant Bomb. Disponível em: <https://www.giantbomb.com/tales-of-phantasia/3030-255/>

A escolha dessa franquia como nosso estudo de caso se deu levando em consideração sua extensão, a quantidade de produtos canônicos que estão em diferentes mídias/linguagens e sua popularidade. A opção por um produto oriundo do Japão é reforçada pelas características da cultura pop japonesa apresentadas no capítulo 1. Como vimos, a indústria de entretenimento no Japão costuma partir de um tripé onde, por via de regra, um produto já é gerado de maneira a facilitar sua presença nos 3 pés dessa composição ACG.

Outra característica marcante que evidencia a importância dos personagens dentre da franquia “*tales of*” é que, quando perguntado<sup>28</sup> o que define um jogo da série *Tales of* produtor do jogo *Tales of the Abyss*, Makoto Yoshizumi, afirma que o que define fortemente um jogo da série são seus personagens. O produtor continua justificando suas palavras ao dizer que os jogadores devem sentir empatia por seus personagens, incluindo os vilões, que estão lutando por suas crenças da mesma maneira que os heróis.

<sup>28</sup> , Recorte de uma entrevista realizada pela Nintendo chamada *Iwata Asks*, e comentada pelo site Siliconera. Disponível em <https://www.siliconera.com/2011/06/23/tales-games-arent-rpgs-says-tales-of-the-abyss-producer/>

Eles não são exclusivamente ruins. É pelo fato de serem personagens tão esféricos como os protagonistas que torna o mundo deles tão palpável e imersivo.

Nessa mesma entrevista, o produtor reforça não acreditar que o jogo deva ser classificado como um RPG<sup>29</sup>, por que os personagens apresentados não funcionam como a transposição do jogador naquele mundo, mas sim para se aprender mais sobre eles e poder observar seu desenvolvimento. Yoshizumi categorizou esse suposto gênero como *Character Playing Game*, um jogo focado e voltado para o desenvolvimento de seus personagens. Essa afirmação reforça nossa escolha já que a franquia em questão dá toda essa importância aos personagens, nos dando indícios que o cuidado para configurá-los é parte importante para o sucesso da série.

O produtor admite que, embora a série parta de um princípio diferentes dos RPGs tradicionais, usar o termo facilita a inserção do jogo no mercado, buscando jogadores eventuais que entrem em contato com a franquia esperando um Role playing Game tradicional. O produtor explica ainda que é por essa razão que cada jogo da série *Tales of* recebe um *Characteristic Genre* ou “Gênero Característico”, que funciona da mesma maneira que um subtítulo. Esse subtítulo dá uma breve ideia sobre qual será a temática desse determinado jogo.

Coletando também informações do diretor e outro produtor da série *Tales of*, Hideo Baba, ele faz alguns breves comentários sobre as características da franquia em uma entrevista ao site *Kotaku*<sup>30</sup> com o editor Jason Schreier.

"Uma analogia rápida," Baba disse, segurando duas balas que estavam na mesa próxima à nós. Ele as manteve em suas mãos enquanto seu tradutor explicava suas palavras em inglês. "Veja essas duas balas como exemplo. O papel de embrulho pode ser o mesmo, mas quando você abre um pode ser um sabor completamente diferente." (Hideo Baba para o site *Kotaku*, em *RPGs Tales of* são como doces, diz aquele que os produz. Tradução própria).<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> RPG é a sigla para *Role Playing Game*, que significa Jogo de inversão de papéis. Definição da autora.

<sup>30</sup> *Kotaku* é um site de notícias que também tem como conteúdo principal trazer informações sobre novos jogos e entrevistas. Definição da autora.

<sup>31</sup> "A quick analogy," Baba said, holding up two candies that were on the table next to us. He kept them in his hands as his translator explained his words in English. "Take two of these gumdrops as an example. The wrapping might be the same, but you open one up and it might be a completely different type of candy." Hideo Baba em *Tales RPGs Are Like Gumdrops, Says The Guy Who Makes Them*.

Com essa simples analogia feita envolvendo doces, Baba coloca a série para o leitor de uma maneira muito simplificada. Ao visualizar a série de maneira rápida, podemos perceber características visuais bastante chamativas e comuns para jogos japoneses, envolvendo personagens caracterizados em estilo mangá. Esse fato faz com que ele se assemelhe à outras dezenas de jogos que são lançados anualmente no Japão, porém seguindo a analogia feita, por de baixo do embrulho temos um produto diferente, o que torna até mesmo os jogos *Tales of* distintos entre si.

Ele admite que os jogos podem até possuir estruturas similares, mas que sempre tentam trazer alguma inovação. Essas novidades podem aparecer com personagens mais caricatos ou com histórias envolventes, ou com melhoras no sistema de batalha que possui, que pode ser caracterizado como um tipo de *hack-n-slash*<sup>32</sup> porém é mais referido entre fãs como “*Linear Motion Battle System*”. Esse nome surge por possuir um determinado padrão que pertencem somente à esse sistema, como habilidades recorrentes, itens específicos e comandos recorrentes.

No final das contas, os desenvolvedores estão sempre tentando trazer alguma alteração em seus jogos, mesmo que as vezes não seja perfeitamente balanceado, como o produtor Makoto Yoshimizu menciona em sua entrevista.

---

<sup>32</sup> *Hack 'n Slash*, pode ser entendido como elemento de jogo voltado combate, ou que possui o combate como um aspecto principal. Normalmente o jogador progride pela fase após derrotar todos os inimigos da anterior, porém nem todos seguem essa regra. É completamente diferente de jogos de luta como *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*, sendo mais parecido com *Scott Pilgrim vs. The World* ou *Diablo*, por exemplo. Definição da autora.

**Figura 13** - Exemplo de batalha em Tales of Berseria, o jogo mais recente lançado para consoles da franquia.



Fonte: Bandai NAMCO. Disponível em: <https://www.bandainamcoent.com/news/battle-system-basics-in-tales-of-berseria>

Com as informações retiradas dessas duas entrevistas distintas, podemos separar mais claramente quais são as características que englobam os jogos da franquia *Tales of* e formam um padrão.

**Quadro 1** - Elementos Compositivos da Série *Tales of*.

**1. ESTILO MANGÁ**  
COMO ESTILO GRÁFICO

**2. CHARACTERISTIC GENRE**  
PARA DEFINIR "ENREDO"

**3. LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM**  
COMO SISTEMA DE LUTA RECORRENTE

**ELEMENTOS COMPOSITIVOS DA SÉRIE TALES OF**

Fonte: Acervo Pessoal.

Com a ideia formada sobre o que constitui um jogo da série *Tales of*, é possível então seguir apresentando os jogos que foram lançados dentro dessa franquia, fazendo seu panorama histórico.

### 7.1. Panorama histórico

O intuito dessa etapa é inicialmente apresentar os títulos da série *Tales of* e o seu número de vendas. É necessário saber que até o momento de produção desse trabalho foram lançados um total de 51 jogos. Dentro desses 51 jogos, eles são classificados em dois tipos diferentes, *Mothership* e *Escort*. Os títulos que levam o cargo de *Mothership* são os títulos principais da série, enquanto os considerados *Escort*, são aqueles que são considerados *Spin-off*<sup>33</sup>. É comum que no segundo caso, os jogos tenham um teor não tão sério, e contenham a presença de diversos personagens que aparecem em jogos diferentes, interagindo entre si.

Os valores do número de vendas foram retirados do site *Vgchartz*, conhecido por tabelar e tomar contabilizar o número de vendas tanto de jogos quanto de consoles, também criando comparações entre eles. É importante mencionar que como toda série de jogos lançados no Japão, é difícil manter conta do número de vendas dos jogos mais antigos e que não chegaram a ser lançados no ocidente, portanto alguns números podem não ser tão precisos quanto o desejado.

Com essas informações, foram criadas algumas tabelas para facilitar a visualização dos jogos da série, seu ano de lançamento, e o número total de vendas que teve. Iniciando pelos títulos principais, conhecidos como *Mothership*, somos apresentados à 16 jogos da série.

---

<sup>33</sup> Spin-off é o termo utilizado para caracterizar algo fora de uma linha cronológica ou fora de uma linha de produção. Em jogos por exemplo, pode ser considerado Spin-off um jogo de celular da franquia que foi desenvolvido por uma empresa diferente, porém com a aprovação da original. Definição da autora.

**Tabela 1** - Tabela contendo os títulos principais da franquia.

<b>TÍTULOS PRINCIPAIS (MOTHERSHIP)</b>		
<b>NOME</b>	<b>ANO DE LANÇAMENTO</b>	<b>NÚMERO DE VENDAS (GLOBAL)</b>
<b>TALES OF PHANTASIA</b>	1995	1,38 Milhões
<b>TALES OF DESTINY</b>	1997	1,56 Milhões
<b>TALES OF ETERNIA</b>	2000	0.26 Milhões
<b>TALES OF DESTINY 2</b>	2002	1,73 Milhões
<b>TALES OF SYMPHONIA</b>	2003	1,63 Milhões
<b>TALES OF REBIRTH</b>	2004	0.66 Milhões
<b>TALES OF LEGENDIA</b>	2005	0.49 Milhões
<b>TALES OF THE ABYSS</b>	2005	1.42 Milhões
<b>TALES OF INNOCENCE</b>	2007	0.36 Milhões
<b>TALES OF VESPERIA</b>	2008	1.20 Milhões
<b>TALES OF HEARTS</b>	2008	0.63 Milhões
<b>TALES OF GRACES</b>	2009	1.21 Milhões
<b>TALES OF XILLIA</b>	2011	1.23 Milhões
<b>TALES OF XILLIA 2</b>	2012	0.86 Milhões
<b>TALES OF ZESTIRIA</b>	2015	1.03 Milhões
<b>TALES OF BERSERIA</b>	2016	0.65 Milhões
<b>SOMA TOTAL</b>		<b>16.26 Milhões</b>

Fonte: VgChartz. 2019

Os títulos *Mothership*, que geraram um total especulado de 16.26 milhões de unidades, possuem histórias independentes, sempre trazendo novos personagens consigo. A única exceção sendo dos títulos *Tales of Destiny 2* e *Tales of Xillia 2*, que são sequências de jogos com o mesmo nome.

Os títulos *Escort*, ou seja, que não considerados produtos principais da série, sendo jogos mais secundários, somam entre 2000 e 2014, dezessete versões de *Tales of*. Como apontado anteriormente, essa série de jogos tem maior liberdade para cruzar

personagens de saga e podem trabalhar temáticas mais livres e menos sérias do universo de *Tales of*.

**Tabela 2** - Tabela contendo os títulos considerados *Escort*.

<b>TÍTULOS SECUNDÁRIOS (ESCORT)</b>		
<b>NOME</b>	<b>ANO DE LANÇAMENTO</b>	<b>NÚMERO DE VENDAS (GLOBAL)</b>
<b>TALES OF PHANTASIA: NARIKIRI DUNGEON</b>	2000	---
<b>TALES OF PHANTASIA: NARIKIRI DUNGEON X</b>	2001	0.21 Milhões
<b>TALES OF PHANTASIA: NARIKIRI DUNGEON 2</b>	2002	---
<b>TALES OF PHANTASIA: NARIKIRI DUNGEON 3</b>	2005	---
<b>TALES OF FANDOM VOL. 1</b>	2002	---
<b>TALES OF FANDOM VOL. 2</b>	2007	0.8 Milhões
<b>TALES OF THE WORLD: SUMMONERS' LINEAGE</b>	2003	---
<b>TALES OF ETERNIA ONLINE</b>	2006	Serviço Inativo
<b>TALES OF TEMPEST</b>	2006	---
<b>TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY</b>	2006	0.43 Milhões
<b>TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY 2</b>	2009	0.33 Milhões
<b>TALES OF THE WORLD:</b>	2011	0.28 Milhões

<b>RADIANT MYTHOLOGY 3</b>		
<b>TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD</b>	2008	0.52 Milhões
<b>TALES OF VS.</b>	2009	0.23 Milhões
<b>TALES OF THE HEROES: TWIN BRAVE</b>	2012	0.13 Milhões
<b>TALES OF THE WORLD: DICE ADVENTURE</b>	2012	---
<b>TALES OF THE WORLD: REVE UNITIA</b>	2014	0.11 Milhões
<b>SOMA TOTAL:</b>		<b>3,04 Milhões</b>

Fonte: VgChartz.com. 2018

Para títulos *Escort*, foram catalogados pelo site VgChartz.com em 2018, com um total de 3,04 milhões de unidades vendidas. É importante que ressaltar que, muitos desses jogos não chegaram a ter um lançamento no ocidente, chegando apenas nas mãos de alguns fãs através de traduções não-oficiais, por isso é difícil encontrar registros do número de vendas dos jogos mais antigos.

Estando fora da classificação de *Mothership* e *Escort*, existem jogos que foram produzidos à parte, sendo todos voltados para celulares – ou *mobile*. Esses jogos costumam trazer personagens variados dos títulos principais interagindo juntos, sendo um chamativo para os fãs que tem interesse em ver os personagens de histórias diferentes interagindo entre si.

**Tabela 3** - Tabela de jogos mobile, não se encaixam nem em *Mothership*, nem em *Escort*.

<b>TÍTULOS SECUNDÁRIOS (MOBILE)</b>		
<b>NOME</b>	<b>ANO DE LANÇAMENTO</b>	<b>ATIVO?</b>

<b>TALES OF MOBILE SERIES</b>	---	SIM (TELEFONES ESPECÍFICOS)
<b>TALES OF KIZNA</b>	2011	NÃO
<b>TALES OF CARD EVOLVE</b>	2012	NÃO
<b>TALES OF BIBLIOTHECA</b>	2013	NÃO
<b>TALES OF THE WORLD: TATICS UNION</b>	2012	NÃO
<b>TALES OF ASTERIA</b>	2014	SIM (EPISÓDICO)
<b>TALES OF LINK</b>	2014	NÃO
<b>TALES OF THE RAYS</b>	2017	SIM (APENAS JAPÃO)

Fonte: VgChartz

Temos então 08 versões de games da franquia Tales of produzidos exclusivamente para a plataforma mobile. Embora ainda estejamos falando de videogames, a estrutura de jogos para celular tem que se adaptar as demandas daquele universo. Isso inclui diferenças consideráveis entre o tamanho das telas, os recursos que o celular oferece, e questões de hardware como capacidade de processamento de dados e tecnologia das telas. Para além do mundo dos games, *Tales of* tem também uma série de versões em animação, conforme tabela 4 abaixo.

**Tabela 4** - Animações lançadas a partir dos jogos.

<b>ANIMAÇÕES</b>		
<b>NOME</b>	<b>ANO DE LANÇAMENTO</b>	<b>TIPO</b>
<b>TALES OF ETERNIA: THE ANIMATION</b>	2001	ANIME – 13 EPISÓDIOS
<b>TALES OF PHANTASIA: THE ANIMATION</b>	2004 - 2006	ANIME – 4 EPISÓDIOS

<b>TALES OF SYMPHONIA: THE ANIMATION</b>	2007 - 2011	ANIME – 11 EPISÓDIOS
<b>TALES OF THE ABYSS</b>	2008	ANIME – 26 EPISÓDIOS
<b>TALES OF VESPERIA: THE FIRST STRIKE</b>	2009	FILME
<b>TALES OF ZESTIRIA: DAWN OF THE SHEPARD</b>	2014	ESPECIAL
<b>TALES OF ZESTIRIA THE X</b>	2016 - 2017	ANIME – 26 EPISÓDIOS
<b>VIVA – TALES OF!</b>	2006 - 2009	ESPECIAL – 5 EPISÓDIOS
<b>TALES OF GEKIJOU</b>	2012	ANIME – 5 EPISÓDIOS
<b>TALES OF THE RAYS GEKIJOU</b>	2018	ANIME – 8 EPISÓDIOS
<b>TALES OF HR (HOMEROOM)</b>	2018	---

Fonte: Aselia Wiki, 2019

Seguindo a ideia do sucesso feitos pelos jogos da série, alguns conseguiram uma adaptação para a televisão, outros até mesmo com um filme exclusivo. Algumas animações, como no caso de Tales of Phantasia, tiveram um tempo maior até seu término por serem feitas em parte, os episódios sendo lançados um de cada vez.

Convém salientar que esses jogos, animações ou qualquer periférico da série não são simplesmente colocados no mercado sem nenhum anúncio prévio. É sediado anualmente no Japão, no estádio de Yokohama, um evento chamado *Tales of Festival*. Trata-se de uma comemoração em homenagem à franquia. Um festival com duração de

dois dias onde são apresentadas novas mercadorias, restaurantes temáticos são montados e um auditório reservado apenas para anúncios e painéis com os *Seiyuus*<sup>34</sup>.

**Figura 14** - Banner do anúncio do evento *Tales of Festival*.



Fonte: Abyssal Chronicles. Disponível em: <http://www.abysalchronicles.com/news/tales-of-festival-2019-guests-revealed>

É durante esse evento em que novos jogos são anunciados dentro do auditório. Entre um anúncio e outro são realizadas atividades pelos seiyuus que contam com a participação da plateia, perguntas e respostas, o que se esperar dos novos jogos dentre outros. Além da interação proposta pelo evento, os fãs também fazem um papel diferente, mais participativo.

É bastante comum que diversos fãs se mobilizem para externar sua predileção por esse ou aquele personagem. São inúmeros buquês de flores, por vezes custando quantias pomposas, enviados a entrada do estádio, contendo fotos e cores representando um personagem. Os fãs acabam competindo entre si, tentando mostrar quem se importa mais com um determinado personagem e quais personagens são mais amados.

Esse processo só reforça a fala de Yoshimizu, produtor da série, sobre os jogos da série não serem um RPG, por que o jogador não se vê representado por aquele

---

<sup>34</sup> Seiyuu é a nomenclatura dada para os profissionais responsáveis em dar voz aos personagens. São o equivalente aos dubladores brasileiros.



de existência da série, lançado para Playstation 2 (2002). O jogo foi o primeiro da franquia a ser lançado no ocidente para o console, e foi bem recebido, conseguindo notas variadas e conseguindo atingir um bom status.

Figura 15 - Nota recebida pelo jogo em um site de avaliação.

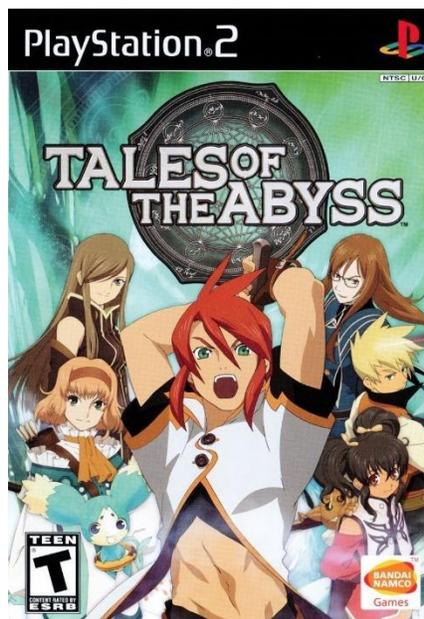
<b>GREAT</b>	11 OCT 2006 BY JEFF HAYNES
<b>8</b>	<b>PRESENTATION</b> Abyss is easy to get into, but is there a reason why you stumble into explanations for game features only after you've been using them for multiple hours?
<b>8</b>	<b>GRAPHICS</b> Character models are great -- too bad the environments and battlefields are way too generic to be enjoyable.
<b>9</b>	<b>SOUND</b> Voice over acting is excellent in Abyss, and there's a ton of it. If it was included in the skits it would be perfect.
<b>8</b>	<b>GAMEPLAY</b> The battle system can degenerate into button mashing at times, and you'll sometimes wish you had more freedom in your exploration of the world.
<b>8.5</b>	<b>LASTING APPEAL</b> There's a ton of side quests, skills and features to be found in this game, and you simply won't find all of them on one play through. Expect to invest a lot of time on this one.

Fonte: IGN<sup>35</sup>. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2006/10/11/tales-of-the-abyss-review>

O jogo tem como seu *Characteristic Genre* a frase “*Discovering the meaning of Life RPG*”, podendo se traduzir como “RPG para descobrir o significado da vida”. O enredo do jogo gira em torno de Luke fon Fabre, um jovem nobre que desde seus 10 anos de idade fica encarcerado dentro de sua própria casa, por conta de um sequestro que o deixou traumatizado. Um dia, sua mansão é invadida por uma mulher misteriosa, e durante um confronto direto, Luke e a mulher são enviados para fora de seu país, direto para as terras inimigas. Assim, Luke, com a ajuda da mulher que se identifica como Tear, partem em jornada para tentar retornar à sua casa. O jogo possui referências muito fortes à música, tanto para definição de mundo, chamando um objeto que conta do destino das pessoas de *Score*, por exemplo, que para o português pode ser traduzido como partitura musical, em emblemas que fazem referências à instrumentos musicais, e até habilidades que são diretamente ligadas ao cântico.

<sup>35</sup> IGN é um website voltado para notícias envolvendo cultura pop num geral, contando também com um sistema de avaliação para jogos bem recebido pelos fãs. Definição da autora.

**Figura 16** - Imagem de capa de Tales of the Abyss.



**Fonte:** Moby Games Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/tales-of-the-abyss/cover-art/gameCoverId,85611/>

O título foi bem recebido pelo público geral, ainda sendo mencionado por fãs como seu favorito dentre todos os outros lançamentos quando questionados sobre o seu jogo favorito da franquia, seja por questão de jogabilidade quanto por desenvolvimento dos personagens. Tales of the Abyss foi o oitavo jogo da série, e foi a edição de comemoração aos 10 anos da franquia. Suas vendas gerais ficam em torno de 1,42 milhões de unidades vendidas, sendo o quarto jogo mais vendido de toda a franquia.

Como foi o primeiro jogo lançado para Playstation 2 (2005) no ocidente para a série, é fácil identificar como chegou na mão de tantos fãs. O *Playstation 2* foi o console mais vendido de todos os tempos, chegando até 150 milhões de unidades. Sendo um console tão facilmente acessível, é fácil de imaginar porque o título foi um porto de entrada para muitos fãs da série. Consoles da mesma época, como o *Game Cube* (2001), que teve também lançamentos da franquia *Tales of*, tiveram menos vendas por serem mais caros por conta de seu hardware, apenas conseguindo atingir mais fãs quando foram levados para outros consoles. Com a repercussão causada pelo jogo, outros produtos começaram a surgir, desde periféricos como brinquedos e pelúcias até conseguir espaço próprio em outras mídias e consoles diferentes.

Posteriormente, em 2011, o jogo *Tales of the abyss* recebeu um *port*<sup>36</sup> para o Nintendo 3DS com comemoração aos 5 anos desde seu primeiro lançamento. É interessante notar que desde seu primeiro aparecimento no *Playstation 2* (2005), o game acabou recebendo diversas adaptações midiáticas, como peças de teatro, chamadas como *Tales of the Stage*, mangás licenciados, animações para TV e *light novels*.

Temos entre elas uma animação de 26 episódios que foi ao ar em 2008, sendo a maior e por conseguinte, a mais completa adaptação feita em relação à um jogo da franquia. O título ainda foi contemplado com três adaptações para mangá oficial, uma contendo a história principal e outras duas tratando de histórias independentes do mesmo universo e, mais recentemente houve a presença de duas peças de teatro, uma contando o início da história e outra falando mais sobre um dos antagonistas. Além desses lançamentos maiores, também existiu a presença de CD Dramas<sup>37</sup>

**Figura 17** - Poster da peça de teatro *Tales of the Stage: Those Who Inherit the Power of Lorelei*. Uma peça que conta a história do anti-herói, Asch.



**Fonte:** Abyssal Chronicles. Disponível em: <http://www.abysalchronicles.com/>

---

<sup>36</sup> *Port* é um termo utilizado quando um jogo foi criado para um console ou hardware, e é adaptado para outro diferente. Muitas vezes recebendo atualizações de gráfico no processo. Definição da autora.

<sup>37</sup> CD Dramas são faixas de áudio feitas pelos dubladores originais dos personagens. Muitas vezes incluem situações não incluídas nos jogos e possuem um teor mais cômico.

Com o recorte sobre o produto feito, é necessário analisar os personagens que fizeram parte desse enredo, e visualiza-los nas mídias que compreendem o ACG. Por isso no tópico seguinte o propósito é apresentar os personagens pertencentes à esse jogo específico, já que são elementos tão fortes dentro do produto. Não se limitando à somente dar seus nomes mas apresentar seu propósito no enredo e apresenta-los nas mídias visuais mais proeminentes, sendo elas o próprio jogo, sua animação e o mangá.

### **7.3. Personagens**

Nesse tópico, serão apresentados os personagens principais. Os personagens protagonistas são aqueles que fazem parte do grupo base e que em algum momento do jogo, ou durante toda a extensão desse, podem ser controlados pelo jogador.

Com o recorte feito, são retirados 7 personagens que se encaixa nesses requisitos básicos. Esses personagens se encontram em imagens agrupadas, contendo seu visual em três versões diferentes: *Game*, *Mangá* e *Animê*, cada um com sua devida indicação.

Dentro do tópico sobre cada personagem, será aberto três sub-tópicos, esses sendo o Papel no Enredo, onde será apresentado a função do personagem na trama; a parte de Desenvolvimento é voltada para explicar como o personagem cresce durante o desenrolar da trama; e por fim a parte de Aparência é voltada para descrição do semblante de cada uma das personagens, mencionando de maneira superficial a cor que representa cada personagem, suas vestes e seu estilo de luta.

Esse tópico ainda não é destinado à análise intrínseca dessas personagens, mas sim apresenta-los de maneira breve e discorrer sobre eles. As análises estarão disponíveis na terceira parte desse documento.

#### **7.3.1. Luke Fon Fabre**

Começaremos pelo protagonista masculino desse jogo, Luke Fon Fabre (Figura 18):

### Quadro 3 - O Protagonista: Luke Fon Fabre.



Fonte: Acervo Próprio.

#### a) Papel no Enredo

Luke é filho de uma família aristocrata e tem 17 anos. Quando tinha por volta de 7 anos de idade, foi sequestrado por invasores vindos do país inimigo ao seu e foi mantido preso por algum tempo. Por conta desse incidente, o jovem perdeu as memórias e é mantido preso dentro da mansão de seus pais, com muito pouco acesso ao mundo exterior.

#### b) Desenvolvimento

Sendo o protagonista e o primeiro personagem controlável, é possível acompanhar o seu desenvolvimento desde o começo, com a descoberta de Luke sobre o mundo que ele não conhece, graças ao trauma. Ele é um personagem mesquinho, egoísta e mimado, se importando apenas com o seu próprio bem-estar, uma atitude que é repreendida diversas vezes pelos outros personagens.

O desenvolvimento do personagem é realmente considerado o ponto chave do game. Depois de uma catástrofe que é resultado da teimosia e ego de Luke, toda uma cidade é dizimada, e isso resulta em ser repreendido por seus companheiros e

consequentemente abandonado. Daí o jovem começa a tentar mudar. Durante esses eventos, também é revelado que a perda de memória de Luke não é resultado de um trauma, e que na verdade ele é um clone da pessoa que já foi o verdadeiro Luke Fon Fabre, que agora responde pelo nome de Asch. A revelação é de grande impacto no personagem no qual surge um desejo de mudança.

Desse ponto em diante, Luke tenta se tornar uma pessoa melhor, tentando superar seus erros e reconquistar a confiança dos companheiros de grupo, algo que acaba levando bastante tempo. Durante o decorrer da estória, o jovem se questiona sobre motivos de viver, se ele pode ser considerado uma pessoa de verdade dentre tantos questionamentos sobre si mesmo. No final, ele consegue encontrar a resposta para seus questionamentos.

Em batalha, Luke é um usuário de espada de uma mão, possuindo ataques lentos porém mais fortes.

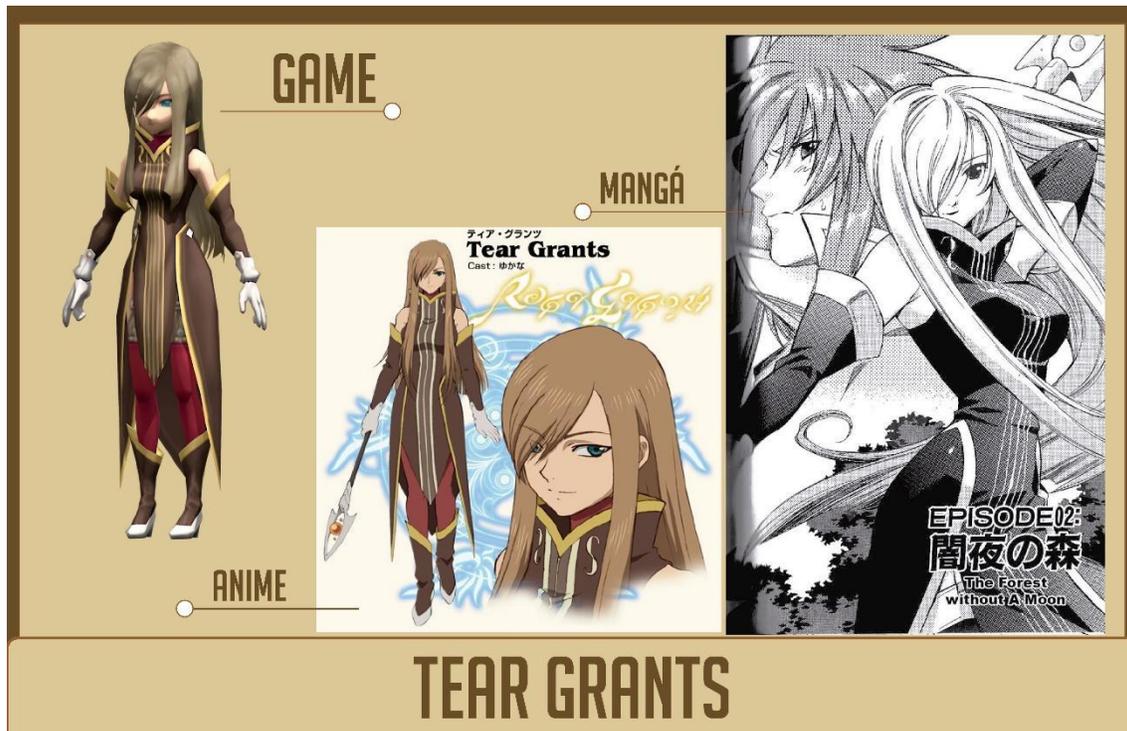
### **c) Aparência**

A cor predominante de Luke é o vermelho, presente em seu longo cabelo, que funciona quase como uma assinatura da identidade do personagem. O restante de sua roupa é composta por cores neutras, o que reforçam o realce nos cabelos vermelhos do protagonista.

### 7.3.2. Tear Grants

A protagonista feminina, Tear Grants (Figura 19):

Quadro 4 - Tear Grants



Fonte: Acervo Próprio.

#### a) Papel no enredo

A protagonista feminina e dupla de Luke, Tear Grants, possui 16 anos. A garota é apresentada inicialmente como uma possível ameaça para Luke, invadindo sua mansão com o intuito de assassinar o treinador de Luke, Van. Tear faz parte da organização militar de uma ordem religiosa maior, conhecida como *Order of Lorelei*.

#### b) Desenvolvimento

Quando Luke tenta evitar que ela ataque o seu instrutor, uma reação mágica acontece, e ambos são mandados diretamente para o continente inimigo. Sentindo-se responsável pela situação e vendo como o garoto se envolveu por acidente, Tear promete auxiliar Luke no seu caminho de volta para casa, já que essa situação não havia sido planejada.

Tear é a segunda personagem depois de Luke de quem o jogador consegue controle. Ela é o completo oposto do protagonista, apesar de ser dada como mais jovem. Tear é frígida e determinada, tendo um ar muito mais maduro ao seu redor, mas ainda tendo um ar mais jovem por gostar de animais pequenos.

Durante o progresso no jogo, o sentimento de dívida que Tear tem por Luke acaba evoluindo para um de cuidado, e então de interesse romântico. Durante o processo de desenvolvimento de Luke em tentar ser uma pessoa melhor, Tear é a única pessoa que permanece ao seu lado, oferecendo apoio e acreditando em sua mudança. Ela é a principal usuária de magia do grupo por ser um tipo muito raro de maga, utiliza cajados e pode utilizar tanto magias de ofensivas quanto defensivas.

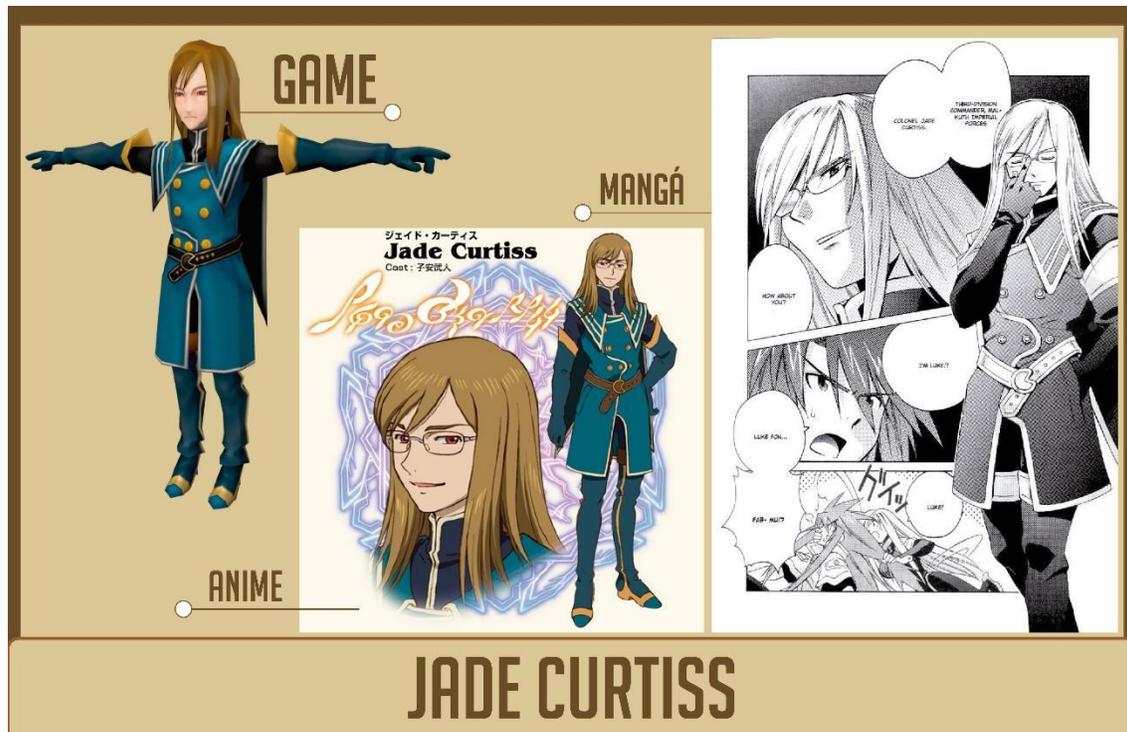
### **c) Aparência**

A personagem utiliza um uniforme que se assemelha à um tipo de vestido, com cores voltadas para o marrom com adornos brancos e amarelos, criando uma paleta terrosa em seu uniforme. Possui cabelos longos igualmente marrons, com a franja cobrindo um de seus olhos. Toda a paleta de cores com teor mais neutro acaba trazendo mais atenção para seus olhos, que são azuis.

### 7.3.3. Jade Curtiss

O General necromante, Jade Curtiss (Figura 20).

Quadro 5 - O Coronel, Jade Curtiss.



Fonte: Acervo Próprio.

#### a) Papel no enredo

Jade Curtiss é um coronel do país inimigo do protagonista. Ele tem 35 anos. Eles se encontram assim que Luke chega à uma das primeiras cidades enquanto Tear guia Luke de volta para seu país. Por ele ser um militar, ambos tentam ao máximo evitar que saibam da posição social de Luke, afim de evitar mais tensão política.

#### b) Desenvolvimento

Apesar dos esforços de Tear para esconder as origens de Luke, Jade acaba agindo um passo à frente de ambos, prontamente apreendendo os dois após ajuda-los a batalhar contra um monstro. Enquanto presos, existe uma discussão entre Luke e o coronel, onde o mais velho pede a assistência de Luke para conseguir uma audiência com o rei do seu país, afim de tentar evitar que os dois países entrem em guerra. E assim, Jade se une ao grupo.

Jade é um personagem bastante astuto. Ele é mais velho e possui uma posição importante na área militar, o que acaba dando ao personagem uma visão de mundo muito mais diferente do que a de Tear, e principalmente de Luke. Jade é um personagem sarcástico em todas as ocasiões, e sempre aparenta estar de bom humor, o que acaba tornando o personagem suspeito em suas ações. Em muitos momentos, ele demonstra saber mais do que está compartilhando com o restante do grupo.

Apesar de ser apresentado como um personagem manipulador e bastante maduro, é apresentado que Jade também cometeu erros em seu passado, ainda muito novo enquanto era visto como uma criança problemática que, tendo bastante habilidade com magia, se divertia matando monstros muito mais fortes que ele. Também foi responsável pelo desenvolvimento de um método de criação de clones, no enredo chamado de *replicas*. Porém a sua habilidade e curiosidade lhe causaram problemas quando um experimento acabou resultando na morte de sua professora. Ao tentar trazê-la de volta com a técnica que havia criado, acabou apenas criando um monstro que se assemelhava à mulher.

### **c) Aparência**

A paleta de cores do personagem pode ser definida em tons de azul e marrom, apenas com os olhos vermelhos saindo desse padrão e os detalhes amarelos de seu uniforme. Seu estilo de luta envolve a utilização de lanças e ataques mágicos em área. Sendo um prodígio sobre magia, o número de habilidades mágicas que Jade apresenta são bastante extensas.

### 7.3.4. Anise Tatlin

Anise Tatlin (Figura 21), o quarto membro do grupo e personagem mais nova.

**Quadro 6** - A Guardiã, Anise Tatlin.



Fonte: Acervo Pessoal

#### a) Papel no enredo

Anise Tatlin é uma das guardiãs de uma figura religiosa do cenário, conhecida como *Fon Master Ion*. Durante o período do jogo ela possui 13 anos, sendo o membro mais jovem do grupo. Ao começo do jogo, ela está junto à Jade, buscando realizar uma audiência com o rei do outro país e Ion, a fim de evitar que a guerra se concretize.

#### b) Desenvolvimento

A garota é bastante extrovertida e tenta ser excessivamente feminina, porém sempre carrega segundas intenções em suas palavras. Na verdade, Anise é bastante gananciosa e até mesmo grosseira, algo fácil de se perceber quando ela muda completamente sua postura ao descobrir que Luke é de uma família aristocrata.

Os motivos da ganância de Anise vem por seus pais estarem completamente endividados. Um dos antagonistas vendo que a situação era bastante oportuna, se

ofereceu para cobrir os gastos, contanto que trabalhassem para ele. Sendo assim, uma parte do enredo, Anise na verdade está delatando o movimento do grupo para os antagonistas. A garota acaba se arrependendo de suas ações quando a traição ao grupo resulta na morte da pessoa que deveria proteger, Ion.

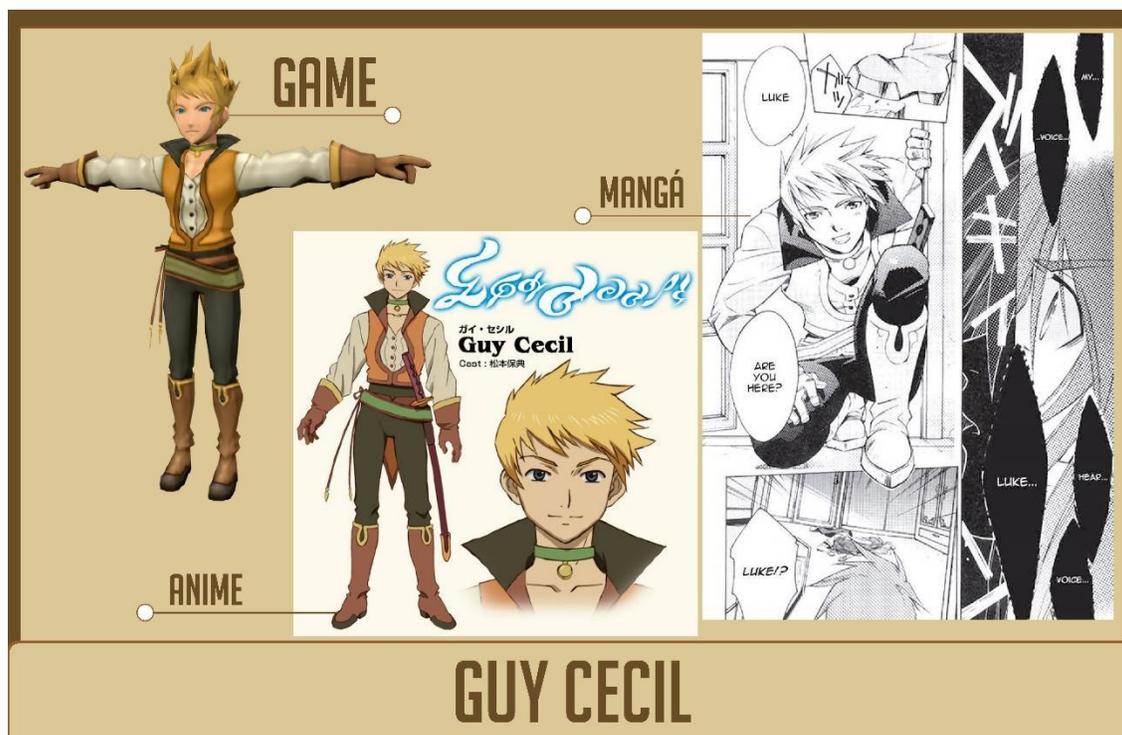
### **c) Aparência**

Anise é a personagem mais nova do grupo, usando variantes de rosa e vermelho adornados com branco em seu uniforme. Além disso, o pentado de maria-chiquinhas que a personagem utiliza reforça o aspecto e aparência mais jovial. Em contraste com essa aparência mais fragilizada, a personagem pode ser classificada como um *Tank*, uma classe em que sua grande característica é alta defesa. Anise é capaz de receber uma grande quantidade de dano e se manter estável. Ela utiliza o seu boneco *Tokunaga* como arma de batalha, onde ele duplica de tamanho, ao ponto da garota ficar em cima do boneco e comandar seus ataques.

### 7.3.5. Guy Cecil

O melhor amigo de Luke, Guy Cecil (Figura 22).

Quadro 7 - Guy Cecil



Fonte: Acervo Próprio.

#### a) Papel no enredo

O quinto personagem apresentado é o melhor amigo de Luke, Guy Cecil. Guy aparece logo no início da história, conversando com Luke e convidando-o para treinar entre outras situações cotidianas. Pelas conversas que os dois tem, é possível perceber que se conhecem há muito tempo. Depois do desaparecimento de Luke, Guy sai a sua procura, e consegue se reunir com o amigo em um momento de crise, quando cria uma boa distração para o grupo.

#### b) Desenvolvimento

Guy na verdade vem de uma família nobre, o contrário a se esperar de um servo de aristocrata. Quando ainda era criança, a família de Guy foi atacada à mando do duke Fon Fabre, ataque este no qual todas as mulheres foram mortas e o jovem presenciou

tudo, até sendo protegido pela sua irmã, que também foi assassinada na sua frente. Quando o garoto recobrou consciência, ele havia sido enterrado entre os corpos, o que acabou se tornando o medo do jovem com mulheres.

Essa situação é colocada ao grupo quando são atacados por um inimigo que coloca um tipo de selo no jovem, que sobre a influência dessa habilidade acaba atacando Luke. É então apresentado que o dito selo não toma controle das ações de uma pessoa, mas sim permite que as suas verdadeiras intenções apareçam.

Após a morte de sua família, Guy foi acolhido pelo seu mestre e antagonista da série, Van, onde ambos planejam vingança ao duque Fon Fabre, pai de Luke, e assim se infiltraram na casa do duque com o intuito de vingança. Conforme interagia com o garoto, Guy acabou mudando de ideia e renegando completamente sua intenção de vingança, o que se mostra verdade quando consegue se desprender do efeito do selo.

### **c) Aparência**

A personalidade de Guy é bastante polida, ele é educado e pode ser visto como pouco galanteador com algumas personagens, o que acaba resultando em situações constrangedoras, graças ao seu medo por mulheres. Ele pode ser descrito como perfeito cavalheiro.

As cores de Guy são quentes, a se notar pelos detalhes laranjas em sua camiseta de botão e pelo seu cabelo loiro. Todas as outras cores que compõe o personagem e suas vestes são neutras, para destacar o cinto verde que ele utiliza.

O personagem também luta utilizando espada da mesma maneira que Luke, pela diferença que o seu estilo é mais rápido e utiliza uma espada em cada mão, possibilitando novas sequências de ataques.

### 7.3.6. Natalia Luzu Kimlasca-Lanvaldear

A princesa e noiva do Luke, Natalia Luzu (Figura 23).

**Quadro 8** - A princesa: Natalia Luzu Kimlasca Lanvaldear.



Fonte: Acervo Próprio.

#### a) Papel no Enredo

A princesa do país aliado à Luke e sua noiva, Natalia tem 18 anos de idade. Ela não aparece oficialmente no início do jogo, apenas sendo citada em alguns momentos. Natalia finalmente é apresentada ao grupo quando Luke consegue retornar ao seu país com ajuda do grupo, onde ela o recebe dizendo estar preocupada. Mais para frente, ela insiste em acompanhar o restante do grupo na jornada.

#### b) Desenvolvimento

Natalia é uma personagem inicialmente mandona, visto pela maneira como ela trata Luke, chegando ao ponto de chantageá-lo apenas para poder seguir o restante do grupo. Em situações formais, Natalia age da maneira que se espera de uma princesa, tendo também bastante carinho por seu reino, reforçando diversas vezes que ninguém deveria sofrer.

Durante o desenrolar da trama, assim com os outros personagens, Natalia descobre mais sobre suas próprias origens, inclusive que na verdade não é a verdadeira filha de seus pais, e que a verdadeira havia sido considerada um natimorto. A revelação vem à tona em um momento crítico, o que acaba causando mais problemas para o grupo. Porém, graças à maneira como Natalia sempre tratou as pessoas de seu reino, os cidadãos a defendem, dizendo que independente de sua origem, Natalia sempre seria considerada e bem tratada por todos.

Outro problema que é lidado pela personagem durante esse mesmo período é a dependência que ela possui em outros personagens, em especial, Luke e Asch. Quando é revelado para Natalia que Asch é o verdadeiro Luke, ela se sente traída, mas ao mesmo tempo feliz que o Asch se lembra de promessas que ambos fizeram quando eram mais novos.

Com o desenvolver do enredo, Asch é morto e Natalia se vê perdida, pois sempre dependeu demais das outras pessoas, e nunca dela mesma. Ela consegue superar esse problema com auxílio do grupo, e se reestabelece, entendendo que não poderia continuar vivendo dependendo de outras pessoas.

Natalia é uma personagem de ataque à distância, usando tanto arco e flecha quanto habilidades mágicas para suporte. Como o seu foco não é completamente voltado para auxiliar os membros da equipe, como no caso de Tear, suas magias não são tão variadas ou fortes como poderiam ser.

### **c) Aparência**

As cores que compõem as vestimentas de Natalia são tons claros de azul, o que destaca as cores mais quentes, como o laranja de seu lenço, o loiro de seu cabelo e o vermelho de sua tiara. O restante das cores são neutras.

Natalia trabalha com ataque à distância, utilizando um arco e flecha, mas possui também habilidades mágicas para dar suporte e curar seus aliados. Ela não possui a mesma variedade de Tear, porém consegue suprir a necessidade de suporte ao grupo em determinados momentos.

### 7.3.7. Asch the Bloody

O verdadeiro herdeiro da casa Fon Fabre, Asch (Figura 24).

**Quadro 9** - O anti-herói: Asch the Bloody.



Fonte: Acervo Próprio.

#### a) Papel no enredo

Asch é o último personagem a adentrar o grupo, e se mantém com ele apenas durante poucos momentos do jogo. Ele é um dos comandantes de uma ordem especial liderada pelo poder religioso da *Order of Lorelei*, apenas com 17 anos.

#### b) Desenvolvimento

O grupo se encontra com Asch ainda no início do jogo, mas apenas em momentos chave ele se junta ao grupo, normalmente em momentos em que Luke não pode atuar no grupo.

Sua personalidade é fria e orgulhosa, mas tudo isso ocorre em decorrência aos acontecimentos de seu passado. Asch na verdade é o verdadeiro Luke fon Fabre, o que faz o protagonista ser apenas um clone, ou *replica*, que foi criado quando houve o seu sequestro, sete anos antes do momento atual do game. Com esse acontecimento, Luke

foi enviado de volta para a cada do duque Fon Fabre, e Asch continuou nas mãos do país inimigo.

O plano do antagonista era poder utilizar as habilidades que Asch possui à seu favor enquanto o manipulava como seu mestre. O que funcionou até certo ponto. Em um determinado momento, Asch passou a trabalhar contra as suas ordens, querendo impedir ao máximo que o plano se realizasse. Tomando essa decisão, Asch se despreendeu de muitas coisas, em especial da sua identidade e das pessoas que lhe faziam parte da sua vida, em prol de destruir o plano de seu mestre.

Asch usa o mesmo tipo de combate que Luke, um estilo de luta de espada mais pesado, focando mais em causar um dano maior e menos agilidade. Porém, Asch possui algumas habilidades exclusivas a qual o protagonista não tem acesso.

### **c) Aparência**

As cores de Asch são mais escuras do que as de Luke. O tom de seus cabelos são mais escuros e quase toda sua roupa é repleta pelo preto, em contraste com os tons brancos que se encontra nas vestimentas de Luke.

## **8. Descrição Técnica**

Com a apresentação dos personagens realizada é necessário também haver uma apresentação sobre a parte mais técnica relacionada ao game. Portanto enquanto no recorte do corpus a preocupação foi de devidamente apresentar o objeto e seus subprodutos, o intuito desse tópico é falar sobre os aspectos técnicos presentes dentro do *game*, animação e mangá.

### **a) Game**

Dentro do universo do game, temos um hardware criado no ano 2000, cinco anos antes do lançamento próprio do jogo. O game apresenta gráficos 3D, contendo cenas animadas em 2D durante momentos importantes da trama, com o intuito de trazer mais intensidade para a cena. A câmera no jogo é em terceira pessoa, ou seja, visualizamos o personagem por inteiro como um observador. O jogador não possui controle sobre a câmera, portanto ela se encontra fixa em um ponto, apenas se movendo para os lados

quando o personagem para uma área onde o jogador não teria visual total, por exemplo, alterar a inclinação por subir ou descer uma rampa, ou se mover para a parte de trás de uma parede.

**Figura 18** - Movimentação do jogo fora de combate, à esquerda, e em combate, à direita.



Fonte: Giant Bomb e GamePressure. Disponível em: <https://www.giantbomb.com/linear-motion-battle-system/3015-219/> e [https://www.gamepressure.com/games/view\\_screen.asp?ID=76352](https://www.gamepressure.com/games/view_screen.asp?ID=76352)

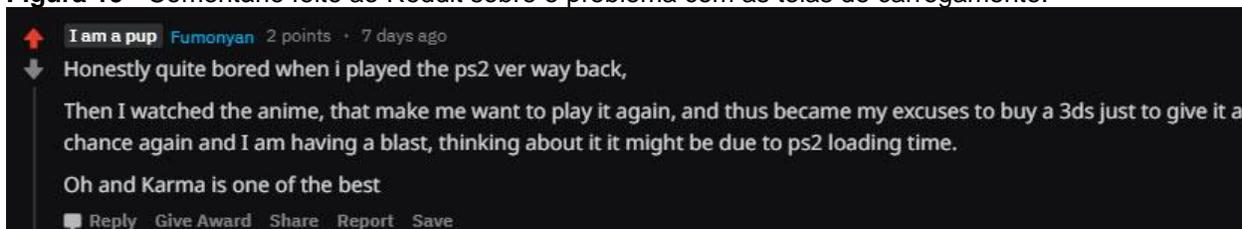
O comportamento da câmera se altera quando o jogador é colocado em combate. A câmera se torna lateral e os personagens podem apenas se mover para esquerda ou direita, sendo assim os protagonistas são mantidos do lado esquerdo e os inimigos do lado direito. Essa câmera é similar às versões anteriores do sistema de batalha, porém diferente por disponibilizar a opção de *Free run*, ou Movimentação Livre. Quando o jogador opta por utilizar o *free run* - que é ativado ao manter um botão pressionado -, o personagem tem a capacidade de se movimentar livremente pela profundidade da área de combate até que o botão seja solto. Quando isso é feito, a câmera realiza um breve ajuste para a movimentação e voltar a ser lateral.

Ainda durante o *gameplay*, o jogador é livre para mudar entre os personagens, contanto que ele já tenha se integrado ao grupo. A mudança de personagem não causa nenhuma alteração em como o personagem interage como o mundo ao seu redor, sendo

apenas possível a alteração para o agrado do jogador. A faixa de FPS<sup>38</sup> para a versão original do jogo, ou seja, *Playstation 2* (2000) é de 60fps, enquanto na versão adaptada para 3DS (2011) foi reduzido para 30fps.

Mesmo com as capacidades estabelecidas pelo *hardware* de permitir que o jogo utilize 60fps na primeira versão do jogo, houveram problemas técnicos apontados pelos jogadores, onde alertavam sobre longas telas de carregamento entre mapas e quedas no número de *FPS*, o que inclusive acabou por afastar alguns jogadores por se sentirem “entediados” durante os longos períodos de espera. Um usuário do fórum *Reddit* conta que estava bem cansado de jogar a versão para *Playstation 2* (referido por ele no texto como *PS2*), e acabou assistindo a animação e ficou com vontade de voltar a jogar, o que serviu como uma “desculpa” para comparar a versão de 2011.

**Figura 19** - Comentário feito ao *Reddit* sobre o problema com as telas de carregamento.



Fonte: *Reddit*

## b) Anime

Sendo uma animação, toda a sua aparência é em 2D. Todos os momentos que antes o jogador possui algum controle seguem um roteiro certo, sem possibilidade de alterações de rota. A visão que o agora espectador possui durante a exibição do episódio também se mantém como de uma terceira pessoa, poucas vezes se alterando para primeira pessoa - onde vemos pelos olhos de um determinado personagem -, usado mais para situações de *flashback*<sup>39</sup>.

<sup>38</sup> FPS, significa *Frame per Second* ou Quadros por segundo, é uma classificação usada para medir a movimentação em tela. Quanto maior o número de quadros, mais suave se torna a movimentação na tela para o espectador. Definição da autora.

<sup>39</sup> *Flashback* é o termo utilizado para se referir à um momento rápido em que algum personagem se recorda de acontecimentos do passado, brevemente se desvinculando da realidade. Definição da autora.

**Figura 20** - Cena de combate na animação de Tales of the Abyss.



Fonte: MyNintendoNews. Disponível em: <https://mynintendonews.com/2012/05/14/new-tales-of-is-a-mothership-title/>

A animação possui um foco muito mais centrado na história, portanto os combates ou os ataques especiais que se fazem característicos do sistema de batalha clássico da série não são a prioridade. Em alguns momentos, certas habilidades especiais são mencionadas, mas não recebem muito mais destaque além disso.

Como o espectador não é capaz de interferir no decorrer do enredo, não existe uma rotação de personagens por escolha própria, sendo então determinado que acompanhamos o enredo pela maneira que está sendo contada. Por outro lado, em alguns segmentos dos episódios que no jogo são apenas mencionados, estes receberam um tratamento diferente e tiveram seus momentos completamente animados, dando uma visão além da de Luke.

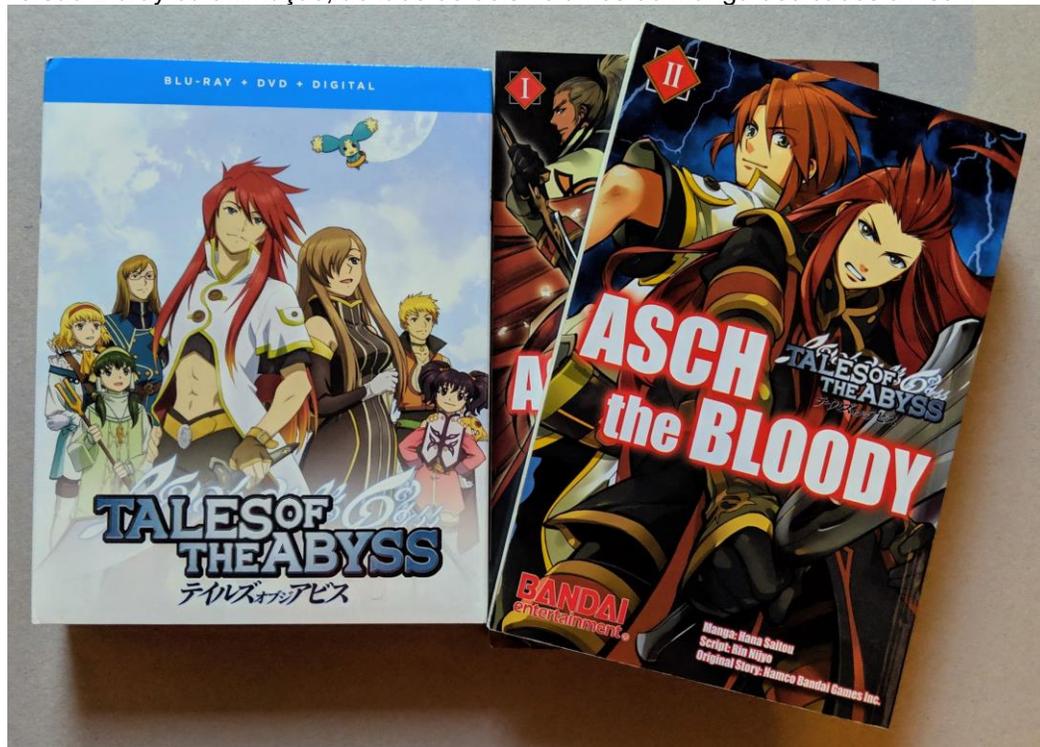
Enquanto o *game* atinge uma movimentação de *60fps* - ou *30fps* na versão mais recente - a animação possui uma variável de *12fps* ou *24fps*, o mais comum sendo o último caso. Segundo BRUNNER (2018), *24 frames por segundo* é a escolha base para filmes e programas de TV. Isso se deu após ser determinado que era a velocidade mínima para capturar um movimento e ainda assim manter um movimento mais realista. O uso de *30fps* à *60fps* é normalmente reservado para cenas que possuem movimento ou para video-games.

### c) Mangá

Para o quadrinho, se utiliza toda a linguagem dos quadrinhos, muitas dessas sendo as mesmas que foram popularizadas por Tezuka, o mangaká que é considerado o Deus do mangá. Por ser um material físico, sua versão impressa segue a mesma história do game e da animação em um formato 2D, sem cores e com a utilização de retículas<sup>40</sup> para criar a ideia de textura, cor e luz e sombra.

O quadrinho, assim como a animação, possui um roteiro certo que impede a participação do espectador - e o coloca na posição de observador -, diferente das outras duas mídias apresentadas, é apenas visual, sem presença alguma de áudio. Vale ressaltar que seu destaque vem com a própria capacidade de trazer novos conteúdos. Enquanto existe uma versão do jogo e uma versão para a animação, existem diferentes versões do mangá.

**Figura 21** - Versão Bluray da animação, ao lado de dois volumes do mangá dedicados à Asch.



Fonte: Cortesia do usuário Regnant do Reddit. Disponível em: <https://i.imgur.com/vjk59bR.jpg>:

<sup>40</sup> Retículas são pequenas texturas reduzidas que podem ou não ser sobrepostas para dar uma ideia melhor de luz e sombra, e também de texturas diferentes.

Enquanto existe uma versão do jogo e uma versão para a animação, existem diferentes versões do mangá. A principal, contendo a narrativa original, e em especial outros dois quadrinhos, que tratam de contos envolvendo personagens diferentes, Asch e Jade.

Com os trejeitos de seus subprodutos e seus respectivos personagens apresentados, é possível por fim começar a decompor suas características gráficas nas referentes mídias, com o intuito de obter resultados sobre a capacidade transmidiática de seus personagens.

### **PARTE III - ANÁLISE GRÁFICA**

A terceira parte desse projeto se volta para a análise gráfica dos personagens pertencentes ao objeto de estudo. Com base nos recursos obtidos no decorrer da segunda parte e os conhecimentos do design gráfico que foram introduzidos ao final da primeira parte, para a etapa final deste trabalho focamos em organizar, agregar e desenvolver esses conhecimentos, a fim de obter resposta ao objetivo principal, que é o de encontrar as etapas do processo de adaptação transmidiática, além de ver o papel do design em toda essa construção.

#### **9. ANÁLISE DE PERSONAGEM**

Durante esse tópico, os personagens retornam, porém diferente do momento anterior onde foram devidamente apresentados, o objetivo se torna analisá-los graficamente. Portanto os 7 protagonistas serão apresentados na mesma sequência anterior, e terão suas análises separadas em uma lista que vai de “a” até “d” para personagens masculinos e de “a” até “e” em personagens femininas. Os pontos levantados durante a análise serão:

- a) Paleta de cores**
- b) Interações**
- c) Indumentária**

## 9.1 Luke Fon Fabre

Seguindo a mesma ordem estabelecida anteriormente, na parte II, começamos este novo tópico, pelo protagonista principal masculino, Luke.

### a) Paleta de Cores

A paleta de cores de Luke funciona de maneira complementar ao cabelo do personagem, como apresentado durante a Parte II, e agora melhor disposto para visualização, de acordo com a figura 29.

**Quadro 10** - Referência da paleta de cores de Luke.



Fonte: *Acervo Próprio*.

Podemos ver que a cor com maior destaque é o vermelho em seus cabelos longos e todas as outras cores possuem uma saturação menor ou são naturalmente cores neutras, como os tons marrons em suas calças, luvas e camiseta por baixo da jaqueta branca.

Segundo Tillman (2011), a cor vermelha é uma associação direta com liderança, também com coragem e determinação. São cores utilizadas por um personagem que é, naturalmente, visto como um líder. A segunda cor que consegue se destacar melhor é o branco de sua jaqueta, que ainda de acordo com Tillman pode ser considerada uma

associação direta com pureza, inocência e ingenuidade. Características que, compreendendo melhor o personagem, o complementam melhor, especialmente por se tornar o completo oposto de Asch, seu antagonista. As outras cores acabam atuando meramente como uma balança para melhor equilibrar a aparência do personagem.

É válido notar que o efeito de contraposição criado por Luke e Asch, onde um utiliza cores claras e o outro escuras, no Japão é chamado de efeito *Notan*. Segundo Braga Jr. (2011), o efeito *Notan*, pode ser compreendido como um jogo de luz e sombra com o intuito de criar contraste, e quando aplicado à personagens, se cria efeito oposição. Normalmente, é utilizado para determinar o “bem e o mal”, mas não se limita apenas a essa interpretação.

## **b) Interações**

As interações com Luke fora do combate são, como com todos os outros personagens, bastante limitadas. Luke é capaz de interagir com civis, examinar baús e gavetas, subir escadas e também é capaz de empurrar objetos maiores e utilizar habilidades do mascote do grupo, Mieu, para resolver outros enigmas.

A interação com NPCs<sup>41</sup> é simples e direta. O jogador se posiciona à frente do personagem que deseja interagir, onde aparece uma proposta de iniciar a fala. Em situações que a conversa deva acontecer diretamente entre Luke e aquele NPC, e caso o jogador esteja controlando um personagem diferente, a tela fica momentaneamente preta quando a interação se inicia, e quando volta a aparecer, Luke está no lugar daquele personagem e inicia a conversa.

---

<sup>41</sup> NPC, ou Non-Player Character, é uma sigla denominada para um personagem que não pode ser jogado. Cidadãos de populam uma cidade em um jogo que não fazem parte do grupo principal, são considerados NPCs.

**Figura 22** - Interação com baú.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q5K4Hztf6Jc>

Durante a interação com os dois primeiros objetos, não existe uma animação específica, o personagem apenas fica parado em frente à ele. Na interação com o baú, uma pequena animação do baú ou gaveta se abrindo é feita, e uma mensagem aparece ao centro da tela avisando o item que foi obtido.

**Figura 23** - Interação com baú.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q5K4Hztf6Jc>

Já para subir escadas, existe uma animação padrão para o personagem que parece se repetir entre todos os outros, apenas tentando se adaptar ao modelo 3D, já que nem todos possuem o mesmo biótipo. É um detalhe a se perceber ao tentar subir escadas com outros personagens, onde a animação parece fora de lugar.

Realizando interações com as caixas, o personagem tem a opção de empurrar e puxar para qualquer uma das quatro direções, contanto que tenha um espaço extra equivalente à 2 blocos livres para o personagem se movimentar e conseguir arrastar a caixa. Apenas Luke consegue interagir com as caixas, já que elas aparecem após um evento específico com um NPC, onde o personagem jogável volta a ser Luke.

**Figura 24** – O personagem protagonista, Luke, tem a capacidade de mover caixas em uma sala específica.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q5K4Hztf6Jc>

Como um outro artefato utilizado para selecionar quebra-cabeças, existe Mieu. Mieu é uma pequena criatura mágica de orelhas longas que tem a habilidade de expelir fogo pela boca e planar. Essas mesmas habilidades que são usadas em momentos chave do jogo para auxiliar a progredir na história.

Mieu é utilizado com o pressionar de botões, um para alterar o que o jogador deseja que ele faça - expelir fogo, planar ou golpear - e outro para que ele realize a ação. Quando escolhida, Luke estende as mãos segurando o pequeno animal, que faz uma animação referente à habilidade e depois desaparece, e Luke volta à posição inicial.

**Figura 25** – Na esquerda, o emblema que indica o tipo de ação que Mieu irá realizar, e em seguida uma curta animação do personagem.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q5K4Hztf6Jc>

Durante a situação de combate, Luke é o primeiro personagens que temos disponível para jogar. Enquanto luta, Luke utiliza uma espada pesada, o que faz com que seus golpes sejam mais lentos se comparados com outros personagens como Guy e Natalia, porém que conseguem infligir maior impacto nos inimigos.

**Figura 26** – Combate de Luke.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OMaRwbh5qMw&t=323s>

Luke possui habilidades base chamadas de *Base Arts*, que após um determinado número de vezes usada, conseguem versões aprimoradas, denominadas *Arcane Arts*. Cada uma dessas habilidades, quando executada, faz com que o personagem faça uma movimentação específica para indicar que essa está sendo utilizada. No total, Luke possui 7 *Base Arts* e 14 *Arcane Arts* que são liberadas conforme o personagem fica mais forte. Essas mesmas habilidades também podem sofrer alterações elementais se estiver sobre círculos denominados *FOF* no jogo, onde podem possuir elementos diferentes dependendo de sua cor.

Existem ainda habilidades que são especiais, referidas no jogo como *Mystic Art* ou *Hi-Ougi*. São ataques extremamente fortes e que requerem que determinadas habilidades sejam usadas anteriormente. Possuem uma cena específica apenas para indicar que foi utilizada, que inclui uma movimentação única e frases específicas, cada personagem possui 3 *Mystic Arts*, podendo conseguir acesso às outras duas jogando o game pela segunda vez.

**Figura 27** - Luke utiliza sua *Mystic Art Radiant Howl*.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zwRp8sIR1ek>

Durante ou ao final do uso da habilidade, uma imagem do rosto do personagem é mostrada, como indica na Figura 35.

#### **d) Indumentária**

Os JRPG tem como característica particular o fato de misturarem estilos de roupas, sem necessariamente se apegarem ao historicismo. Dessa forma é possível imaginar um mundo de fantasia medieval, com inspirações em diversas roupas de épocas e períodos reais, no entanto, unindo-as em um amalgamado de relações, que resulte em um produto final diferente. Sendo assim, é compreensível que o produto final tenha um design completamente distinto e até certo ponto com elementos únicos que jamais existiram no mundo real de fato. Essa liberdade criativa para a produção de indumentárias, ainda passa pela necessidade de se desenvolver uma linha de estilo, para que mesmo com personagens diferentes, eles ainda se tornem reconhecíveis e plausíveis em um mesmo universo.

No caso de Luke, é possível compreendê-lo como um personagem vertical, pois de frente as calças marrons em contraposição à blusa e jaqueta branca, passam a ilusão que as pernas da personagem são bem maiores. A composição de roupas da personagem se dividem basicamente em vestes de aventureiro, que costuma categorizar os itens a calça, bota e blusa ou jaqueta.

Mas dentro dessa construção mais básica de roupas, ainda assim, é possível destacar que o prolongamento da jaqueta tem movimentos próprios, para acrescentar sensação de impacto as cenas. Se levarmos em consideração que o objeto de estudo é um jogo de Playstation 2, e que por consequência havia certa limitação nos gráficos, a preocupação em colocar movimento nas vestes do personagem, pode ser compreendida como um elemento que ressalta o protagonismo de Luke, pois ao executar seus movimentos durante o jogo, a roupa lhe confere um aspecto de dinamicidade.

Como todo o jogo está relacionado a música e já foi estabelecido na análise de cores que o protagonista e o antagonista formam efeito Notan, a personagem Luke pode

ser compreendida dentro de sua indumentária ele pode ser visto como uma nota branca e o antagonista como uma nota negra<sup>42</sup>.

## 9.2 Tear Grants

Seguindo as mesmas etapas de análises realizadas no protagonista Luke, seguimos para a protagonista feminina, Tear.

### a) Paleta de Cores

A paleta de cores de Tear é muito mais contida quando comparada à de Luke, reforçado também pelo tipo de indumentária que utiliza.

**Quadro 11** - Tear Grants.



**Fonte:** *Acervo Próprio.*

<sup>42</sup> Notas Brancas e Notas Pretas: No piano, vemos tantas teclas brancas quanto pretas. Teclas brancas representam tons completos, como dó, ré e mi. As notas pretas equivalem ao meio tom da nota branca que estão ao seu lado. Podem também ser chamadas de sustenidos ou bemóis. Disponível em: <https://www.academiamusical.com.pt/tutoriais/piano-teclado/conhecer-o-teclado-do-piano/>

Tear, como pode ser visto na Figura 36, possui uma paleta de cores neutras, com as únicas cores que se sobressaem sendo o amarelo e vermelho presentes em suas roupas, e o azul de seus olhos. Todo o resto são cores neutras.

Tillman (2011), não entra em detalhes sobre qual o significado que pode se aplicar a cor marrom, mas o pensamento de Bourn (2010) relaciona a cor marrom à saúde, paz, confiança, estabilidade, cura e elegância. Bourn ainda conclui que, é uma cor neutra que é muitas vezes associada com as estações do outono e primavera. A ligação entre Tear e tais cores é uma proximidade realmente forte, pois representam bem a estrutura da qual a personagem se baseia, ao mesmo tempo que não se destaca tanto quanto Luke. Ela funciona como um meio termo, uma balança com todos os outros personagens, já que é a única com cores completamente neutras.

## **b) Interações**

As interações disponíveis para Tear são de, quando fora de batalha, de interagir com civis, examinar baús e gavetas, subir escadas e utilizar habilidades do mascote do grupo, Mieu, para resolução de enigmas.

A interação com civis segue na mesma fórmula. A personagem se posiciona de frente para o NPC que deseja interagir, e quando o botão é apertado a interação tem início. O mesmo serve para examinar objetos e subir escadas. A utilização do mascote, Mieu, faz com que o personagem reproduza o mesmo movimento que Luke, portanto quando Tear utiliza, ela estende os braços para frente para segurá-la, e ao final abaixa os braços e volta a postura inicial.

Quanto aos combates, Tear é uma usuária de habilidades mágicas, portanto raramente irá ficar de frente para o inimigo, sendo melhor utilizada por trás do grupo, tanto com ataques ofensivos quanto oferecendo suporte aos outros personagens. Tear possui 2 *Base Arts* e 2 *Arcane Arts*, possuindo 6 *Novice Fonic Arts*, um ramo de habilidades voltadas apenas para suporte, 3 *Mid Fonic Arts*, versões melhoradas das 6 anteriores e 2 *High Fonic Arts*. Quanto mais forte é a habilidade, maior é o gasto de *TP*<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> TP é um valor que cada habilidade pode gastar mais ou menos. Dependendo da quantidade geral de TP que um personagem possua, ele pode usar mais habilidades consecutivas.

**Figura 28-** Tear utiliza sua *Mystic Art Innocent Shine*



**Fonte:** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zwRp8sIR1ek>

A exclusividade de Tear entre os outros personagens é o acesso à um ramo de habilidades chamado *Fonic Hymns*, que lhe garante 6 habilidades num total. Quando usados, funcionam como cantigas mágicas que são tanto ofensivas quanto defensivas, podendo inclusive trazer de volta um companheiro derrotado.

Tear também possui 3 *Mystic Arts* no total, duas delas as quais ganhamos acesso apenas ao terminar o game pelo menos 1 vez.

### **c) Indumentária**

No caso do jogo que é objeto de estudo deste trabalho, o que alinha todos os reinos e por seguinte parte das indumentárias das personagens que estão declaradamente vinculadas a esses reinos, é a música. Em relação a protagonista feminina Tear, ela tem um vínculo claro com o reino de qual veio pois ocupa uma função militar.

Fazendo uma avaliação direta da aparência da roupa é possível notar as linhas brancas no centro do uniforme, que se assemelham a uma partitura musical.

Ainda partindo de uma associação com o cargo que a personagem Tear ocupa no exército do reino a qual faz parte, ela é usuária do 7° *fonon* e capaz de utilizar os

chamados *Fonic Hymns*, uma habilidade rara de alcançar, ou seja, é possível fazer uma associação com as 7 notas: Dó Ré, Mi, Fá, Só, La e Si.

Com as cores marrons típicas de instrumentos musicais como violino, violão, ou mesmo violoncelo, e a associação as notas musicais, é possível compreender que a indumentária reforça a aparência da personagem como um *“instrumento musical”* perfeito que consegue alcançar todas as notas para o exército.

### 9.3 Jade Curtiss

A seguir, serão as análises pertinentes ao personagem Jade Curtiss, separadas em sub tópicos de “a” até “c”.

#### a) Paleta de Cores

A paleta de cores do personagem mais velho do grupo é disposto em um uniforme de variações de tons de azul, como pode ser visto na Figura 38

**Quadro 12** - Paleta de Cores do personagem Jade



Fonte: Acervo Próprio.

A paleta de cores de Jade, como mencionado anteriormente, é uma junção de tons de azul, com detalhes dourados que ressaltam as suas vestes e os olhos avermelhados, que recebem um pouco de destaque em meio a paleta azulada.

Segundo Tillman (2011). A cor azul pode ser associada com pessoas de um alto nível social, como realeza. Também é uma cor relacionada à lealdade, frieza, honra e sabedoria, adjetivos que compõem bem a estrutura base de Jade, um personagem que desde o princípio é apresentado como sendo bastante frio e calculista.

É importante levantar que, ainda segundo Tillman, variações de saturação são pontos importantes. Cores com saturações claras evocam sentimentos suaves enquanto com saturações mais baixas, logo dando resultado à cores mais fechadas, trazem sensações mais pesadas. Os tons utilizados por Jade, mesmo possuindo partes claras, em sua maior parte são de saturação mediana ou baixa, o que acaba refletindo na sobriedade do personagem.

### **b) Interações**

As interações de Jade seguem o mesmo padrão daquelas estabelecidas por Luke, e possuem as mesmas restrições que são estabelecidas para Tear, por não ser o protagonista principal.

Em situações de combate, Jade utiliza uma lança para ataque de curta distância, valendo notar que o personagem não se movimenta carregando a arma enquanto batalha, sendo capaz de conjurá-la quando necessário atacar seus inimigos. Jade é capaz de utilizar *Fonic Arts* como Tear. Jade possui um total de 2 *Base Arts*, 2 *Arcane Arts*, 2 *Novice Fonic Arts*, 4 *Mid Fonic Arts* e 7 *High Fonic Arts*. Assim possuindo um total de 17 habilidades para utilizar, sem contar com as variações elementais que podem ser integradas.

**Figura 29-** Jade utiliza sua *Mystic Arte Mystic Cage*



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zwRp8sIR1ek&t=28s>

Se diferenciando dos dois protagonistas anteriores, Jade possui 2 *Mystic Arts*, uma sendo apenas desbloqueada quando o jogador terminar o game pelo menos uma vez.

### **c) Indumentária**

As indumentárias da personagem Jade também se assemelham a um uniforme militar, justamente por ele também possuir um cargo no exército. Diferente de Tear que ocupa uma função de militar junto à igreja, o cargo da personagem Jade que é de fato um General.

As cores do reino a qual Jade faz parte são azul e verde, por isso não obstante suas vestes seguem a mesma linha de padrão. Tomando como exemplo os guardas do exército os elementos que se repetem de forma visível nas vestes é justamente a luva alta, acima do cotovelo, a marcação com cinto na cintura, e as botas de cano longo.

Como todos os personagens que tem qualquer relação com o exército também tem alguma referência a instrumentos musicais, e a personagem Jade não tem acesso ao 7° Fonon como Tear, chegando apenas ao 6° Fonon. Nas vestes da personagem, o que é facilmente perceptível, são os detalhes em dourado, principalmente os botões, e o posicionamento deles, podem ser comparados as marcações de pontos entre trastes de um violão por exemplo. Como se fossem marcações de tempo para acertar notas em um instrumento musical.

## 9.4 Anise Tatlin

Tópico para as análises da personagem Anise Tatlin, as informações estarão dispostas em subtópicos que vão de “a” até “c”.

### a) Paleta de Cores

A paleta de cores da personagem mais nova do grupo, Anise Tatlin, é repleta de tons claros de rosa, como pode ser visto na Figura 40

**Quadro 13** - Paleta de Cores da personagem Anise Tatlin



**Fonte:** *Acervo Próprio.*

Segundo Bourn (2010), a cor rosa é associada à garotas mais jovens, com a doçura, o charme e o feminino. Cores que, em primeiro contato com a personagem, fazem sentido por ela possuir uma aparência mais delicada, além de ser ainda uma criança. Após algumas interações com a personagem, vemos que ela se utiliza desse charme presente em seu visual com segundas intenções, como conseguir dinheiro.

Se seguirmos o pensamento de Tillman (2011), podemos perceber outro destaque dentro da paleta de cores de Anise, a cor amarela, presente em seus laços e no boneco que carrega. Segundo o autor, o amarelo é uma cor que pode possuir interpretações tanto positivas quanto negativas.

Enquanto ele pode significar alegria e sabedoria, também pode ser associado com covardia e inveja, Bourn (2010) considera que a cor também pode ser associada com traição. As características que podem representar bem a personagem, que se encontra endividada e sobre ordem dos antagonistas, chegando ao ponto de trair seus próprios companheiros.

### **b) Interações**

Anise possui as mesmas limitações que os personagens não principais. Ela é capaz de interagir com o mundo, porém em momentos específicos, a personagem será trocada por Luke para que a interação ocorra corretamente.

Em batalha, Anise luta de uma maneira diferente à todos os outros personagens. O boneco que carrega em suas costas aumenta de tamanho, ao ponto que a garota é capaz de montar nas costas do boneco e comanda-lo para atacar, como uma titereira.

**Figura 30** - Anise sobre seu boneco, Tokunaga



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7ItDKR1Ok4A>

Diferente dos outros personagens, Anise também é capaz de se sustentar bem recebendo vários ataques dos seus inimigos, tendo uma defesa muito maior que os outros. A personagem, assim como Jade, possui uma mistura de *Base Artes* e *Arcane Artes* com *Fonic Artes*. Sendo assim, possui um total de 10 *Base Artes*, 9 *Arcane Artes*, 2 *Mid Fonic Artes*, 4 *High Fonic Artes*

Como Luke e Tear, Anise possui 3 *Mystic Artes*, duas que apenas se tornam disponíveis após finalizar o game ao menos uma primeira vez.

### **c) Indumentária**

A personagem Anise também é vinculada ao exército mas tem relação com a igreja e está mais próxima da Tear em função, embora as duas não sejam próximas enquanto relação de amizade. Suas vestes seguem a mesma linha de uniforme, embora estejam em outra cor.

A verticalização é mantida, seja pelo prolongamento do poncho nas costas, ou pelas meias que são prolongadas até o meio das coxas, dando a sensação de pernas mais longas.

Pela função que Anise executa como protetora do Fon Master, que é o único ser que consegue ler a “partitura” - lista dos fatos da vida das pessoas - os adornos da parte da frente do pelerine de Anise também podem ser compreendidos como desenhos que fazem referência a tarrachas de afinação de instrumentos de corda.

## **9.5 Guy Cecil**

Tópico para as análises da personagem Guy Cecil, as informações estarão dispostas em subtópicos que vão de “a” até “c”.

### **a) Paleta de Cores**

As cores presentes na paleta de cores de Guy são claras e intensas, possuindo uma alta saturação, como pode ser visto na Figura 42.

**Quadro 14** - Paleta de cores do personagem Guy Cecil.



**Fonte:** *Acervo Próprio.*

Guy é o personagem com a paleta de cores mais diversificada. É fácil de perceber que cor de maior destaque é a combinação de amarelo e laranja, por conta dos seus cabelos, cor de pele e o tom de seu colete.

Como visto no tópico anterior sobre Anise, Tillman (2011) associa a cor amarelo tanto com felicidade e alegria quanto traição, dois sentimentos que casam bem com o propósito de Guy no grupo. Um personagem divertido mas que ao mesmo tempo possui um grande ressentimento ao principal, Luke, por ser parente dos responsáveis pela morte de sua família. Um ódio que o fez se voltar contra seus companheiros durante um breve momento.

Indo para as cores secundárias dessa paleta, temos o azul em seus olhos, o verde em seu cinto e gargantilha, e o roxo na bainha e cabo de suas espada. O azul é a cor associada com realeza, e também com confiança, lealdade e honra. O verde, ainda segundo Tillman (2011), se relaciona com honestidade e bem-estar, mas ao mesmo tempo pode simbolizar inveja e doenças. O roxo, segundo Bourn (2010) é ligado diretamente com realeza, poder e ambição.

Relacionar o personagem com cores que representam nobreza é uma maneira sutil de interligá-lo com as raízes verdadeiras do personagem, o último de uma grande família de nobres que há muitos anos foi assassinada, e que por muito tempo procurou por vingança, uma ambição e um sentimento impuro que o possuiu durante esse período, como uma doença.

### b) Interações

Seguindo a mesma lógica, Guy tem acesso apenas à movimentação básica pela área do mapa, abrindo baús e subindo escadas, e interagindo com NPCs não importantes.

**Figura 31** - Guy em batalha com uma roupa extra, utilizando tanto a espada quanto sua bainha.



**Fonte:** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h1OFLfcOqVI>

Guy utiliza um estilo de luta específico, referenciado como *Sigmund Style*, onde luta empunhando a espada em uma mão e a bainha em outra, e tem uma postura específica de combate, propícia para criar uma série de ataques rápidos.

**Figura 32** - Guy em batalha com uma roupa extra, utilizando tanto a espada quanto sua bainha.



**Fonte:** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h1OFLfcOqVI>

O personagem não possui acesso à nenhum tipo de *Fonic Artes*, se mantendo apenas entre *Base* e *Arcane Artes*. No total, Guy possui 6 *Base Artes* e 12 *Arcane Artes*. Diferente de Luke, Tear e Anise, o personagem tem apenas acesso à 2 tipos de *Mystic Artes*, porém segue a mesma lógica de apenas acessar a segunda após finalizar o game pelo menos uma vez.

### **c) Indumentária**

A personagem Guy não tem nenhum vínculo claro com o seu reino de origem, mas é notório que a calça colante e as botas altas conferem um aspecto de verticalização já percebido como padrão nas personagens anteriores. Também seguem a base de vestimenta de um aventureiro: camisa, jaqueta, calça e bota. Afora o cinto verde e a coleira verde, não há elementos que destoam fortemente do que se espera da roupa de um aventureiro padrão.

Da mesma forma que nas personagens anteriores, existe um vínculo com música ou com instrumentos musicais, visto que o mundo todo gira em torno dessas relações. No caso da personagem Guy, a única relação visível é o desenho da abertura de sua jaqueta, que é possível comparar com a “boca” ou abertura típica de instrumentos musicais de corda.

Também é perceptível que os prolongamentos das roupas na parte traseira, também se fazem na maioria das roupas justamente para criar dinamicidade aos personagens.

## **9.6 Natalia Luzu Kimlasca-Lanvaldear**

Tópico para as análises da personagem Natalia Luzu Kimlasca-Lanvaldear, as informações estarão dispostas em subtópicos que vão de “a” até “c”.

### **a) Paleta de Cores**

As cores presentes na paleta de cores de Natalia são similares à de Jade, quanto aos tons de azul, porém, se apresentam sendo muito mais suaves que a do outro personagem.

**Quadro 15** - Paleta de Cores de Natalia.



**Fonte:** Acervo Pessoal.

Seguindo o que foi apresentado por Tillman (2011) sobre a cor azul e as alterações de saturação, lembramos que: a cor azul é uma ligação direta com nobreza, o que é fácil de se reconhecer graças à termos como “sangue azul”. Ao mesmo tempo temos a possível associação com as mesmas características vistas anteriormente no tópico de Jade: lealdade, sabedoria, frieza e honra.

A diferença entre Natalia e Jade se vê na intensidade dessas cores, menos intensidade gera percepções mais suaves de emoções. Podemos então relacionar a frieza de um azul como indiferença e honra como responsabilidade, duas características que compõem a personagem durante os primeiros encontros, situações onde a jovem demonstra uma grande responsabilidade com os civis de seu país e ao mesmo tempo falha de entender interações básicas, sendo um pouco mais distante.

A segunda cor que se destaca em sua paleta é o amarelo, presente em seu cabelo e em uma variação quase próxima ao laranja em seu lenço. É a cor associada à covardes

e traições. Enquanto Natalia não trai o grupo ou a confiança de seus amigos, como ocorre com Guy e Anise, ela é uma personagem contida e dependente dos outros, incapaz de tomar suas próprias decisões até momentos mais à frente no game.

### b) Interação

Seguindo a linha de restrições para todos os personagens, exceto Luke, Natalia se encaixa em todos eles.

O estilo de luta de Natalia em combate é utilizando tanto o arco e flecha quanto habilidades mágicas para fornecer suporte aos outros membros do grupo, o que a torna uma personagem estritamente de ataques à distância.

**Figura 33** - Natalia utilizando habilidades com arco e realizando movimentações.



**Fonte:** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tYriSvv3qm4>

Natalia supre em parte a tarefa de Tear em fornecer suporte ao grupo, porém nunca consegue excedê-la nesse aspecto, podendo apenas ser considerada como uma segunda *Healer*, e não a principal. No total, a arqueira do grupo possui 4 *Base Artes*, 3 *Arcane Artes*, 6 *Mid Fonic Artes* e 3 *High Fonic Artes*, a fazendo uma boa personagem tanto para ofensivo quanto defensivo, por possuir habilidades que permitem ataque e defesa.

**Figura 34** - Natalia usa sua *Mystic Art*, *Astral Rain*.



**Fonte:** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h1OFLfcOqVI>

Assim como a maior parte dos personagens, Natalia se restringe à apenas 2 *Mystic Artes*. Seguindo a fórmula onde a primeira pode ser usada a partir de determinado ponto da história, e a segunda sendo apenas liberada após finalizar o game uma vez e começar um novo jogo.

### **c) Indumentária**

Seguindo a mesma lógica de verticalização já identificada nos outros personagens, existe o prolongamento do corpo através das meias e botas de cano longo. As linhas coloridas da roupa também seguem uma noção vertical, e favorecem para deixar as personagens mais longas.

Outro ponto observado na indumentária de Natalia são as mangas abauladas, que aparecem apenas nos personagens nobres, que ressaltam ainda traços dessa nobreza em suas vestes. Tanto a personagem Natalia quanto a personagem Guy são nobres, e ambos demonstram o mesmo modelo de manga em suas roupas.

E apesar da maioria das personagens estarem em algum grau vinculadas a música através de suas roupas, não há nenhum elemento visual de fácil associação com instrumentos musicais, escalas, notas musicais ou assemelhados em Natalia.

Por fim, é possível notar no lenço no pescoço de cor laranja que se destaca e destoa de toda a indumentária da personagem, como um tipo de marcação. Nas outras personagens que fazem parte de grupos ligados a militares o uniforme esconde o

pescoço, na personagem protagonista Luke o pescoço também está parcialmente escondido, enquanto que na personagem Guy o pescoço também tem uma coleira verde e laranja.

## 9.7 Asch the Bloody

Tópico para as análises da personagem Asch the Bloody. As informações estarão dispostas em subtópicos que vão de “a” até “c”.

### a) Paleta de Cores

A paleta de cores presente no personagem Asch são todas intensas porém escuras, transmitindo uma sensação imponente ou solitária por isso, como pode ser visto na Figura 48.

**Quadro 16-** Paleta de cores do personagem Asch the Bloody.



**Fonte:** Acervo Pessoal

As cores presentes no antagonista são todas cores densas, ou fechadas como também podem ser chamadas, sendo em sua maior parte preto e tons de vermelho, com adoros marrons e beges.

Iniciando pela cor que mais se destaca na paleta, o vermelho, é a cor de um líder, de coragem e paixão, como foi dito por Tillman (2011). Ainda segundo as palavras do autor, um tom de vermelho mais escuro intensifica essas sensações e sentimentos e os distorce. Vermelho se torna raiva e rancor, que se unindo com as outras cores presentes dão uma aura muito mais negativa ao personagem.

Os olhos do personagem são um destaque. O verde, levando em consideração a conotação negativa que o personagem passa, pode se atrelar facilmente ao negativo de inveja, já que Asch teve toda sua vida e identidade roubada por seu clone, Luke.

Como mencionado primeiramente na parte do Luke, ele e Asch se opõe no esquema de cores, criando o efeito *Notan*.

### **b) Interação**

Diferente dos outros personagens, Asch é apenas jogável durante um curto período do jogo, quando Luke está incapacitado. Durante esse período, Asch tem acesso à todas as preferências de Luke, exceto utilizar Mieu e resolver puzzles, que não se encontram disponíveis nesse segmento do game.

O estilo de combate de Asch é similar ao de Luke. Ambos tem ataques parecidos, com excessão que Ash utiliza a mão direita para empunhar a sua espada, enquanto Luke usa a esquerda. O personagem também tem acesso à habilidades mágicas como Jade, diferente de Luke, que se limita em apenas *Base Artes* e *Arcane Artes*.

**Figura 35** - Luke (à esquerda) e Asch (à direita).



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OMaRwbh5qMw> e <https://www.youtube.com/watch?v=LiAa3uNRKml>

Assim, Asch tem acesso à 7 *Base Artes*, 14 *Arcane Artes*, 1 *Mid Fonic Arte*, 3 *High Fonic Arte*, o que o faz ser o único personagem espadachim do jogo a poder utilizar habilidades mágicas, já que nem Luke nem Guy são capazes de usar nenhum tipo de *Fonic Arte*.

**Figura 36** - Asch utiliza sua *Mystic Arte Rending Saber*



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h1OFLfcOqVI>

Diferente dos outros personagens, Asch tem acesso à apenas uma *Mystic Arte*. O que se dá por, provavelmente, ser um personagem temporário durante um segmento do game.

### c) Indumentária

As indumentárias da personagem Asch são as mais fechadas de todas as personagens, as roupas se assemelham a uma armadura, mas é apenas pelas cores cinzas. Ele também ocupa um cargo militar, e é perceptível pela gola alta, e marcação da cintura com cinto, além dos desenhos da roupa fazerem menção a uma paleta, que é comumente em formato de gota ou de coração.

Partindo da própria história onde a personagem Luke é uma cópia de Asch, um sendo o protagonista e o outro o antagonista, os dois formam o efeito de *Notan* entre si. E compreendendo-se que todas as personagens têm algum vínculo com música, no caso de Asch, compreende-se que as roupas escuras ressaltam o fato dele ser as notas negras.

Se mantém a mesma lógica de verticalização das personagens através da predominância de desenhos que favoreçam a visão vertical, além das luvas longas e botas longas, que ajudam a dar essa impressão.

Uma possível explicação para a necessidade de tornar todos os personagens visivelmente verticais e alongados se deva a um tipo de *collision mesh*<sup>44</sup>, que em termos simples, é a definição que se dá para determinar os objetos na cena. E esse alongamento dos personagens ajuda a manter as personagens dentro da medida do Hitbox, sem necessidade achata-los.

O desenho das vestimentas favoreceu a uma nova fase da franquia, na qual as personagens agora são alongadas, em comparação com personagens de lançamentos anteriores.

---

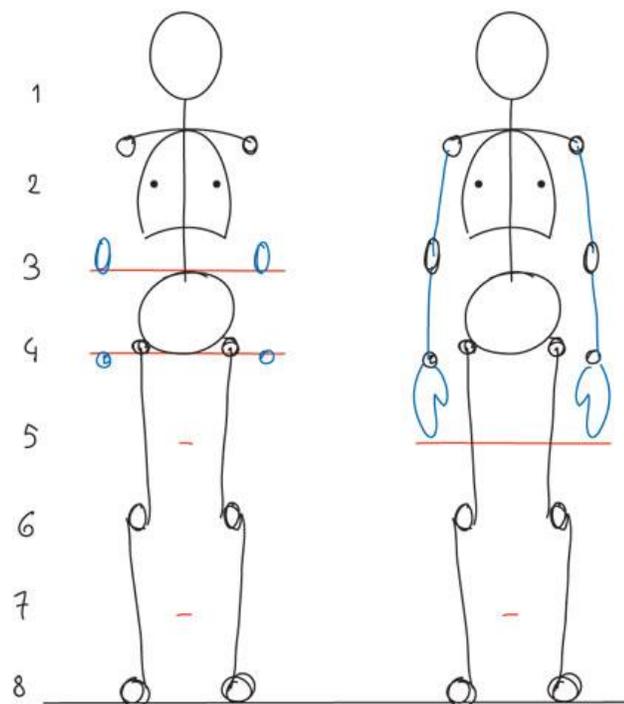
<sup>44</sup>*Collision Mesh*, é a nomenclatura utilizada pela empresa Valve para definir um conjunto de linhas que definem os limites de um modelo. Definição disponível em: [https://developer.valvesoftware.com/wiki/Collision\\_mesh](https://developer.valvesoftware.com/wiki/Collision_mesh)

## 10. Proporção Corporal

Nesse subtópico será comparada a proporção do personagem que está sendo avaliado, com suas versões transpostas na animação e no quadrinho. Serão comparados que, mesmo com as alterações de mídia, se a relação em tamanho de cabeça ao corpo, por exemplo, foi respeitada ou se tornou desbalanceada em alguma das outras mídias, ou mesmo se ela é naturalmente deformada no game como forma de estilização.

Antes de apresentarmos as imagens com as comparações entre o personagem em diferentes mídias, é necessário ter familiaridade com a base sobre proporção para corpo em ilustrações. Segundo Medlej (2013), de uma maneira muito geral, se estabeleceu um sistema de 8 cabeças como parâmetro para medição de altura de um homem. Ainda segundo a palavra da autora, independente do sexo da pessoa, uma boa proporção se define pelo bom alinhamento das juntas.

**Figura 37** - Exemplo de proporção e alinhamento das juntas.

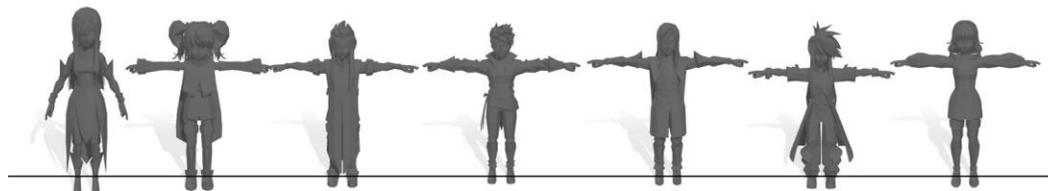


Fonte: EnvatoTuts+. Disponível em: <https://design.tutsplus.com/articles/human-anatomy-fundamentals-basic-body-proportions--vector-18254>

Porém, realizar uma aplicação direta dessa técnica de proporção nos personagens se torna complicado, pela razão das imagens encontradas dos modelos 3D

dos personagens, que são diretamente extraídas do game, se encontram em um formato que torna difícil usar para comparação, como pode ser visto na figura abaixo:

**Figura 38** - Exemplo de proporção e alinhamento das juntas.



Fonte: Acervo Próprio

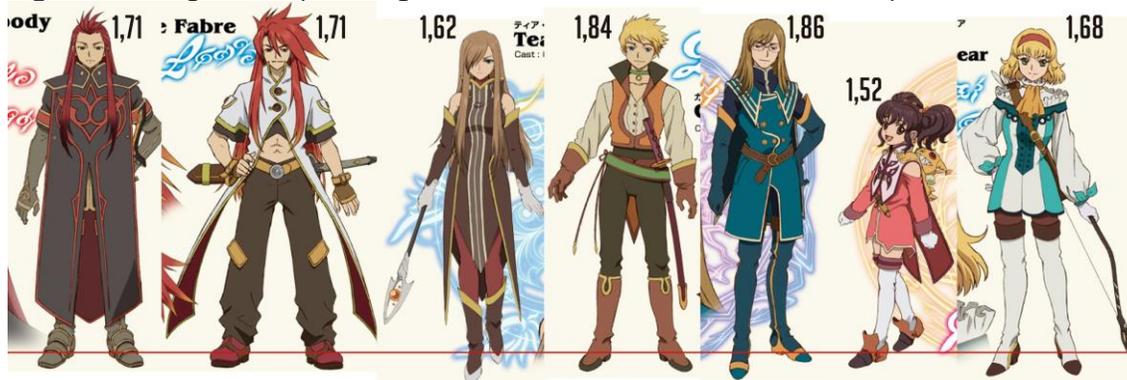
Para se ter certeza que todos estariam na mesma altura, foi traçada uma linha que passasse pelo calcanhar de todos os modelos. Algumas possibilidades podem ser levantadas sobre o porquê dos personagens não possuírem a mesma diferença de alturas como pode ser vista na versão para a animação, onde podemos ver claramente inclusive uma diferença mais no formato de rostos.

Primeiramente, pode ser uma questão sobre a estilização própria. Na imagem 52, se vê que a segunda personagem da esquerda para a direita, Anise, que é a personagem mais nova, ironicamente é a que possui um modelo 3D com a maior proporção de cabeça. Lembrando sobre as questões da estética mangá, se sabe também que personagens com cabeça grande servem para enfatizar tanto “doçura” quanto uma pessoa muito nova.

Ainda sob a questão da modelagem 3D, também é possível de supor que os modelos possuem esses dimensionamentos específicos para facilitar o processo de programação para os desenvolvedores, auxiliando e desenvolvendo melhor a parte da jogabilidade.

Em compensação, as imagens disponibilizadas dos personagens na versão da animação possuem o mesmo padrão (focos no rosto e de corpo inteiro, de frente ou levemente de lado), o que facilita na visualização de nuances entre as estruturas corporais dos personagens, como pode ser visto na Figura 53:

**Figura 39:** Imagens dos personagens colocados lado a lado, com suas respectivas alturas.



Disponível em: Acervo Próprio

No mangá, já é uma questão diferente. Dentro da cultura pop japonesa, existem revistas específicas de quadrinho para cada tipo de público: meninas jovens, meninos jovens, e jovens adultos de ambos os sexos. A depender do tipo de público, a maneira que os personagens são ilustrados acabam se alterando. Por exemplo, um mangá destinado a crianças muitas vezes possui personagens que são altamente deformados, com cabeças desproporcionais ao corpo e assim por diante, algo que não se veria em um quadrinho com temática mais séria, onde tentam trazer o traçado ao mais próximo do real.

Em Tales of the Abyss, encontrar todos os personagens juntos em uma cena mais estática é uma tarefa difícil, já que nem sempre estarão de corpo inteiro para poder se avaliar os detalhes, em situações como a que pode ser vista na Figura 54, uma parte do grupo está reunida mas graças ao dinamismo presente nos quadros do mangá, a imagem está levemente inclinada para se incorporar a um momento da cena.

**Figura 40:** Um quadro do mangá de Tales of the Abyss.



Fonte: Mangago Disponível em: [http://www.mangago.me/read-manga/tales\\_of\\_the\\_abyss/](http://www.mangago.me/read-manga/tales_of_the_abyss/)

É possível identificar questões como alturas e tipos corporais entre eles dentro de uma mesma mídia, mas se torna mais difícil quando tentamos comparar, por exemplo, o Luke do quadrinho com o da animação e do game, já que a estilização entre eles é bastante diferente. São o mesmo personagens, porém em linguagens diferentes, essas que são de um acesso mais simples ou não.

O que se propõe a ser feito é, comparações visuais que podem ser mais facilmente identificáveis sobre os personagens, se o rosto se tornou mais afilado em um, ou mais arredondado, se o personagem parece mais magro, se sua cabeça parece desproporcional ao corpo dentre outros. Eles serão novamente ordenados na mesma ordem anterior para facilitar a visualização do conteúdo.

#### **a) Luke fon Fabre**

No game o personagem Luke é um dos menores personagens, apenas perdendo para as personagens femininas, com 1,71m<sup>45</sup>. A cabeça do personagem é grande em comparação ao restante do seu corpo, graças ao volume de seu cabelo. O queixo é levemente é afilado em formato de 'V'. O cabelo do personagem, que em ilustrações

---

<sup>45</sup> Segundo informações do fansite Aselia Wiki: [https://aselia.fandom.com/wiki/Luke\\_fon\\_Fabre](https://aselia.fandom.com/wiki/Luke_fon_Fabre)

originais possui uma gradação amarelada nas pontas, se torna muito mais suave em seu modelo 3D, e a cor também mais opacas. O formato de seus olhos é levemente caído, o que lhe dá uma aparência mais esnobe.

No anime, o personagem consegue manter a sua altura e formato de rosto, porém é notório que o tamanho da cabeça em comparação ao corpo é mais equilibrada. Os detalhes em seu cabelo também conseguem ser melhor representados, uma prova disso é as gradações nas pontas que são muito mais notórias na animação do que em seu modelo 3D. O formato dos olhos na animação não é caído, porém é mais estreito do que visto no game.

O mangá possui uma estilização muito mais peculiar, já que também se encontra isenta de cores. Um traço que notoriamente se mantém é o rosto afilado. A altura também, quando em interação com outros personagens, aparenta respeitar a altura estabelecida inicialmente para o game. Os detalhes como as pontas descoloridas são difíceis de se visualizar pela escolha de retículas, sendo possível perceber que elas são presentes apenas em determinados quadros. Os olhos vistos no mangá saem do padrão. Eles são levemente curvados nos cantos ao invés de serem caídos, tirando a ideia de esnobe e fazendo-o parecer mais ingênuo.

O padrão de tipo corporal do personagem se mantém o mesmo nas três mídias: magro e esguio. O que mais chama atenção entre os três é definição do abdômen do personagem, que é mais definido no game, que se destaca de maneira suave na animação e é mais simplificado no mangá.

## **b) Tear Grants**

No game, a personagem Tear Grants possui 1,62cm de altura, sendo a terceira personagem mais baixa dentre os protagonistas. O tamanho da cabeça é melhor equilibrado do que comparado com a de Luke, já que o cabelo possui menos volume. O formato de rosto da personagem é arredondado, apenas afunilando um pouco na região queixo. A cor do cabelo da personagem, no modelo 3D, também aparenta ser mais opaca. O formato dos olhos é levemente arqueados e estreitos, mantendo um ar mais sério e sóbrio sobre a personagem.

No anime, a proporção entre a cabeça e o corpo é melhor equilibrada. O formato do rosto se mantém arredondado e o afilamento no queixo se destaca mais, especialmente quando a personagem é vista de lado, ou em  $\frac{3}{4}$ . O cor do cabelo, que no modelo 3D do do jogo é mais opaca, possui mais cor, que inclusive se aproxima mais dos tons que estão presentes em suas vestimentas. O formato dos olhos se alterou parcialmente, ficando menos arqueado na região da pálpebra e se mantendo mais estável, ou reto.

Já na versão do mangá, o tamanho da cabeça da personagem e o seu formato de rosto se alteram em algumas instâncias, devido ao traço do desenhista. Em determinados momentos, o rosto parece ser mais arredondado, e em outros ele é apresentado como tendo um formato próximo ao que é visto no anime, arredondado e mais fino na região do queixo. A cor presente nos cabelos não pode ser analisada, já que a ideia de cor é passada através de tons de cinza. Por fim, o formato dos olhos no mangá é o mais destoante. Enquanto no game a anime eles mantêm o padrão de serem estreitos, no quadrinho eles são bastante arredondados e mais detalhados, com a intenção de parecerem mais femininos.

Um detalhe pertencente apenas ao mangá é que o desenhista opta por sombrear o lábio inferior da personagem e as vezes o superior, o que dá a alusão à personagem estar utilizando maquiagem.

O padrão corporal da personagem se mantém nas mídias que aparece, de um corpo esguio e feminino, com curvas acentuadas. Porém é o aumento dos seios da personagem no mangá é notório.

### **c) Jade Curtiss**

O personagem Jade é o mais alto do grupo, tendo em volta de 186cm de altura. Sua cabeça, assim como no outro caso, é mais bem equilibrada graças ao menor volume de cabelo, porém ainda possui uma aparência esticada na região da testa. O formato de seu rosto é bem mais afinado, quase tendo um formato total da letra “v”. Na questão dos cabelos, possuem uma cor bem equilibrada, não tão opaca como ocorreu com os outros dois personagens em seus modelos 3D. O personagem tem um formato de olho mais estreito, com a linha da pálpebra superior e inferior sendo paralelas.

Na animação, a proporção também segue o padrão de ser mais equilibrado. O formato do rosto de Jade é diferente, ao invés de ser afilado como no game, ele é mais quadrado, tanto na região do maxilar quanto em seu queixo. Seus cabelos possuem uma cor próxima ao do modelo 3D, porém a estilização é mais repicada do que no game. Já o formato dos olhos é similar, com a pálpebra superior e inferior paralelas entre si.

Já no mangá, a proporção do corpo do personagem também flutua dependendo da cena que o mangaká o insere, mas num geral acontece uma deformação similar ao que é visto no game, onde a cabeça acaba sendo maior do que o esperado. E seguindo o modelo da animação, tanto o formato de rosto, dos olhos e o cabelo do personagem se assemelham bastante com a mídia anterior, tendo um formato mais quadrado na região do maxilar e queixo para o rosto, e os olhos com linhas mais simples e paralelas para as pálpebras. O cabelo segue a mesma linha sem retículas (para indicar que é claro) e segue a estilização da animação - mais repicado.

O tipo corporal que Jade possui é similar ao de Luke, sendo esse mais esguio e alto - levando em consideração a altura que foi obtida. Esse padrão se repete e é respeitado em todas as três mídias.

#### **d) Anise Tatlin**

Anise é a menor personagem dentro do game, tendo por volta de 1,52cm de altura. Dentre todos os personagens, a garota é a mais desproporcional. Tanto sua cabeça quanto corpo possuem dimensões muito maiores que quando comparados com os outros personagens, fazendo inclusive Anise parecer maior que os outros demais modelos quando colocados lado a lado. Seu formato é mais arredondado do que dos personagens anteriores, sendo quase um círculo achatado, apenas afinando ao chegar no queixo, mas fazendo suas bochechas serem bem destacadas. O tom presente em seu cabelo é mais opaco dentro do modelo 3D. Os olhos da personagem são grandes e arredondados, ocupando boa parte do espaço de rosto da personagem, com o intuito de passar a ideia mais inocente para a personagem, uma estilização bastante recorrente nos traços do mangá.

Dentro da animação, o corpo de Anise é muito mais proporcional entre ela mesma e também entre o restante do elenco. A cabeça da personagem ainda é grande, porém

é possível de perceber que esta é uma decisão artística, com a ideia de transmitir a pouca idade da garota e lhe dar uma aparência mais inocente. O formato de seu rosto segue o que é visto dentro do game, com traços mais suaves que no final afinam perto do queixo. Seus olhos seguem o mesmo padrão visto no modelo 3D do game, onde são arredondados, com a diferença de dois detalhes de cílios em cada um dos olhos, provavelmente para tornarem a personagem mais feminina.

Já no quadrinho, a personagem, que já é desproporcional, se torna mais ainda. Seu rosto continua arredondado e sua cabeça continua grande em relação ao corpo, porém de uma maneira harmônica. Suas características se sobressaltam muito mais, como seus olhos grandes que se tornam ainda maiores quando vistos no quadrinho.

O tipo corporal de Anise é o mais distinto dos outros personagens, por simular uma criança. Mesmo sendo um corpo reduzido, ele segue a ideia de um modelo magro e com algumas curvas, certamente algo que não apareceria tanto em uma personagem com idade entre 12 e 13 anos, mas que certamente ressaltam o gênero da personagem junto à sua paleta de cores.

#### **e) Guy Cecil**

O personagem possui por volta de 184cm de altura, sendo o segundo mais alto do grupo. Sua proporção geral é bem equilibrada, com destaque aos braços que são levemente alongados e passam um pouco dos limites estabelecidos anteriormente. O formato de seu rosto é similar ao de Luke, sendo um pouco menos alongado do que o do protagonista e possuindo uma proporção mais adequada entre o volume do cabelo e o tamanho da cabeça. Seus cabelos também são mais verticalizados, formando a ideia de uma ponta no topo de sua cabeça e possuem uma cor mais fechada. O formato dos olhos é levemente arqueado para cima que se estreita ao final, dando uma aparência mais velha para a personagem.

Na animação, o formato de rosto menos alongado permanece e a diferença de altura é reforçada entre os personagens. A proporção é mais equilibrada entre sua cabeça e corpo, e a questão dos braços alongados não é presenciada nessa mídia. Os cabelos do personagem são menos verticalizados e não parece se amontoar no topo da estrutura de sua cabeça. Sua cor também é menos saturada. A proposta geral do seu

formato de olho, levemente arqueado na ponta, se mantém, mas de uma maneira mais suave, deixando o personagem com os olhos mais arredondados.

O mangá segue uma proporção de cabeça similar à animação, com um melhor equilíbrio entre a cabeça e o restante do corpo. Seu formato de rosto é mais alongado do que nas outras duas mídias, mas o formato mais fechado de seu queixo se mantém. Os cabelos da personagem também seguem um padrão similar ao encontrado na animação, porém aparecendo com menos volume do que no primeiro caso em algumas instâncias.

O tipo corporal é semelhante ao que é visto tanto em Jade quanto em Luke, seguindo o mesmo padrão do primeiro exemplo quanto a possuir um biótipo esguio e magro, que é reforçado tanto em sua aparição na animação, quanto dentro do quadrinho.

#### **f) Natalia**

Natalia é a última personagem feminina a adentrar no grupo e possui por volta de 168cm de altura, sendo a mais alta de todas as mulheres. Sua cabeça segue a mesma linha das outras personagens, sendo grande em relação ao restante do corpo. Seu rosto é levemente arredondado, sendo possível notar em especial quando focando na zona das bochechas e na movimentação da sombra. Seu cabelo possui um tom levemente mais escuro do que nas demais mídias. Seus olhos são arqueados e passam a ideia de se estreitar no final da curva, porém não fazem, mantendo na personagem um olho mais arredondado.

Na animação, assim como os outros personagens, o padrão de Natalia se mantém. Com melhoras na proporção da cabeça em relação ao corpo e se tornando mais proporcional. Seu rosto não é tão arredondado como pode ser percebido no modelo 3D do jogo, e sim um pouco mais quadrado, com curvas pontuais na região da bochecha e um queixo bem definido. Seus cabelos também possuem uma tonalidade mais clara e seus olhos continuando sendo arqueados, porém um pouco mais fechados na ponta, mas sem perder o arredondamento presente na pupila da personagem.

No quadrinho, Natalia é a personagem que apresenta uma maior mudança, a começar pelo seu rosto. Sua proporção volta a ser desbalanceada, sua cabeça sendo larga demais para o restante do corpo. O formato de seu rosto se tornou mais achatado

e mais arredondado na região das bochechas, um amalgamado entre a sua versão dentro do game e na animação. Por fim, seus olhos são arqueados, porém ao mesmo tempo são mais estreitos e menos arredondados, lhe conferindo um ar mais esnobe e sério.

O tipo corporal de Natalia é bastante diferente do que é apresentado de Tear. Enquanto o da protagonista principal feminina é mais curvo e mais desenvolvido, o tipo corporal de Natalia é mais robusto, com poucas curvas que são quase mascaradas pelas roupas mais folgadas que utiliza.

### **g) Asch the Bloody**

Asch, sendo o “Luke verdadeiro”, possui a mesma altura que o protagonista e muitas similaridades em seu formato de rosto, tanto no game quanto na animação, que possuem traçados mais constantes. Seu modelo 3D é idêntico ao de Luke, a não ser pelo volume dado pelo cabelo. O cabelo de Asch não possui muito volume na parte de cima, o que acaba dando a alusão que é mais proporcional ao restante do corpo do que Luke. A tonalidade de seu cabelo é mais escura, levemente acinzentada, e seu formato de olhos é feito com a linha da pálpebra superior completamente reta e se estreitando na ponta, com a pupila não aparecendo por completo.

Na animação, continua a se seguir um padrão idêntico ao de Luke. Seu formato de rosto é afilado e termina em seu queixo também formando um “V”. Seu cabelo possui três pontos que ficam para cima, diferente do seu modelo 3D onde seu cabelo era completamente para baixo. Seus olhos também são diferentes, continuando estreitos porém com um formato similar ao de Luke, principalmente no fechamento da zona do olho.

No quadrinho, temos novamente uma mistura do que é visto no game em seu modelo 3D e na animação, com alguns pontos diferentes. Sua proporção de cabeça para o restante do corpo também é desbalanceada, seu formato de rosto é mais quadrado do que nas outras duas versões, mas acabam ainda afunilando em seu queixo. Seus olhos possuem um formato arqueado para baixo, que se fecham ao final do arco, se estreitando.

Seu tipo corporal é idêntico ao de Luke tanto na animação quanto no game. Dentro do quadrinho existem momentos de estilização do próprio desenho do autor, então existem pequenas inconsistências, mas a mesma ideia se mantém.

## 11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de todas as análises realizadas e das referências recolhidas no decorrer do desenvolvimento deste trabalho, é possível inferir determinadas conclusões referentes ao design gráfico e a relação com o *Character Design*. Em primeira instância, é necessário reforçar que o foco deste trabalho era estudar o processo de transposição de mídia, usando de análises gráficas comparativas em seus personagens principais para levantar parâmetros de que informações são relevantes para estudo, e quais processos metodológicos auxiliam no processo de compreensão desses elementos, dentre os que se mantiveram e quais informações foram adulteradas quando chegaram na nova mídia.

Retomando as discussões a partir da situação atual da franquia de jogos analisada neste trabalho, durante o século XX o público principal da série *Tales of* foram os japoneses. Foi comentado no decorrer da primeira parte deste trabalho sobre os parâmetros expansivos da cultura pop mundial, onde repetidamente somos apresentados a novos materiais que são inseridos no mercado, sendo estes de franquias já consagradas. É possível ver diferentes versões do Homem-Aranha em revistas americanas, e isso é considerado comum; e dentro da própria cultura pop japonesa, temos diferentes versões e adaptações de personagens icônicos para cinema, livros, jogos e etc. Se existe uma diversidade tão grande de produtos, que contemplam os mais variados suportes, é possível afirmar a existência de um público consumidor forte para atender essa demanda.

Sendo assim, esse mesmo fenômeno é perceptível na própria franquia *Tales of*, onde existe um grande evento anual apenas para reunir e agradar os fãs da série, com diversos sub-produtos licenciados como camisetas, pelúcias e tantas outras bugigangas. Mas a estrela desses eventos é o anúncio justamente, de novos produtos principais, como animações e jogos. E por vezes, essa dinâmica de criar novos produtos licenciados

de grandes franquias, consegue agraciar, antigos e novos fãs, contemplando também, os jogos mais antigos que são clássicos, para além de novos lançamentos e novos selos.

Com isso, pode se notar que o produto é devidamente introduzido ao seu público recorrente. Sua apresentação ocorre através de anúncios prévios, *teasers*, edições de colecionador, tudo anunciado através de eventos de grande porte que geram expectativa sobre o produto. Quando finalmente lançado, dependendo das vendas e da opinião do público geral, este pode ser realocado para uma nova mídia, ou até mesmo existir a decisão de intensificar a divulgação do produto, a fim de assim alavancar sua popularidade, e talvez cair nas graças do público.

Essa dinâmica também é vista no jogo que é objeto de estudo deste trabalho: *Tales of the Abyss*. Um jogo de 2005, que recebeu uma animação em 2008 e que foi trazido de volta para os consoles mais recentes em 2011, isso sem contar de diferentes adaptações para quadrinhos, onde se aprofundam até mesmo no passado de determinados personagens a fim de expandir seu universo, fazendo juízo à ideia da convergência defendida por Jenkins (2009). E dentro do caminho traçado por essa história em torno das várias mídias, o que foi elencado para ser avaliado para este trabalho foi justamente as personagens.

A partir das análises das personagens, dentro do aspecto gráfico, é possível notar que visualmente, eles se mantêm os mais fidedignos possíveis ao material original, ou seja, o game. E é possível inferir a partir disso que as alterações que ocorrem em determinados pontos se fazem justamente por definições técnicas, visto que a capacidade gráfica permitida pelo *Playstation 2* do ano 2000, era limitada. Por exemplo, é possível especular que por questões justamente de limitação gráfica, tanto quanto por uma maior facilidade para a programação, que as personagens masculinas do jogo possuem um biótipo muito similar, em sua maioria. Esse fato, se torna evidente tomando como base a comparação dos modelos básicos em escala aproximada, colocando-os lado a lado.

A medida que em cada mídia a qual a história foi adaptada as personagens receberam pequenos ajustes, visto que, o suporte dado por estas era diferente, no caso da animação e no mangá, vemos cada personagem com uma identidade mais única. Seus rostos têm formatos levemente distintos, e seus biótipos, mesmo que próximos

entre si, ainda oferecem certa diferenciação de tamanho perceptíveis, situação que não é vista no jogo, justamente pelas limitações já evidenciadas anteriormente. Obviamente, em ambos os casos, essa estilização das personagens entre a mídia de origem e suas novas mídias, com um traço levemente diferente, mantém traços que ainda assim são reconhecível, e portanto como um produto dentro daquela franquia específica. Observar essa relação entre elementos que podem ser adaptados e mudados, e quais são mantidos, foi um dos parâmetros de análise para este trabalho.

Partindo desse pressuposto, esses personagens não possuem alterações gráficas drásticas, e ainda assim, eles são capazes de ser facilmente transferidos para outras mídias, é praticável assumir que eles já são criados para tal finalidade.

Durante a Parte II deste trabalho, é mencionado acerca da opinião de um dos diretores de produção do game, Yoshizumi, onde este afirma que o que determina um jogo da série *Tales of* são seus personagens. O diretor continua, afirmando que, a ideia não é se ver dentro de um dos personagens protagonistas de seus games, mas sim de acompanhar seu desenvolvimento e evolução durante o desenvolvimento do enredo. Por isso, para o desenvolvimento das análises, o foco metodológico se fez em cima dos critérios gráficos que abarcam o estudo da personagem, e não dos demais elementos do jogo em si.

Essas afirmações podem ser sustentadas quando trazemos de volta as palavras de *Toby Gard* em seu artigo *Building a Character*. *Gard (2000)* menciona que, quando o jogador tem a visão em primeira pessoa, se torna mais fácil de nos vermos como o personagem, e quando esta é em terceira pessoa, nossa visão sobre o personagem muda, e ele deixa de ser um reflexo do jogador para ser uma entidade separada. Claramente, nem todos os jogos seguem essa regra, mas é recorrente que personagens que não possuem uma personalidade forte, ou mesmo que não possuem falas explícitas (os chamados protagonistas mudos) são idealizados para que o jogador se projete nele.

Dentro do caso de *Tales of the Abyss*, vemos as personagens em terceira pessoa, ou seja, de corpo inteiro, e cada protagonista possui uma personalidade forte e distinta. Sendo assim, eles conseguem facilmente cair nas graças dos jogadores consumidores, o que torna a afirmação de ser um jogo onde o foco é o desenvolvimento de um personagem, um fator importante para a transposição intermediática.

As personagens são vistos pelos jogadores repetidamente como seres sencientes, com opiniões e visões próprias sobre o que os rodeia. Esses mesmos personagens são, repetidas vezes, mencionados em fóruns aproximadamente desta maneira: “eu gosto do desenvolvimento da história, mas o Luke como personagem me dá nos nervos”. Com isso foi admissível afirmar que o jogador consegue ver o personagem como um ser independente, pois este pode ditar o ritmo que o enredo progride, mas ainda assim, é a partir da visão do protagonista que irá mostrar as escolhas todas.

Esse processo onde o jogador consumidor se torna apenas observador de uma história é a ideia base de assistir um filme. É praticável decidir quando pausa-lo ou quando continuar, mas a personagem é independente para suas próprias escolhas. Dessa forma, o que foi trazido através das análises da narrativa de desenvolvimento das personagens é o fato que, como a franquia *Tales of* já possui uma proposta de observação do desenvolvimento, usando a personagem como vetor para o crescimento de seu enredo, no momento que essa “essência” precisa ser repassada para uma nova mídia, essa transposição é mais simples, pois funciona como um material já pronto. É muito mais realizável uma adaptação de um enredo que possui um foco mais centrado, do que aquele que possui diversas informações soltas que devem ser (ou não) sintetizadas para sua nova mídia.

Podemos então inferir que esses personagens já são pensados e construídos para serem transpostos, já prospectando as mídias possíveis para as quais serão destinados. Doravante todas as conclusões feitas neste trabalho estão plenamente pautadas em critérios obtidos através do design gráfico.

O design gráfico é a espinha dorsal da análise visual, e por isso é um dos determinantes de parâmetros desde o início da produção deste trabalho, afinal, o design em si gira em torno de atender demandas para que um projeto seja cumprido com êxito. Partindo da concepção desses mesmos personagens, tomando-os como agentes cativantes ao público, destacou-se em primeira instância sua modelagem no aspecto visual, a despeito dos critérios técnicos que estão aquém da função de um designer, e, por fim dos elementos que demonstram como ocorreu a transposição para outras mídias, em uma análise individual dos mesmos. Neste ponto, é válido ressaltar que uma das

tarefas do design em si é a capacidade de sintetizar grandes quantidades de informações em um meio visual, sendo estes, as personagens criadas para o game.

Para esse desenvolvimento foi feita uma análise similar à metodologia reversa, que procura descobrir as possíveis etapas que um produto passou, sem ter acesso direto ao processo de produção. Sendo assim, é mencionada a relação que o jogo possui com aspectos musicais e da sua teoria e como esses detalhes foram cuidadosamente encaixados dentro não apenas do aspecto visual do personagem, mas também se encaixa na construção da personagem, afinal o designer gráfico não cria o enredo da personagem, longe disso, seu trabalho é destrinchar a grande massa de informação que esses personagens trazem de *backstory*, decodificá-los em um sistema de códigos visuais e assim, sintetizar a informação proposta para o personagem, que aqui será compreendido como um *avatar*.

O *avatar*, quando estabelecido, funciona para potencializar a personagem, como uma junção do ponto de vista do próprio, mas que deixe espaço para que se possa somar a percepção do jogador que acompanha aquela personagem, gerando empatia e representação no usuário. Ele funciona como um agente tão extremamente caricato que dessa forma consegue se enraizar tão fortemente entre os fãs e o fandom, mantendo um diálogo com o enredo que foi criado para ele. De qualquer forma, quando o *avatar* funciona, é o mesmo que dizer que o trabalho do design gráfico foi um sucesso.

Como foi observado no decorrer das análises deste trabalho, em relação ao processo de adaptação em si, o designer trabalha com a demanda de como passar todas essas informações que desejam que o personagem carregue indiretamente, de maneira suave em detalhes de sua postura, vestimenta, acessórios entre outros.

O exemplo mais significativo de como o design gráfico funciona de maneira eficaz em *Tales of the Abyss*, pode ser apreciado no design da personagem protagonista feminina, Tear Grants.

Esta personagem é capaz de usar um tipo de magia único que envolve o canto, e toda a construção visual da personagem, quando analisada, remete a um instrumento musical. Essa percepção parte da análise da indumentária em marrom em contraste com as linhas brancas no centro de sua vestimenta, que se assemelham às linhas de uma partitura. Levando em consideração que toda a *backstory* do jogo faz relação com

música, notas musicais e escalas, é interessante que esses detalhes estejam inclusos na personagem, mas não de forma estereotipada.

Este tipo de preocupação não parte meramente de uma construção estética, ou seja, do que pode ser compreendido como mais agradável aos olhos, mas sim, de uma análise que contrapõem limitações técnicas que são estabelecidas por outros profissionais da equipe, em contraponto com as necessidades de outras mídias para quais as personagens também serão transportadas posteriormente. Entender todas essas necessidades, e conseguir aliar questões técnicas de produção, as demandas criativas para gerar um avatar eficiente, fazem parte dos trabalhos destinados ao designer gráfico atender.

Mesmo que estes detalhes sejam singelos, e não possam ser apreendidos em um primeiro contato, o usuário tende a ter uma curva de aprendizagem em relação aquele determinado produto que ele consome, a medida que ele se sente cativado e estimulado a continuar consumindo em outras mídias. E perceber essas referências deixadas confirma o que Jenkins (2009) determina sobre não subestimar a capacidade do público de estudar aquele determinado produto e buscar mais informações até a exaustão, alimentando uma cultura de consumo que pode ser confirmada pelos muitos festivais organizados pela empresa detentora da franquia *Tales of*.

Para o design gráfico, no caso específico da franquia *Tales of*, não existe uma necessidade de sempre realizar uma adaptação nova para os personagens, pois esses já possuem uma estrutura sólida, que caso sofra alterações muito drásticas, pode acarretar em uma descaracterização do personagem, e por conseguinte, uma reação de estranhamento do público usuário sobre aquele personagem amado.

Isso não quer dizer que o trabalho do designer gráfico se restringe na criação da arte conceitual. Ainda existe a necessidade de realizar pequenos ajustes quando esses personagens vão para novas mídias, em especial na área de animação onde existem várias equipes descentralizadas para a criação do produto. Dentro dessa área específica, o designer gráfico trabalha com ajustes para conseguir trazer em maior qualidade possível o que se espera da essência daquela personagem. Ou, em alguns casos, apresentar de uma forma diferente, aquilo que o jogo não foi capaz de explorar, graças a limitação da capacidade gráfica da época. Portanto, ajustes como alturas de

personagens, rostos, olhos e proporções são fundamentais durante o processo da transposição, já que o público que consome avidamente os jogos pode não ser o mesmo que está acostumado à seguir animações ou mangás.

Para tal, tendo em vista todas as informações levantadas no decorrer deste trabalho, podemos chegar à catarse que esses personagens são, sim, criados e destinados para novas mídias e que sua transposição é realizada com mais êxito graças à maneira que seu enredo se estrutura: utilizando seus personagens como pilares principais para o desenvolvimento de avatares eficientes.

Esse desenvolvimento de um avatar eficiente é tão determinante para o sucesso da transposição de mídias de uma franquia que pode determinar seu sucesso ou fracasso, visto que, quando uma adaptação não atende de forma mais clara essas demandas ou mesmo onde certos aspectos são turvos, como personalidade da personagem protagonista, isso tende muitas vezes a se tornar um problema durante a adaptação intermediária, pois acaba sofrendo rejeição dos fãs.

Por fim, este trabalho analisou avidamente o processo de transposição de linguagem, com foco especificamente em toda a configuração visual das personagens de Tales of the Abyss. E assim sendo, observou-se o conjunto de elementos que são determinantes nesse processo de adaptação visual e de como se dá esse processo de um mesmo personagem que transita por diferentes suportes midiáticos. Tendo em vista a função do designer gráfico nessa formulação do avatar, instituíram-se parâmetros e métodos que contribuirão para futuras pesquisas no mesmo campo de estudo.

## REFERÊNCIAS

ABYSSAL CHRONICLES. **Tales of Festival 2019 Guests Revealed**. Acesso em 11 de fevereiro de 2019. Disponível em: <<http://www.abysalchronicles.com/news/tales-of-festival-2019-guests-revealed>>.

ASSEMBLED ILLUSIONS. **Talking Franchises: The World of Transmedia Development with Jeff Gomez**. Acesso em 02 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://medium.com/assembled-illusions/talking-franchises-the-world-of-transmedia-development-with-jeff-gomez-77378169cbca>>.

KASTENSMIDT. **Apontamentos para o Estudo de Adaptações de Jogos Digitais**. Porto Alegre. 2013

BORGES, P. **Mangás: Estética Bidimensional e Deslocamento Culturais**. São Paulo. Editora Intermeios. 2017.

BOURN CREATIVE. **Color Meaning: Meaning of The Color Brown**. Acesso em 20 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-brown/>>.

BUSTLE. **Where Did The Word "Fandom" Come From? Behind The Term That Changed The Internet Forever**. Acesso em 05 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://www.bustle.com/articles/144396-where-did-the-word-fandom-come-from-behind-the-term-that-changed-the-internet-forever>>.

BUSINESS WIRE. **Ubisoft and South Park Digital Studios Announce South Park: The Fractured but Whole**. Acesso em 08 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://www.businesswire.com/news/home/20150615006497/en/Ubisoft-South-Park-Digital-Studios-Announce-South>>.

BRAGA JR., A. X. **Desvendando o Mangá Nacional**. Edufal. Ed. única. Maceió. 2011.

DESIGN TUTORIALS PLUS. **Human Anatomy Fundamentals: Basic Body Proportions**. Acesso em 24 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://design.tutsplus.com/articles/human-anatomy-fundamentals-basic-body-proportions--vector-18254>>.

FORBES. **Nintendo Switch Console Sales Will Likely See Strong Growth In The Near Term**. Acesso em 13 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/greatspeculations/2018/09/25/nintendo-switch-console-sales-will-likely-see-strong-growth-in-the-near-term/#1ef96f497dd8>>.

GAMASUTRA. **Building Character**. Acesso em 04 de dezembro de 2018. Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm)>.

GALBRAITH, P. W., e KARLIN, J. G. **Introduction: The mirror of idols and celebrity. Idols and celebrity in Japanese media culture.** Palgrave Macmillan, London, 2012.

GEMATSU. **Tales of Festival 2019 set for June 15 to 16.** Acesso em 15 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://gematsu.com/2018/12/tales-of-festival-2019-set-for-june-15-to-16>>.

GIANT BOMB. **The first entry in the "Tales" RPG series, Tales of Phantasia centers around a group of unwitting time travelers as they try to stop the Evil King Dhaos and reverse the decay of their world.** Acesso em 12 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/tales-of-phantasia/3030-255/>>.

GIANTBOMB. **Linear Motion Battle System. A real-time battle system used in Namco Bandai's Tales franchise.** Acesso em 13 de Setembro de 2018. Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/linear-motion-battle-system/3015-219/>>

GOOGLE GROUPS. **Her \*name\* is \*Bambi\*?** Acesso em 14 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://groups.google.com/forum/?hl=en#!topic/alt.tv.x-files/tfArfZqttsq>>.

GREGOLIN. Maíra Valencise. **Viver a Vida no Limiar da Tela: a Narrativa Transmídia Chega à Novela.** São Paulo: Revista GEMInIS. 2010

IGN. **WHY 90% OF FANS AT TALES OF FESTIVAL ARE FEMALE.** Acesso em 15 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/06/26/why-90-of-fans-at-tales-of-festival-are-female>>.

IGN. **TALES OF THE ABYSS REVIEW.** Acesso em 11 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2006/10/11/tales-of-the-abyss-review?page=2>>.

IGN. **TOP 100 VIDEO GAMES OF ALL TIME.** Acesso em 07 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://www.ign.com/lists/top-100-games/12>>.

JAPAN ZONE. **Top 20 – As garotas mágicas mais encantadoras. Acesso em 05 de novembro de 2018.** Disponível em:<<https://japanzone.com.br/noticia/top-20-as-garotas-magicas-mais-encantadoras/>>.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo. Editora Aleph. 2009.

JENKINS, H. **CONFESSIONS OF AN ACA-FAN.** Acesso em 13 de janeiro de 2019. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>.

JORDÃO, LUCIANA A. P. e FONTANA, Mônica. **O Pecado de Sin City – Adaptação dos quadrinhos para o Cinema.** Intercom. 2005. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/2930110311867828566595716650601282488.pdf>

KOTAKU. **Tales RPGs Are Like Gumdrops, Says The Guy Who Makes Them.** Acesso em 13 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://kotaku.com/tales-rpgs-are-like-gumdrops-says-the-guy-who-makes-th-470869380>>.

LUYTEN, S. **Cultura Pop Japonesa: Mangá e Anime.** São Paulo. Editora Hedra. 2005.

MODELS RESOURCE. **Tales of the Abyss.** Acesso em 14 de fevereiro de 2019. Disponível em: <[https://www.models-resource.com/playstation\\_2/talesoftheabyss/](https://www.models-resource.com/playstation_2/talesoftheabyss/)>.

MY NINTENDO NEWS. **New Tales Of ... Is A “Mothership” Title.** Acesso em 03 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://mynintendonews.com/2012/05/14/new-tales-of-is-a-mothership-title/>>.

PETROVANA, Mariana. **Sakura Card Captors: transcrição e design editorial.** Um estudo comparativo das edições de lançamento e comemorativa de 10 anos. Maceió, 2018

QUORA. **What is the opposite color of grey?** Acesso em 10 de Setembro de 2018. Disponível em: <<https://www.quora.com/What-is-the-opposite-color-of-grey>>

REDDIT. **r/StarWars.** Acesso em 10 de Setembro de 2018. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/StarWars/>>

REDDIT. **A quick question for other Tales of the Abyss fans.** Acesso em 9 de Março de 2019. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/tales/comments/az8lxc/a\\_quick\\_question\\_for\\_other\\_tales\\_of\\_the\\_abyss\\_fans/](https://www.reddit.com/r/tales/comments/az8lxc/a_quick_question_for_other_tales_of_the_abyss_fans/)>

ROGERS, S. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos.** São Paulo. Editora Blucher. 2013.

SILICONERA. **Tales Games Aren't RPGs, Says Tales of the Abyss Producer.** Acesso em 14 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.siliconera.com/2011/06/23/tales-games-arent-rpgs-says-tales-of-the-abyss-producer/>>.

SILICONERA. **Tales Of Graces F Includes A Tale About Asbel's Future.** Acesso em 14 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.siliconera.com/2010/08/02/tales-of-graces-f-includes-a-tale-about-asbels-future/>>.

TECHSMITH. **Frame Rate: A Beginner's Guide.** Acesso em 20 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techsmith.com/blog/frame-rate-beginners-guide/>>.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design.** USA. Focal Press. 2011.

TOKYO OTAKU MODE. **[Event Report] Tales of Festival 2016.** Acesso em 02 de Janeiro de 2019. Disponível em: <https://otakumode.com/news/57849e84034e7bca29892921>

THE MOTLEY FOOL. **5 Trends Explain the Growth of the Video-Game Industry**. Acesso em 12 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.fool.com/investing/2018/11/09/5-trends-explain-the-growth-of-the-video-game-indu.aspx>>.

VGChartz. Video Game Charts, Game Sales, Top Sellers, Game Data. Acesso em 15 de Janeiro de 2018. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/>>

VALVE Developer Community. **Collision Mesh**. Acesso em 21 de Janeiro de 2019. Disponível em: <[https://developer.valvesoftware.com/wiki/Collision\\_mesh](https://developer.valvesoftware.com/wiki/Collision_mesh)>

WARC, **The rise of ACGN culture**. Acesso em 18 de Novembro de 2018. Disponível em: <[https://www.warc.com/newsandopinion/opinion/the\\_rise\\_of\\_acgn\\_culture/2301](https://www.warc.com/newsandopinion/opinion/the_rise_of_acgn_culture/2301)>

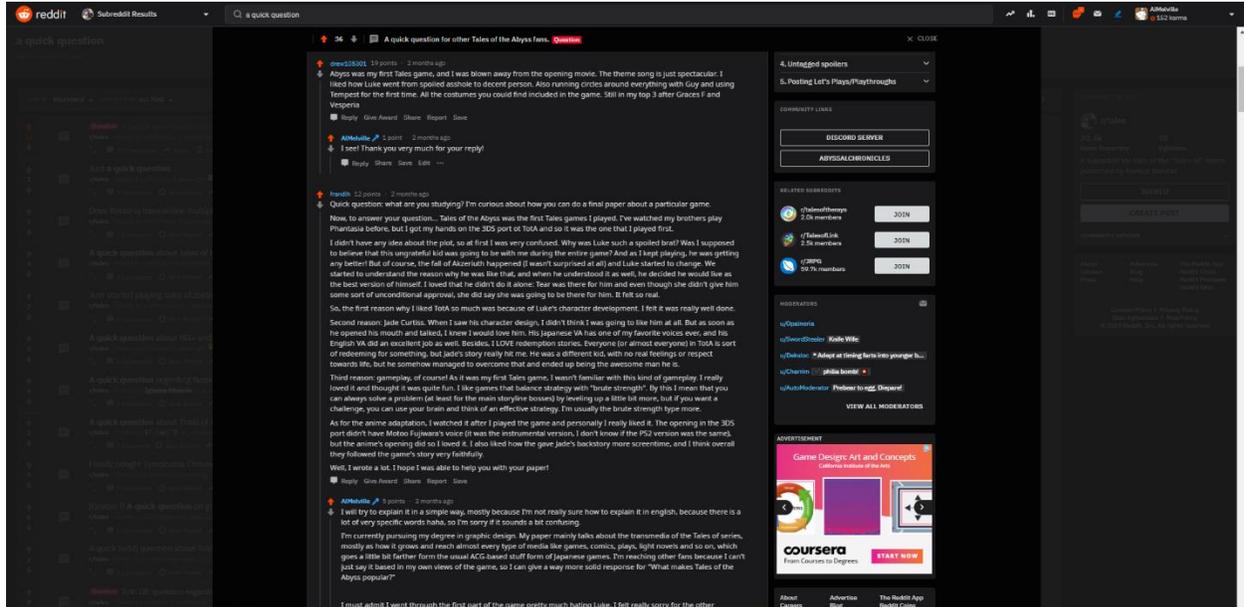
## APÊNDICE

### Apêndice A – Infográfico da Estrutura do Projeto

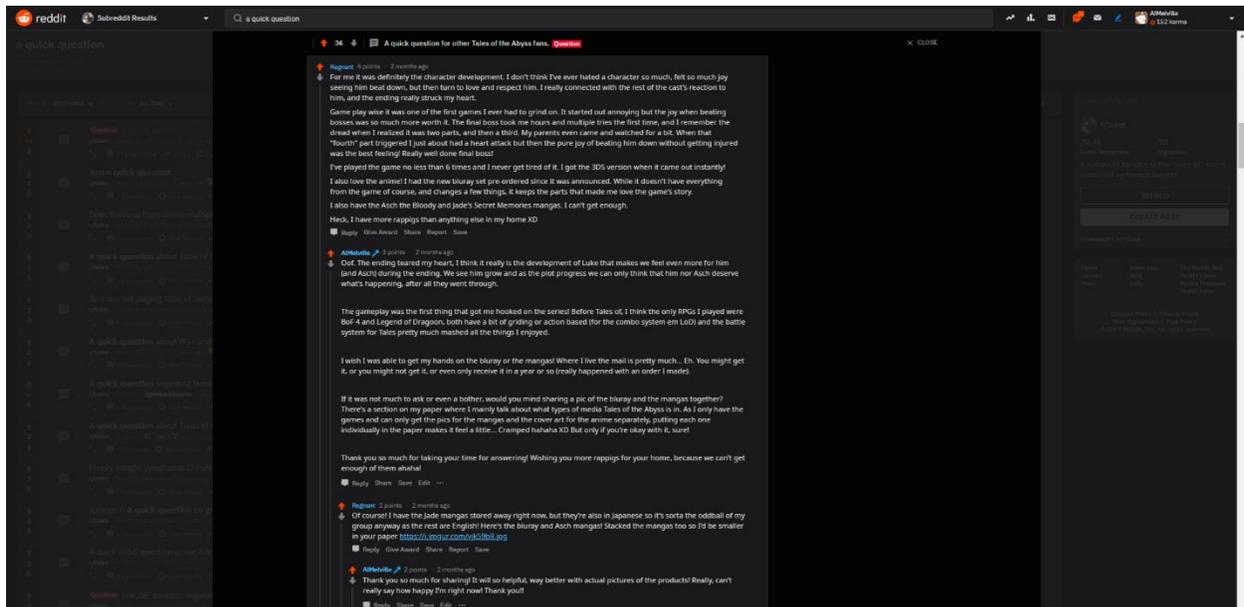


# ANEXO

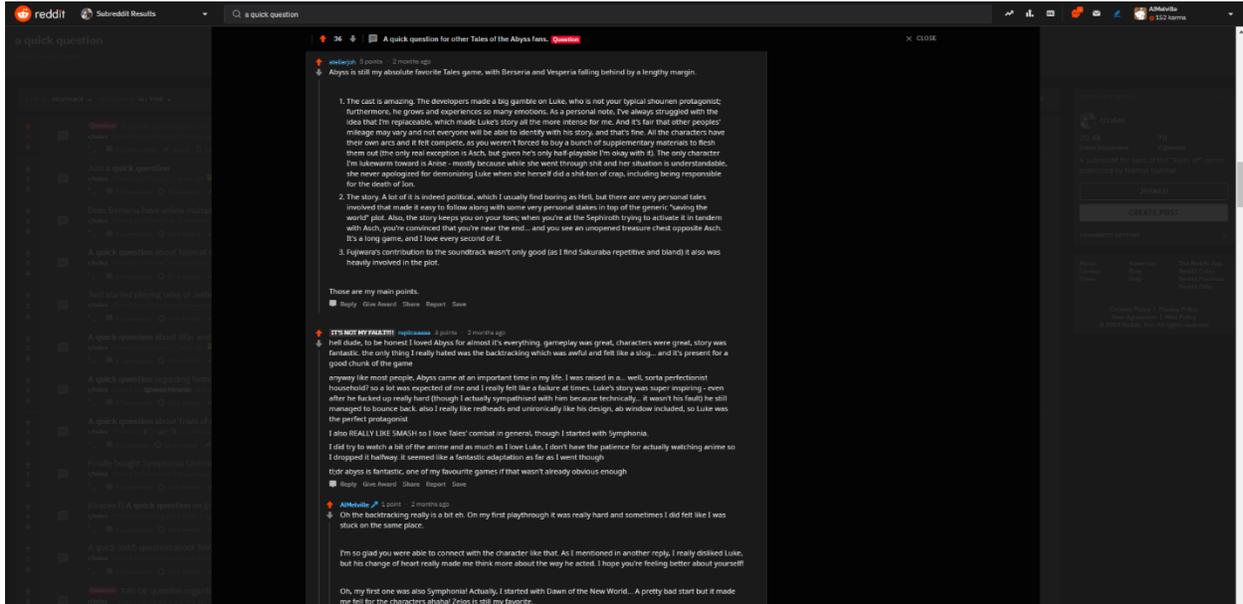
## ANEXO A – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



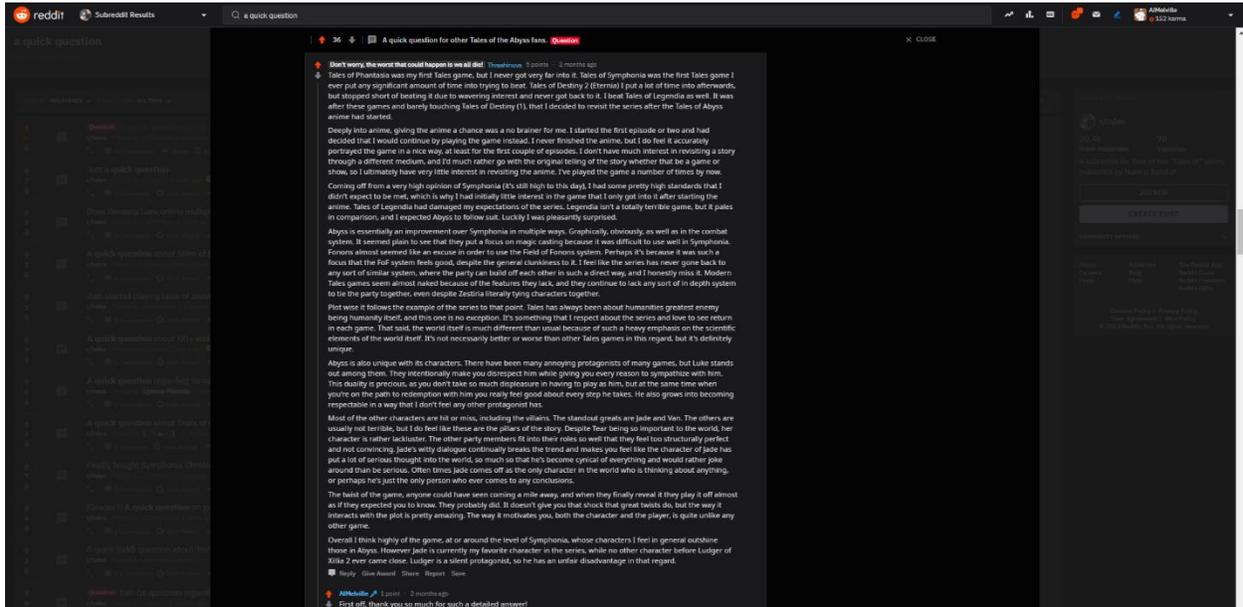
## ANEXO B – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



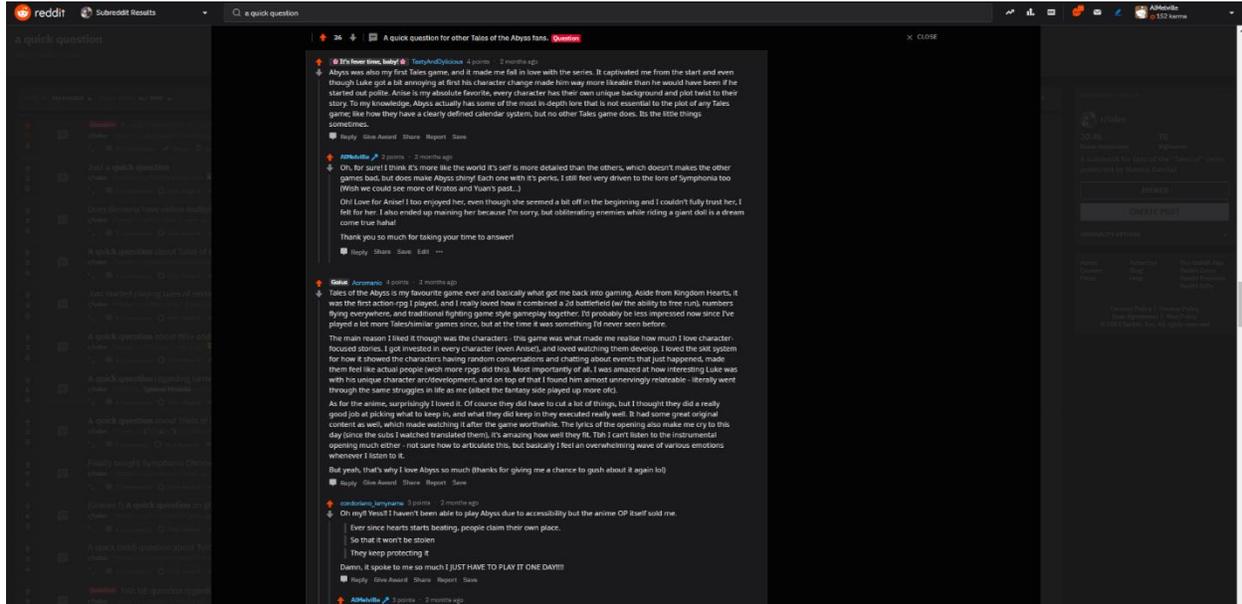
## ANEXO C – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



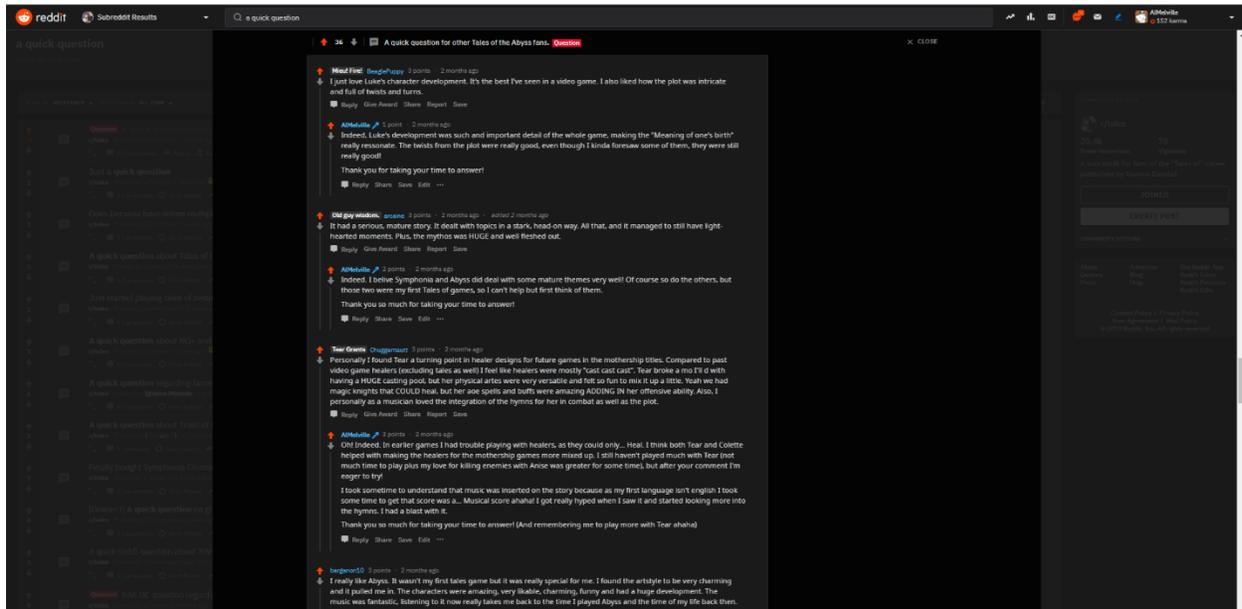
## ANEXO D – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



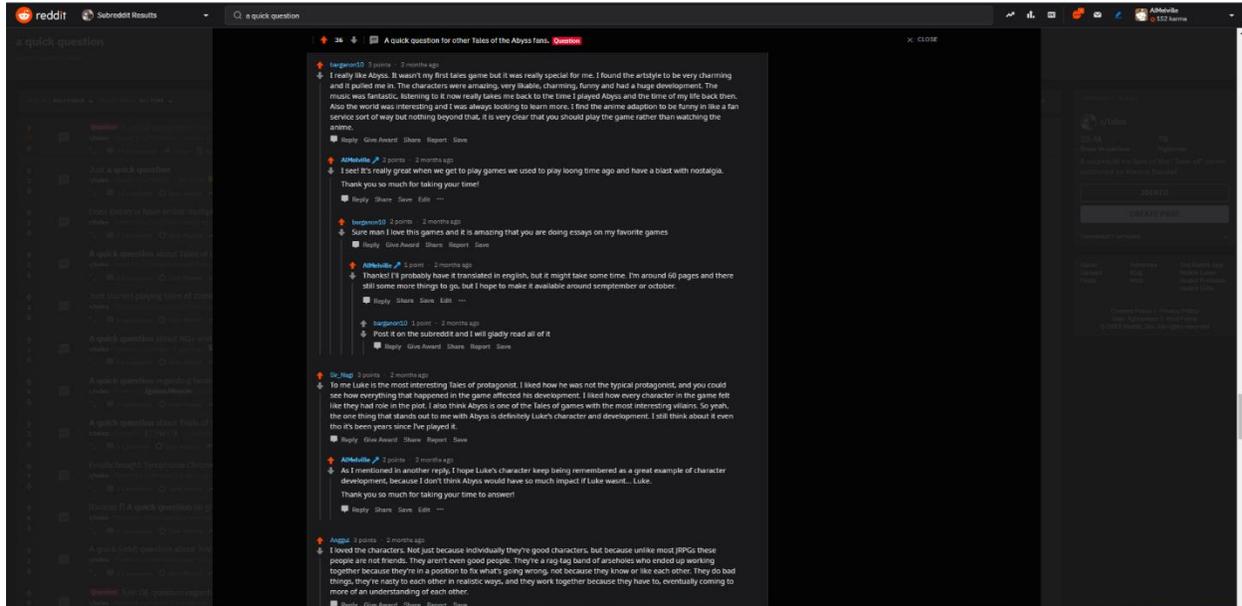
## ANEXO E – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



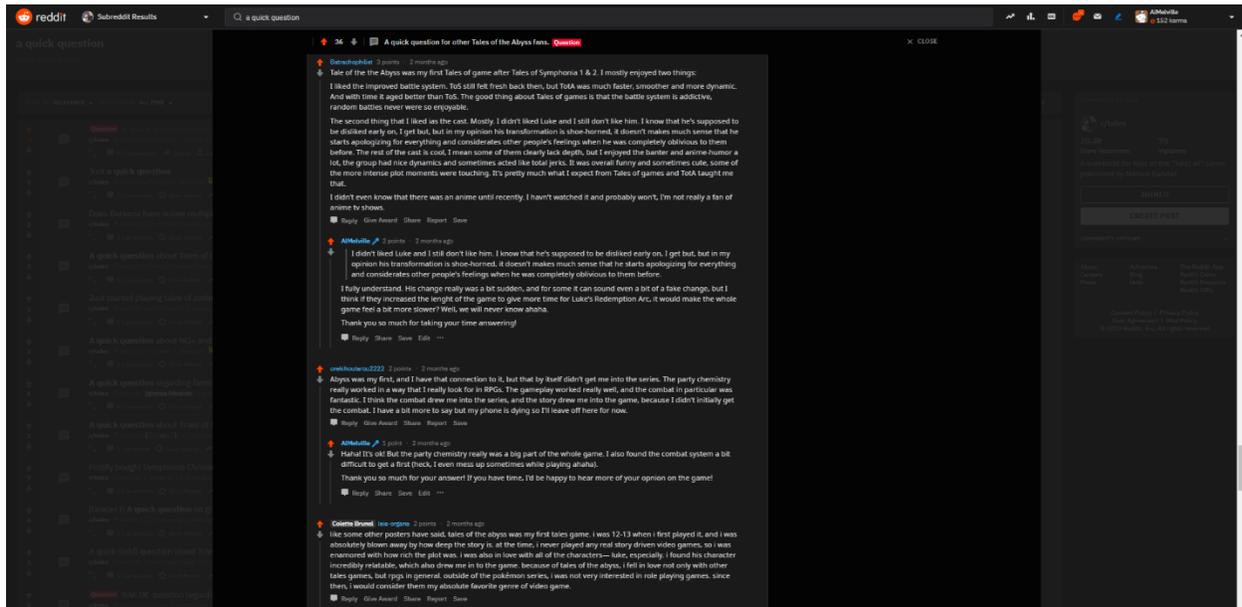
## ANEXO F – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



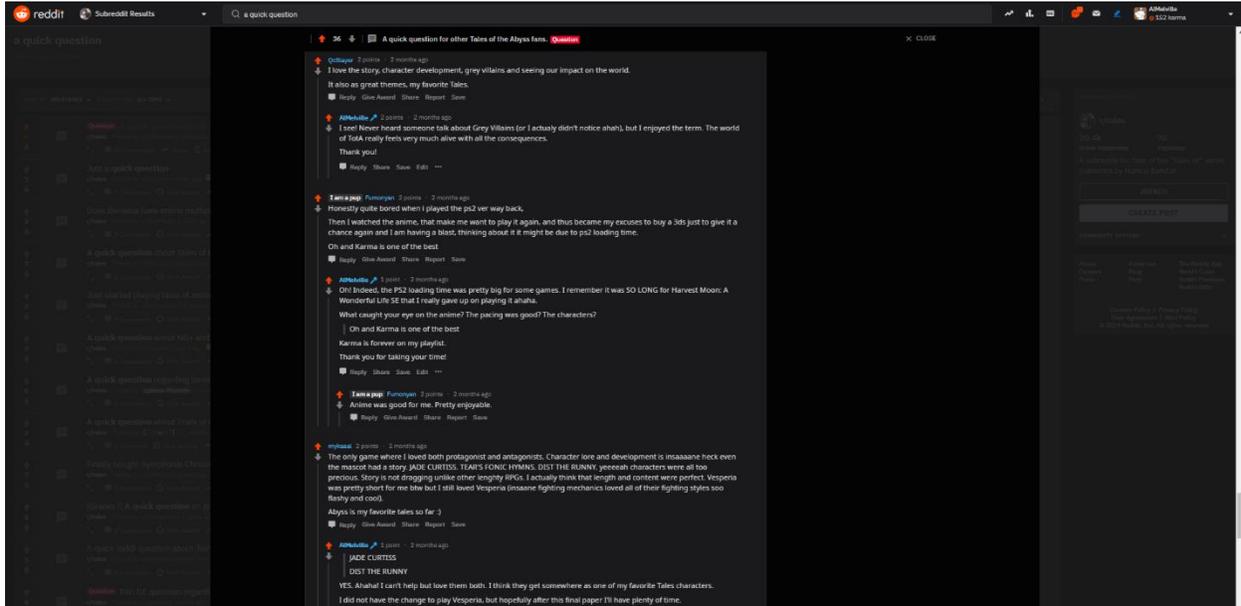
## ANEXO G – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



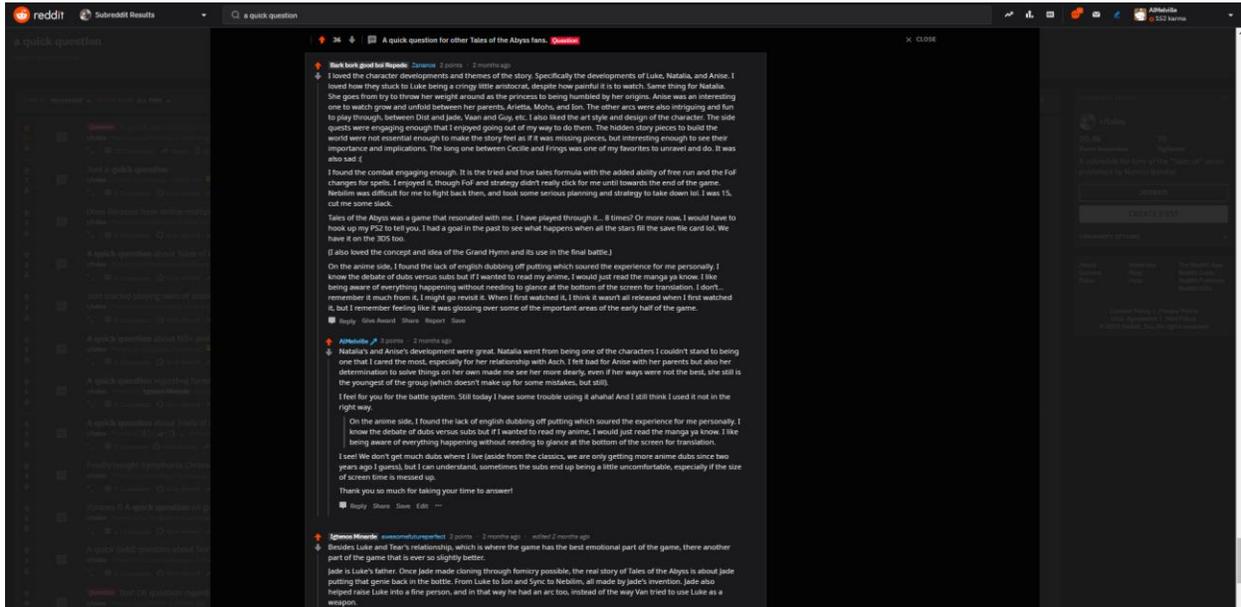
## ANEXO H – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



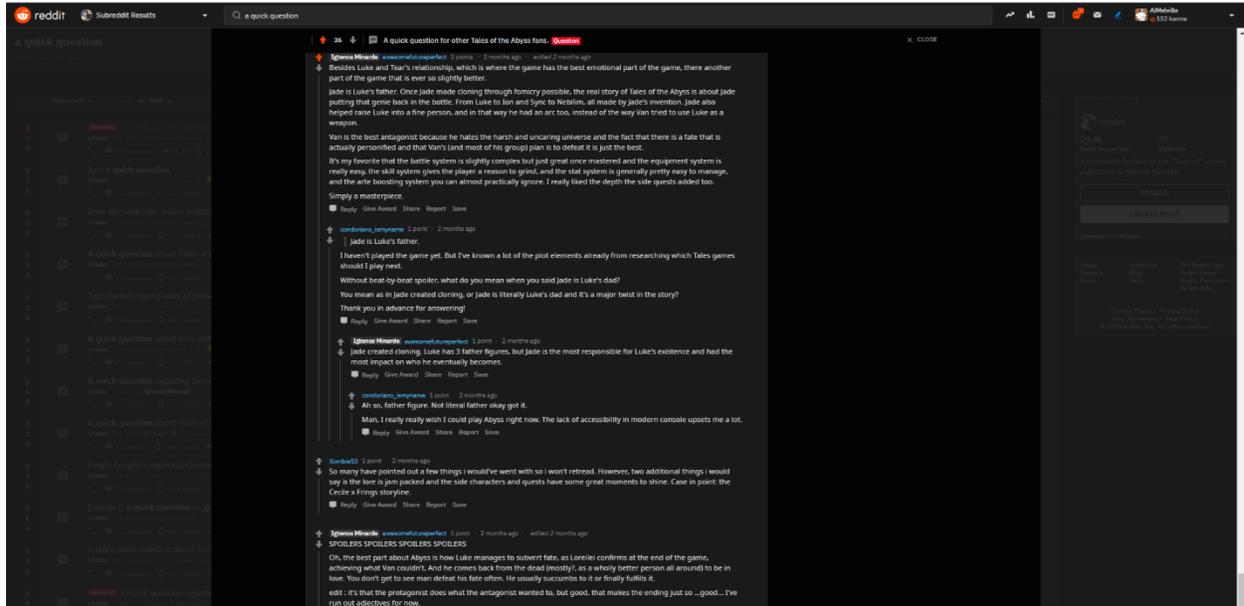
## ANEXO I – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



## ANEXO J – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



## ANEXO K – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT



## ANEXO L – PRINTSCREEN DO FÓRUM REDDIT

