

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

FERNANDO MANOEL JACINTO CORREIA

**NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA: ADAPTAÇÃO DE
UM JOGO ELETRÔNICO PARA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

CURITIBA

2014

FERNANDO MANOEL JACINTO CORREIA

**NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA: ADAPTAÇÃO DE
UM JOGO ELETRÔNICO PARA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Trabalho de Diplomação apresentado como requisito à disciplina de Trabalho de Diplomação, do curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Luciano Henrique Ferreira da Silva. (Dr.)

CURITIBA

2014

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 620

“NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA: ADAPTAÇÃO DE UM JOGO ELETRÔNICO PARA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS”

por

Fernando Manoel J. Correia

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 26 de Novembro de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Prof. Msc. Alan Ricardo Witikoski
DADIN - UTFPR

Prof(a). MSc. Claudia Bordin R. da Silva
DADIN - UTFPR

Prof(a). Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva
Orientador(a) DADIN – UTFPR

Prof(a). MSc. Maria Lucia Siebenrok
Professor Responsável pela Disciplina de TD
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”

RESUMO

Correia, Fernando M. J. Narrativa Transmidiática: Adaptação de um jogo eletrônico para histórias em quadrinhos. 2014. Monografia (Tecnologia em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

O presente trabalho apresenta o processo construção de um compilado de histórias em quadrinhos cujo enredo é proveniente de um jogo eletrônico, isto com a pretensão de também elucidar, em âmbito semiótico, os processos sociais e tecnológicos que contribuíram para o aprofundamento dos estudos referentes aos diálogos presentes entre as diversas mídias utilizadas pela indústria do entretenimento, a chamada narrativa transmídia ou *transmedia storytelling*. Objetiva-se também no que diz respeito ao processo de criação de uma história em quadrinhos, Isto baseando -se nos preceitos presentes nas obras de Scott McCloud e outros autores. Salieta-se nesta seção do trabalho, todos processos práticos e teóricos que contribuíram para construção das histórias em quadrinhos desenvolvidos neste projeto, isto deste os primeiros rascunhos até o processo de colorização, arte finalização e posterior editoração. Na pesquisa, este trabalho também irá abordar a importância de se utilizar um jogo eletrônico como sendo um objeto a ter sua narrativa expandida para o universo das histórias em quadrinhos, isto fomentando a reflexão acerca do papel que esta mídia implica na sociedade contemporânea. Será também justificado o uso do jogo eletrônico *The Elder Scrolls V - Skyrim* como sendo o contemplado para ter seu universo de eventos expandido para o formato de histórias em quadrinhos. O produto final deste trabalho, além da fundamentação teórica presente através da monografia, é um fascículo encadernado contendo três histórias distintas pertinentes ao universo do jogo eletrônico *The Elder Scrolls V- Skyrim*.

Palavras-Chaves: História em quadrinhos. Jogos Eletrônicos. Narrativa Transmídia. Cibercultura.

ABSTRACT

CORREIA, Fernando M. J. *Transmedia Storytelling: Adaptation of a videogame for a comic book*. In 2014. Graduation Work. (Technology in Graphic Design) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

The present work presents the process of the construction of a comic book compilation, which the plot was provided from a videogame, this with the intention to make clear, in a semiotics sphere, the social and technological advents which contributes for the profound study of this dialogues between different medias on entertainment industry, the so called *transmedia storytelling*. This work also have the objective due the process of the creation of a comic book based on works of Scott McCloud and other authors. The emphasis on this section is to show all process, practical an theoretical, regard the construction of the comic books developed in this work, since the first rough sketches passing through coloring process and artwork and then, to the publishing. The research of this work will show the value of the use of a videogame as an object to have its storytelling expanded to the universe of comics, with this stimulating the perception of the importance of this media on society. Will be justified the use of the game The Elder Scrolls V - Skyrim to be adapted to the comics universe. The final product developed in this graduation work, besides the theoretical base in monograph, is a printed comic magazine, which contain three stories, regard the universe of The Elder Scrolls V- Skyrim game.

Keywords: Comics. Videogames. Transmedia Storytelling. Cyberculture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cartaz do primeiro filme da franquia Matrix (1999)	29
Figura 2 - Pôster promocional da série de animações The Animatrix.	31
Figura 3 - Arte promocional do seriado Smallville.	33
Figura 4 - Capa do primeiro fascículo dos quadrinhos The Walking Dead (2003).....	34
Figura 5 - Arte promocional para a versão televisiva de The Walking Dead. .	35
Figura 6 - A morta viva que aparece no primeiro episódio do seriado e protagonista em Thorn Appart.....	36
Figura 7 - Primeira aparição da "zumbi da bicicleta" nos quadrinhos The walking Dead.....	38
Figura 8 - Capa do game The Walking Dead, produzido pela Telltale Games.	39
Figura 9 - Mesa de RPG da franquia Dungeons and Dragons, do gênero fantasia medieval.	46
Figura 11 - Capa do jogo Grand Theft Auto V, produzido pela Rockstar Games.....	52
Figura 12 - Comparativo entre a versão conceito (esquerda) do personagem Samuel do jogo Metal Gear Rising e versão final renderizada (direita) do mesmo personagem.....	55
Figura 13 - Comparativo entre o concept art e versão final do jogo The Elder Scrolls Online	55
Figura 14 - Comparativo entre o concept art (direita) e a versão final (esquerda) da personagem Quiet, do jogo Metal Gear Solid V.....	56
Figura 15 - Comparativo feito entre o concept art do jogo Dead Space 3 e sua versão nos gráficos de jogo.	56
Figura 16 - Comparativo entre o concept art (cima) e a versão final (baixo) do jogo Titan Fall.....	57
Figura 17 - Comparativo entre o concept art e a versão final para o filme Planeta dos Macacos: O Confronto (2014)	58
Figura 18 - Capas dos quadrinhos Metal Gear Solid, a direita a primeira capa da primeira edição e a esquerda a da versão completa de Sons of liberty. ...	61
Figura 19 - Capa da versão digital Metal Gear Solid Digital Graphic Novel ...	62
Figura 20 - Capa da primeira edição dos quadrinhos Metal Gear Solid 2.	63

Figura 21 - Página de Metal Gear 2, com a arte de Kris Oprisko	64
Figura 22 - Capa da primeira edição dos quadrinhos de Dead Space.	65
Figura 23 - Página de Dead Space Comics, com a arte de Ben Templesmith.	66
Figura 24 - Imagem do jogo, onde o protagonista Isaak Clarke se depara com um audiolog.....	67
Figura 25 - Capa de Halo the Graphic Novel, produzido pela Marvel Comics	68
Figura 26 - Página 10 de HtGN com a arte de Simon Bisley.	69
Figura 27 - Capa completa do primeiro fascículo de Assassin's Creed.	70
Figura 28 - Capa dos quadrinhos Assassin's Creed 5 El Cakr.....	71
Figura 29 - Página de Assassin's Creed com a arte de Karl Kerschl e Cameron Stewart	72
Figuras 29 e 30 – A esquerda uma das cenas dos quadrinhos Metal Gear Solid 2 contendo a personagem Fortune e a direita, o concept art desta personagem.	74
Figura 31 - Página de Dead Space, com os traços experimentais de Ben Templesmith.....	75
Figura 32 - Gráficos reais do jogo Dead Space.	75
Figura 33 - Arte Promocional de The Elder Scrolls V - Skyrim, produzido pela Bethesda Game Studio.	77
Figura 34 - Mapa da Província fictícia de Skyrim.	78
Figura 35 - Diferenças entre as câmeras primeira (acima) e terceira pessoas (abaixo) nos gráficos do jogo.	79
Figura 36 - Continente fictício de Tamriel, onde se passam os enredos jogos da franquia The Elder Scrolls.	80
Figura 37 - Personagem utilizando uma forja em Skyrim.....	81
Figura 38 - Representação das duas facções no qual o jogador pode ingressar, a esquerda os Imperiais e a direita os Stormcloaks.	82
Figura 39 - Uma das diversas edificações de Skyrim.....	83
Figura 40 - A figura de um chamado "Daedra" em Skyrim.	84
Figura 41 - Um dragão, um dos inimigos mais iconicos encontrado no jogo.	85
Figura 42 - Representação de um guerreiro da raça "nord" cuja presença é salientada neste jogo.	86
Figura 43 - Um "draugr" inimigo comum no jogo.....	87
Figura 44 - Floresta de Rift, em Skyrim.....	88

Figura 45 - Floresta ao sudoeste da Suécia.....	88
Figura 46 - Paisagem de Eastmarch, em Skyrim.	89
Figura 47 - Fiorde islandês.....	89
Figura 48 - Inventário de livros encontrados no jogo.....	90
Figura 49 - Representação de um dos textos em formato de livro encontrados no jogo. No caso, a primeira e segunda página do conto A Dream with Sovngarde.....	93
Figura 50 - Esboços das páginas 1 e 2 do conto Fantasma na Tempestade.	94
Figura 51 - Rough da página 14 do conto Um Sonho em Sovngarde.....	95
Figura 52 - Ilustração da página 1 do conto Fantasma na Tempestade.....	98
Figura 53 - Ilustração da página 2 do conto Fantasma na Tempestade.....	99
Figura 54 - Comico board utilizado para as ilustrações.....	100
Figura 55 - Quadros 1 e 2 da página 15 do conto Um Sonho em Sovngarde.	101
Figura 56 - Quadro 1 da página 8 do conto A Agonia do Aventureiro.	102
Figura 57 - Ilustrações das páginas 10 do conto Agonia do Aventureiro e página 15 de Um Sonho em Sovngarde.	103
Figura 58 - Exemplo de utilização de contornos mais grossos para a separação de elementos visuais na página. Página 13 do conto Um Sonho em Sovngarde.....	104
Figura 59 - Modelsheet do personagem Adonato Leotelli. Nota-se os referenciais visuais para a criação do personagem ao lado esquerdo.....	105
Figura 60 - Modelsheet do personagem Skardan Free Winter do conto Um Sonho em Sovngarde.....	106
Figura 61 - Modelsheet do personagem Ri'Saad.	106
Figura 62 - Modelsheet desenvolvido para o personagem Deerkaza.	107
Figura 63 - Modelsheet desenvolvido para o Guerreiro Anônimo do conto A Agonia do Aventureiro.....	107
Figura 64 - Ilustração página 4 do conto Um Sonho em Sovngarde.....	109
Figura 65 - Exemplos de ilustrações encontradas no livro de concept art de Skyrim.	110
Figura 66 - Outros exemplos do livro. Inspirações tanto para ambientes quanto para personagens.	111

Figura 67 - Uso do histograma da ferramenta Levels, usada para escurecer o traço e eliminar ruídos desnecessários.	112
Figura 68 - Comparativo entre os desenhos que contém e não contém o efeito de níveis.	112
Figura 69 - Esquema de camadas utilizadas na suavização do traço.	113
Figura 70 - Comparativo entre as ilustrações que contém e não contém os filtros de suavização de traçado.	114
Figura 71 - Página com colorização prévia sem critério estético.	115
Figura 72 - Mesma página, agora com as cores básicas bem delimitadas. .	116
Figura 73 - Menu de pincéis utilizados para a pintura digital.	117
Figura 74 - Demonstração de funcionamento da ferramenta de mesclagem de cores.	118
Figura 75 - Exemplos de texturização de rochas sem o artifício de pincéis próprios de textura.	119
Figura 76 - página 6 do conto Um Sonho em Sovngarde usado para exemplificar esta etapa de colorização.	120
Figura 77 - Demonstração de aplicação de pinceis de textura.	121
Figura 78 - Mostra-se a camada de vermelho responsável por parte do ambiente da cena.	122
Figura 79 - Camadas de cor responsáveis pela climatização da cena.	123
Figura 80 - Jogo de luzes proveniente das tochas das velas e pela luz da janela.	124
Figura 81 - Todo efeito energético e climático na colorização fora realizado nesta etapa.	124
Figura 82 - Mais um exemplo do uso de cores para climatização de uma cena dos quadrinhos.	125
Figura 83 - Página 12 do conto Fantasma na Tempestade, exemplifica que devido ao clima os focos de luz não são definidos.	126
Figura 84 - Página 4 de Um Sonho em Sovngarde totalmente concluída.	127
Figura 85 - Organização básica de colorização utilizadas neste trabalho.	128
Figura 86 - Página 1 de Fantasma da Tempestade.	129
Figura 87 - Página 11 do conto Um Sonho em Sovngarde.	130
Figura 88 - Sequência de imagens que ilustra todo o processo de colorização.	131
Figura 89 - Fonte tipográfica Almendra.	132

Figura 90 - Uso da fonte Almendra em massa de texto.	133
Figura 91 - A fonte Almendra sendo usada na contracapa de uma das histórias.....	134
Figura 92 - Fonte tipográfica VinerHandITC usado para monólogos em terceira pessoa.....	134
Figura 93 - Uso da VinerHand ITC em dos livros do jogo.	135
Figura 94 - Outro exemplo de utilização da VinerHand ITC, desta vez em uma nota.	135
Figura 95 - Quadro 1 da página 6 do conto Fantasma na Tempestade.	136
Figura 96 - Fonte tipográfica Komika Text.	137
Figura 97 - Demais fontes tipográficas testadas.	138
Figura 98 - O uso do formato bold para dar ênfase em certas falas.	139
Figura 99 - Balão de fala do personagem Deerkaza.....	139
Figura 100 - Balão de fala com bordas vermelhas do personagem Ysgramor.	140
Figura 101 - Fonte Dragon Language, presente em Skyrim.	140
Figura 102 - Presença da fonte no cenário de Skyrim.	141
Figura 103 - O uso da fonte Dragon Language nos quadrinhos desenvolvidos.	141
Figura 104 - Exemplo de utilização de caixa de texto.	142
Figura 105 - Quadro 1 da primeira página do conto Fantasma na Tempestade.	143
Figura 106 - Fontes tipográficas usadas para as onomatopeias.....	144
Figura 107 - Exemplo de utilização de onomatopeias.....	144
Figura 108 - Outro exemplo de utilização de onomatopeias neste trabalho.	145
Figura 109 - Onomatopeias usadas para representar a doença do personagem.	145
Figura 110 - Elementos gráficos do jogo são adornados com grafismos escandinavos.	146
Figura 111 - Adornos dos menus de jogo.	147
Figura 112 - Insígnias representando as conquistas do jogo.	147
Figura 113 - iluminura presente no livro de mitologia nórdica, Edda.....	148
Figura 114 - Runa escandinava encontrada ao sul da Suécia, contendo os padrões gráficos de entrelaçamento.	148

Figura 115 - Rascunhos rudimentares usados para estudar o padrão de nós usados nos caracteres.	149
Figura 116 - Montagem dos caracteres nos Corel Draw.	149
Figura 117 – Com base nas referências, esta é a versão finalizada da tipografia usada para o título dos quadrinhos.	150
Figura 118 - Comportamento da tipografia em fundo escuro.	150
Figura 119 - Imagem do jogo referente ao cenário Sovngarde.	151
Figura 120 - Soldados aflitos.	152
Figura 121 - Os Aldmeri (a esquerda) e o jogo de câmeras usado em Skardan (esquerda).	153
Figura 122 - Sequência de imagens representando o personagem adormecendo.	154
Figura 123 - Cena em que Skardan se depara com Sovngarde.	155
Figura 124 - Skardan se desvencilhando da neblina.	156
Figura 125 - O personagem chegando a ponte de ossos de baleia.	156
Figura 126 - Comparativo entre as versões do jogo e dos quadrinhos do personagem Tsun.	157
Figura 127 - Modelos computacionais usados na construção dos personagens de Skyrim.	157
Figura 128 - O personagem se deparado com a edificação Hall of Valor. ...	158
Figura 129 - Skardan entrando no salão de pândegas.	159
Figura 130 - O interior de Sovngarde.	160
Figura 131 - Versão de Ysgramor para quadrinhos.	161
Figura 132 - Concept art da estátua do personagem Ysgramor.	161
Figura 133 - Postura disciplinadora de Ysgramor para com Skardan.	162
Figura 134 - O personagem relatando aos seus companheiros sobre o sonho.	163
Figura 135 - Última página do conto Um Sonho em Sovngarde.	164
Figura 136 - Ambiente de uma das criptas encontradas em Skyrim.	165
Figura 137 - Um draugr, inimigo encontrado no jogo.	165
Figura 138 - Artefato do jogo conhecido como Garra de Dragão.	166
Figura 139 - primeiro quadrinho da primeira cena de A Agonia do Aventureiro.	166
Figura 140 - personagem entrando na residência, deu-se prioridade para o jogo de câmeras.	167

Figura 141 - O argoniano ferido e a garra no centro da cena.	168
Figura 142 - o argoniano questiona o humano.....	168
Figura 143 - Um efeito de flashback é aplicado a cena.....	169
Figura 144 - O aparecimento de draugr, representando os temores do personagem.	170
Figura 145 - Cena em que o personagem encontra o artefato.....	171
Figura 146 - baú submerso encontrado no jogo.....	171
Figura 147 - Cena em que o argoniano começa a divagar.	172
Figura 148 - O personagem mostra seu ferimento, que até então estava oculto.....	173
Figura 149 - Cena da luta entre o personagem e uma horda de draugr, onde o personagem ganha o grave ferimento.....	173
Figura 150 - Página em que o guerreiro anônimo percebe os símbolos do artefato.....	174
Figura 151 - Deerkaza mostra como destrancou a porta e se encontrou com seus algozes.	175
Figura 152 - Deerkaza gravemente ferido.....	176
Figura 153 - Deerkaza rastejando para sair daquele lugar.	177
Figura 154 - Última cena da história, contendo implicitamente os elementos esculpidos da garra.	178
Figura 155 - Personagem Adonatto Leotelli, que pode ser encontrado em Skyrim.	179
Figura 156 - Grupo do povo felino chamado de Khajiit.	179
Figura 157 - Um falmer, uma das espécies de inimigos encontrados no jogo.	180
Figura 158 - Primeira cena dos quadrinhos, onde Adonatto começa a relatar sua experiência	181
Figura 159 - ilustração de página inteira, dando ênfase a ambientação e situação dos personagens.	182
Figura 160 - Vista do chamado Colégio de Winterhold, em Skyrim.	183
Figura 161 - Ri'Saad e Adonatto sob forte nevasca e chuva de gelo.....	183
Figura 162 - Jogo de câmeras favorecendo a suposta superioridade dos inimigos.	184
Figura 163 - Vista de baixo para cima de um falmer, ainda para salientar sua suposta superioridade.....	185

Figura 164 – Parte da cena onde são dados os close-ups da aparência dos falmers.	186
Figura 165 - A personagem Bhisha sendo atingida por um inimigo.	186
Figura 166 - Favorecimento de câmera para enaltecer o comportamento da personagem.	187
Figura 167 - Página em que o grupo está cercado pelos falmer e se preparam atacar.	188
Figura 168 - Página dupla mostrando o derradeiro combate entre os khajit e os falmer.	189
Figura 169 - Momento final da ação onde os inimigos fogem.	190
Figura 170 - Última página da história onde o personagem Adonatto Leotelli divaga sobre os acontecimentos, fechando o ciclo iniciado no primeiro quadrinho.	191
Figura 171 - Um dos poucos textos ilustrado encontrados em Skyrim.....	192
Figura 172 - Ilustração usada para representar a raça khajit.	193
Figura 173 - Ilustração utilizada para representar os nordrs.	193
Figura 174 - Ilustrações utilizadas para representares o deus Talos e Ysgramor.....	194
Figura 175 - Ilustrações feitas para representarem os falmers e os draugr.	194
Figura 176 - Exemplo de página com conteúdo informativo extra.	195
Figura 177 - Rascunho preliminar que serviu de base para a ilustração geral da capa.	197
Figura 178 - Ilustração de Gabz, cujo estilo serviu de inspiração para a concepção da capa.	198
Figura 179 - Ilustração feita para a capa de Contos de Skyrim.....	199
Figura 180 - Detalhes ampliados da ilustração.	200
Figura 181 - Ilustração da capa finalizada.....	201
Figura 182 - Capa de Um Sonho em Sovngarde.	203
Figura 183 - Capa de Fantasmas na Tempestade.....	204
Figura 184 - Capa de Agonia do Aventureiro.	205
Figura 185 - Ilustração utilizada para a guarda do fascículo.	206
Figura 186 - folhas de guarda dos quadrinhos "Loki".....	207
Figura 187 – Frente e verso da folha de rosto feita para este trabalho.	208
Figura 188 - Uma das contra capas das capas internas de Contos de Skyrim.	209

Figura 189 - Página de contato da Bethesda Softworks contendo o endereço de e-mail para contato.....	211
Figura 190 - mensagem enviada para o e-mail adquirido.	212
Figura 191 - Informações gerais sobre o e-mail enviado para a empresa. ..	213
Figura 192 - Resposta obtida pela equipe de The Elder Scrolls Online.	213
Figura 193 - É explicado que possivelmente a ferramenta estaria com algum problema.	214
Figura 194 - Resposta a parte anterior à conversa.	214
Figura 195 - Mensagem de agradecimento pela atenção.	214
Figura 196 - Mensagem de boa sorte recebida.....	215

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise dos objetos pertinentes à franquia <i>The Walking Dead</i> , e suas relações de narrativa transmídia.....	45
--	----

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	18
2.OBJETIVOS	20
3.PROCESSOS CONTRIBUINTES PARA O SURGIMENTO DA <i>NARRATIVA TRANSMÍDIA</i>	21
4.O CONCEITO DE <i>NARRATIVA TRANSMÍDIA</i>	26
4.1 ESTUDO DE CASO: NARRATIVA TRANSMÍDIÁTICA NA FRANQUIA “ <i>THE WALKING DEAD</i> ”	34
5 JOGOS ELETRÔNICOS COMO “ARTEFATOS CULTURAIS”	42
5.1 AS DEFINIÇÕES E O PAPEL DO JOGO	42
5.2 SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS.....	47
5.3 <i>CONCEPT ART</i> : UM PARALELO ENTRE ARTE E <i>GAMES</i>	53
6 NARRATIVA TRANSMÍDIA ENTRE <i>GAMES</i> E QUADRINHOS	60
6.1 <i>METAL GEAR SOLID</i>	60
6.2 <i>DEAD SPACE</i>	64
6.3 <i>HALO THE GRAPHIC NOVEL</i>	67
6.4 <i>ASSASSIN’S CREED</i>	70
7 A CONTRUÇÃO DOS QUADRINHOS INTITULADOS “<i>CONTOS DE SKYRIM</i>”	76
7.1 SOBRE O JOGO ESCOLHIDO E JUSTIFICATIVA PARA O SEU USO..	76
7.1.1 O folclore próprio de <i>Skyrim</i>	82
7.2 A ORIGEM DO ENREDO PARA OS QUADRINHOS DESENVOLVIDOS	90
7.2.1 A Escolha do Título	91
7.3 A ESCOLHA DOS CONTOS.....	92
7.4 DO PLANEJAMENTO DAS CENAS AO <i>STORYBOARD</i>	93
7.5 O PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO	101
7.6 O PROCESSO DE COLORIZAÇÃO	110
7.7 O PROCESSO DE LETREAMENTO	132
7.8 A CONTRUÇÃO DA TIPOGRAFIA PARA O TÍTULO	146
7.9 DESCRIÇÕES ANALÍTICAS DOS CONTOS.....	151
7.9.1 <i>UM SONHO EM SOVNGARDE</i>	151
7.9.2 <i>A AGONIA DO AVENTUREIRO</i>	164
7.9.3 <i>FANTASMAS NA TEMPESTADE</i>	178
7.10 OS CONTEÚDOS EXTRAS DOS CONTOS.....	192
7.11 CAPAS.....	196

7.11.1 CAPA PRINCIPAL.....	196
7.11.2 CAPAS INTERNAS	203
7.11.2.1 CAPA DE <i>UM SONHO EM SOVNGARDE</i>	203
7.11.2.2 CAPA DE <i>FANTASMAS NA TEMPESTADE</i>	204
7.11.2.3 CAPA DE <i>A AGONIA DO AVENTUREIRO</i>	205
8 A ESTRUTURA FINAL DO FASCÍCULO E A PRODUÇÃO GRÁFICA...	206
9 DIREITOS AUTORAIS E DISTRIBUIÇÃO	211
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS	216
REFERÊNCIAS	219
APÊNDICE A – <i>CONTOS DE SKYRIM</i>.....	224
APÊNDICE B – <i>TEXTOS ORIGINAIS RETIRADOS DO JOGO</i>	240

1. INTRODUÇÃO

Partindo do pressuposto de que as plataformas midiáticas apresentadas pela indústria do entretenimento e cultura (sejam estes filmes, quadrinhos, músicas, jogos eletrônicos, etc.), possam interagir e dialogar entre si para contar e enriquecer uma mesma história, promoveu a motivação primária tomada em consideração para que este projeto fosse gerado. E que ainda, estes tais diálogos midiáticos possam ser feitos, não exclusivamente pela própria indústria do entretenimento, mas sim, pelos receptores deste conteúdo. Neste trabalho, serão abordados alguns fatores sociais e tecnológicos que foram responsáveis para que agora o apreciador deste segmento do entretenimento pudesse também fazer parte do setor gerador de conteúdo e linguagem; e como agora, um apreciador de um ícone não se engloba mais apenas na categoria de receptor de informação, pois com os adventos tecnológicos que propiciam uma maior difusão desta informação, o admirador de tal segmento da cultura e do entretenimento agora possui voz para que possa expor seus pensamentos e considerações de forma bilateral, recebendo e enviando linguagem.

Para este trabalho de diplomação, as mídias dialogantes, partindo deste princípio de transmídiação, são as histórias em quadrinhos e os *videogames*, mais especificamente, histórias em quadrinhos adaptadas de *videogames*.

Tanto histórias em quadrinhos quanto os jogos eletrônicos sofreram certo tipo de preconceito pois muitos os consideram apenas como sendo pertinentes ao público infantil, e neste trabalho será citado que há muito estudo, teoria e dedicação para que se possa criar tanto uma história em quadrinhos quando um *videogame* de sucesso.

Posteriormente neste trabalho também será feita uma amostragem de diversos títulos de histórias em quadrinhos e *graphic novels* que tiveram suas tramas adaptadas de jogos eletrônicos, e também alguns estudos de caso referentes a narrativas transmídiação presentes na indústria do entretenimento em geral.

Houveram diversos quadrinhos baseados em games porém mediante a pesquisas realizadas, não houveram quadrinhos relevantes desenvolvidos para

o popular jogo de RPG¹ eletrônico *The Elder Scrolls V - Skyrim*, um jogo tão grande e abrangente, e que possui um folclore próprio e rico, este por sua vez fornece embasamento existencial para todos os elementos que o constitui, tal jogo que possui um grau de envolvimento tão grande possui mérito suficiente para ter uma versão adaptada para o formato de histórias em quadrinhos.

Não foram até então desenvolvidos nenhum conteúdo muito substancial acerca deste jogo, apenas limitando-se às tirinhas e *fanarts* (arte feita por fãs de algum ícone da indústria do entretenimento) em geral. Segundo as pesquisas, o mais próximo que a franquia de RPGs eletrônicos *The Elder Scrolls* chegou a flertar com os quadrinhos, foi uma história de 30 páginas baseada no jogo *Redguard*, isto em 1994, tais quadrinhos não tiveram continuidade. Para este trabalho foi almejado criar algo mais relevante e abrangente do que isto, criando um fascículo contendo não apenas uma, mas três histórias distintas referentes ao universo deste jogo.

A maior parte do trabalho será destinada a mostrar o processo de construção desta história em quadrinhos, partindo de princípios de narrativa e ilustração estabelecidos pelas obras de Scott McCloud. Serão abordados deste a concepção dos rascunhos preliminares, partindo para a ilustração e seu estilo aplicado, posteriormente a descrição da colorização digital empregada e do letreamento das páginas, isto justificando o uso da tipografia e demais elementos diagramáticos que compõe o produto final. Buscando sempre enaltecer os detalhes importantes e relevantes para concepção de uma história em quadrinhos.

Será mostrado também que nos HQs desenvolvidos neste projeto, encontram-se diversos elementos narrativos do jogo escolhido, que podem inclusive dar auxílio para o jogador, tornando sua interação mais agradável. Foi feito questão de incluir nestas histórias atributos práticos alusivos aos que o jogador encontrará no decorrer do jogo, isso para criar um apelo emocional. Assim, os quadrinhos desenvolvidos buscaram conquistar o patamar de artefato de jogo, para que com isso, o leitor não seja apenas o leitor em si, mas sim um jogador, um usuário daquilo. Buscou-se com este fator emocional

¹ RPG, do inglês, *Role-Playing-Game*, ou *jogo de interpretação de papéis*, é uma modalidade de jogo onde cada personagem mediante a missões, desenvolve e evolui um personagem, em uma aventura imagiária (SALDANHA e BATISTA, 2009).

presente, assim criar um vínculo mais valoroso com o portador destes quadrinhos, tornando-os mais aprazíveis.

Objetivou-se também com este projeto colocar em prática diversos conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Tecnologia em Design gráfico, contemplando principalmente as matérias de Ilustração, Teoria da cor, Elementos Plásticos Bidimensionais, Semiótica, História da Arte e História das artes gráficas, isto sempre buscando a infusão dos predicados adquiridos por meio do conhecimento absorvido pelo curso, aplicando isto a um produto sólido, cujo esforço para se conceber mostra-se impraticável sem o embasamento teórico e prático adquiridos pelo decorrer do curso.

Em anexo a este trabalho encontra-se um breve histórico sobre eletrônicos mostrando a trajetória que esta mídia levou até ser aclamada como uma sendo uma indústria multimilionária, que segundo estudiosos, podendo até mesmo ultrapassar a indústria cinematográfica.

Terá também uma amostragem de imagens de como se concretizou o produto final desenvolvido, bem como sua forma de divulgação e distribuição.

Posteriormente serão apresentadas as considerações finais, as conclusões que puderam ser tomadas, e as lições que puderam ser aprendidas mediante a realização deste trabalho de diplomação.

2. OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um conjunto de histórias em quadrinhos cuja trama acontece no mesmo universo de um jogo eletrônico, isto utilizando os conhecimentos sobre o estudo da chamada *narrativa transmídia*, e com isto, estender o ponto de vista do leitor, e lhe oferecer uma nova forma de apreciar o que então era apenas oferecido e difundido por uma única mídia, no caso um jogo. Respeitando os preceitos de construção de uma narrativa transmídia proposta por Henry Jenkins (2006), e citado por Lucia Santaella (2013) bem como utilizando para a construção destes quadrinhos os alicerces teóricos sobre o assunto presentes nas obras de Scott McCloud.

Para desenvolver o objetivo principal, foram delimitados alguns objetivos específicos que fizeram parte do processo de desenvolvimento do projeto, são estes:

- Analisar a linha de estudos que contempla as diversas narrativas que possuem sua trama difundida em múltiplas plataformas midiáticas e ainda analisar quais processos sociais e tecnológicos contribuíram para a concepção de tal estudo.
- Justificar o uso de um jogo eletrônico como sendo a mídia a ser adaptada para quadrinhos, constatando a importância dos jogos como um sendo um fator relevante na sociedade.
- Realizar uma amostragem e posterior análise sobre histórias em quadrinhos que são adaptações de jogos eletrônicos.
- Buscar descrever o processo utilizado na construção de uma história em quadrinhos, utilizando conceitos prévios de especialistas na área.
- Desenvolver um exemplar impresso e uma versão digital da história em quadrinhos em questão.

3. PROCESSOS CONTRIBUINTES PARA O SURGIMENTO DA *NARRATIVA TRANSMÍDIA*

Para que se possa entender quais foram os processos socioculturais que gradativamente levaram ao surgimento de um estudo próprio sobre a ramificação de mídias da chamada *cultura pop* contemporânea, a *narrativa transmídiática*, análises semióticas foram feitas por pesquisadores da área para elucidar o assunto.

Os meios de produção de linguagem estão se multiplicando e se tornando cada vez mais híbridos, há autores que vem defendendo que com a tendência

deste fenômeno social-tecnológico, “a mente humana vai se tornando mais híbrida e analítica e com uma melhor capacidade de interpretação de informações, isso significa, uma mente com uma maior multiplicidade de habilidades”. (SANTAELLA, 2012)

Uma das definições de linguagem é a comunicação, e a pesquisadora Lucia Santaella discorre em seu artigo *Da Cultura das Mídias à Cibercultura: O Advento do Pós Humano* (2003), como a distribuição da cultura foi evoluindo até chegar em um patamar global. Santaella disserta que a partir da crescente revolução das mídias, ou seja, o aprimoramento dos artefatos com os quais a cultura e a linguagem eram propagados, seja pelo cinema, pelo jornal, pelo rádio, pela televisão, as pessoas se encontram mais a par da informação. Esse convívio mais próximo a estes meios de comunicação *analógicos*, que Santaella define como *meios de comunicação de massa*, definiu, em processos de análises e de comportamento, o que ela denomina de "*cultura das mídias*".

Esta tal cultura das mídias ou *cultura midiática*, está relacionado com o comportamento do ser humano com seus *objetos transmissores de linguagem*, e essa certa dependência que a sociedade tem para com os meios de comunicação. Porém, ela ressalva, alegando em seu artigo, que:

"não podemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas ao surgimento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura" (SANTAELLA, 2003. p.24).

Com isto, ela contradiz o pensamento do sociólogo canadense Marshall McLuhan (McLuhan, 1964), que defende que o meio de transmissão de uma mensagem se indefere da mensagem em si. O mesmo é o autor da afirmação “o meio é a mensagem”. Santaella afirma que é a mensagem contida nessa mídia que é importante afirmando:

"São isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram, são os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais" (SANTAELLA, 2003. p.24).

Com o aprimoramento das tecnologias eletrônicas, em meados dos anos de 1980, as culturas humanas, as formas de linguagem que o ser humano é capaz de criar, como ela mesmo diz, foram se amalgamando, se hibridizando, com o advento da revolução tecnológica promovida naquele momento. Com a introdução dos computadores, os leitores e expectadores de mídias analógicas começaram a se transformar também em *usuários*, isto significa que começou a mudar a relação receptiva, unilateral, próprio das mídias impressas e a televisão, para um modo interativo e bidimensional exigido pelos computadores e mídias eletrônicas que entravam em voga a partir daquele período.

O surgimento dos *gadgets*², possibilitou que a linguagem e a cultura se tornassem algo *móvel*, algo que acompanha a pessoa onde ela estiver. E isto também promoveu o surgimento de outro fenômeno sociocultural, a *segmentação da cultura*. Muitos nichos de mercado foram sendo criados ou readaptados para suprir essa nova demanda de uma cultura agora mais *ramificada* e ambulante. Este advento da portabilidade da cultura e da informação, Santaella ilustrou com o termo "*cibercultura*", tendendo a se alastrar cada vez mais com o passar do tempo, "uma cultura que se desenvolve de modo similar a novas formas de vida". (SANTAELLA, 2012)

Com estes dispositivos móveis se tornando gradativamente mais presentes nas mãos do consumidor comum, por estarem gradativamente mais baratos e mais potentes, conseqüentemente, microcomputadores se tornam onipresentes nas vidas das pessoas. Este advento "repercute em todas as facetas sociais como a cultura e economia e a política em todas as suas dimensões." (SANTAELLA, 2012)

Ela diz que "a medida que o usuário começa a falar através de telas, seus hábitos exclusivos de consumismo automático passaram a conviver com hábitos mais autônomos de discriminação e escolhas próprias, nasciam aí a *cultura da velocidade* e as redes que vieram trazendo consigo a necessidade de simultaneamente acelerar e humanizar a nossa relação com as máquinas."

² *Gadget* Do inglês, dispositivo. São equipamentos que tem um propósito e uma função específica, prática e útil no cotidiano. São comumente chamados de *gadgets* dispositivos eletrônicos portáteis como PDAs, celulares, smartphones, leitores de MP3, entre outros.

"[...] a essência desta cultura é puramente heterogênea pois usuários acessam informações de todas as partes do mundo e dentro dos limites da compatibilidade linguística, interagem com pessoas de culturas distintas, e para algumas pessoas, não haveria algum outro meio de ter contato com estas culturas." (SANTAELLA, 2012)

Segundo a pesquisadora, as culturas das mídias analógicas deram o alicerce necessário para a formação da *cibercultura* ser agregada na sociedade. Mas Santaella também relata que estas mudanças de paradigmas não foram assimiladas através de um processo instantâneo, foi algo que se desenvolveu de forma gradativa, algo que aos poucos foi se enraizando no comportamento social. Como ela salienta no artigo, não há mais a hierarquização de quem é o emissor e de quem é o receptor das mensagens, tal como era algo, de certa forma, fixa, até tempo atrás. Atualmente, qualquer pessoa pode ser um divulgador e um transmissor de ideias, linguagem, informação e arte na *cibercultura*, (tal importância será abordada posteriormente neste trabalho) pois o acesso a estas linguagens estão mais transigentes. "Formas eletrônicas de extensão humana se tornaram essenciais a vida social e se continuam nas condições para a existência da *cibercultura*" (SANTAELLA, 2003)

As consequências da *cibercultura* repercutem nas arestas da cultura contemporânea. Santaella salienta duas principais consequências que trouxeram mudanças substanciais de como as linguagens humanas são transmitidas, que o mundo digital reintroduziu. A primeira consequência citada por ela é o advento das *redes sociais*, ou redes de relacionamento, promoveram uma maior facilidade e a diversificação da comunicação, seja individual, seja em comunidades virtuais, isto por meio de mídias diversas como vídeos, fotos, sons e texto. A com a internet se atualizando constantemente, as redes sociais da web frutificam ideias e valores de modo avassalador, pois atualmente não existem mais fronteiras que restrinjam este acesso, hoje por meio de dispositivos móveis podem ser acessadas em, virtualmente, qualquer lugar.

Outra consequência, é que na *cibernídia*, um outro nome para este espaço público digital em permanente construção, as comunidades virtuais das

redes digitais designam as novas espécies de associações fluidas e flexíveis de pessoas, permitem que os usuários se organizem espontaneamente para discutir e interagir uns com os outros em pró de um interesse em comum. Grupos de pessoas conectadas por interesses mútuos, ou pela simples vontade de fazer parte de um grupo, que podem ou não se encontrar fisicamente.

A autora também cita a *cibercultura* na *cibermídia*, se apropria sem nenhum limite de todas as formas de linguagens pré-existentes como a narrativa textual, a enciclopédia, os livros, os quadrinhos, os desenhos animados, o teatro o filme, a dança, a arquitetura, o design e qualquer outro tipo de linguagem. Nesta malha híbrida de linguagens nasce algo novo que sem perder o vínculo com o passado, emerge com uma identidade própria. (SANTAELLA, 2012)

Henry Jenkins (2006) explora este fenômeno de amalgamento de ideias em um espaço virtual comunitário, e em comunidades das redes sociais e cunha o nome deste processo social-tecnológico de "*cultura da convergência*"

“Mas é a convergência das mídias, na coexistência na cultura de massas e a cultura das mídias, estas últimas em plena atividade, que tem sido responsável pelo nível de exacerbação que a produção e circulação de informação atingiu nos nossos dias e que é uma das marcas registradas da cultura digital.”
(SANTAELLA, 2003. p.28)

Em uma visão retrospectiva, todas estas mídias analógicas, ou meios de comunicação de massa que moldaram a cultura das mídias, paralelamente, fez com que a *cibercultura* se desenvolvesse ao ponto fundir em único aparelho complexo, as quatro formas principais da comunicação humana: o documento escrito, o áudio visual, as telecomunicações e a informática. Este fenômeno de fusão das formas de comunicação, Henry Jenkins (2006) denominou de *convergência das mídias*.

Com as pessoas tendo acesso tão facilmente a informação, devido a estes adventos tecnológicos, e ao acesso facilitado às mídias de entretenimento, possuindo ainda a possibilidade de conter tais mídias em formato móvel, precisamente na palma da mão, poder se comunicar e ter sua opinião ouvida através das redes sociais, surge um fenômeno social/tecnológico chamado de

transmídia. Que por sua vez também possui objetivos comerciais e ainda pode atrair a atenção de potenciais consumidores.

4. O CONCEITO DE NARRATIVA TRANSMÍDIA

A problemática deste trabalho de diplomação consiste em criar um conjunto de histórias em quadrinho ramificadas de um jogo eletrônico, posteriormente será abordada a importância dos jogos eletrônicos como uma mídia primária na indústria do entretenimento. Este diálogo entre duas ou mais mídias de um mesmo segmento do entretenimento possui uma linha de estudo específica e recentemente em evidência. Para isto, foram usados os conceitos da chamada Narrativa Transmidiática (ou *Transmedia Storytelling*).

Na indústria do entretenimento, hoje altamente diversificada, comumente e contemporaneamente voltadas para a cultura de massa, e paralelamente à chamada cultura midiática ou cultura das mídias (SANTAELLA, 2003), ocorre um fenômeno cultural abrangente, e muito eficaz para conquistar o potencial expectador/consumidor para que o mesmo se interesse por uma determinada franquia do setor de entretenimento. O fenômeno chamado de Narrativa Transmidiática, Narrativa transmídia ou *Transmedia Storytelling* (JENKINS, 2009) vem se incorporando no mercado da cultura e do entretenimento.

A premissa do *Transmedia Storytelling* é justamente efetivar o diálogo e a interação ente diversas mídias para tornar uma história mais abrangente e mais cativante para o expectador. O que isto traz de novo, é a utilização de novas plataformas midiáticas para se aprofundar e contar novos pontos de vista de uma história, criando uma nova experiência para o expectador/consumidor.

A aplicação da narrativa transmídia para ramificar uma história não é um conceito tão recente, entretanto o termo se torna mais conhecido e mais parametrado nas pesquisas do escritor e semiólogo norte americano Henry Jenkins. Em sua obra *A Cultura da Convergência* (de 2006, traduzido para o português em 2009), o autor discorre sobre os meios de comunicação de massa vigentes na indústria de entretenimento e vê algo peculiar nisto, e assim cunha o termo "narrativa transmidiática".

"Uma história *transmidiática* se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e histórias quadrinhos; e que seu universo possa ser explorado em games ou experimentando até mesmo como atração de parque de diversões." (JENKINS, 2009, p.135)

Exemplos destas adaptações e ramificações estão em evidência na cultura midiática (SANTAELLA 2003) pois o acesso a estas linguagens permite que a *fanbase*³ do segmento se torne, de certa forma, coautor da obra, propondo à estética original um outro ponto de vista, e adaptar o conteúdo das narrativas ao meio e as ferramentas disponíveis.

"Sempre que há o engajamento por determinado assunto, e é feita a distribuição de forma conectada entre múltiplas plataformas de mídia, pode-se observar a transmídia em ação, seja de forma planejada, ou por consequência das mídias espontâneas e atividades dos produtores durante a produção e distribuição de conteúdo." (GEMINIS, 2011, p. 263)

Segundo Jenkins (2009) este diálogo entre múltiplas plataformas de mídia, pode ser proposital ou não, ou seja, o autor original de certa obra, pode não ser o legítimo responsável pelas diversas ramificações da mesma em outras plataformas midiáticas. O conceito de transmídia contempla o receptor do conteúdo midiático salientando que o mesmo "recebe as mensagens mas também agora, possui uma opinião a ser explorada, deixando em segundo plano a ideia de conversa, predominantemente unilateral" (BARBERO, 1987). O consumidor, mediante ao advento da cibercultura, pode fazer parte do processo de expansão de uma história, através de seu próprio ponto de vista.

Muitas ramificações midiáticas, lembrando que sem pretensão de lucro, são chamadas de *fanfiction*, onde o fã de um segmento de entretenimento

³ Fanbase – é o conjunto de fãs de determinado segmento da cultura de massa, seja um programa de televisão, seja um personagem, ou fenômeno em particular.

pode-se apropriar da história original e, com os mesmos personagens, com o mesmo universo, desenvolver novas histórias em sua própria estética. Uma releitura inusitada de uma obra por outro ponto de vista (MOTA, 2013).

Jenkins discorre sobre a questão se o conteúdo faz o público ou o público ajuda a criar o conteúdo; ele salienta que a ação do público é importante para a narrativa transmídia se consolidar, pois é devido a curiosidade do expectador que novas narrativas se criam, os fãs de alguma trama tomam posse dos personagens com quem se importam, os mundos que gostariam de explorar, e as narrativas originais não são ricas o bastante para ele. Jenkins diz que estas novas ordenanças feitas por fãs, saciam uma vontade intrínseca de se fazer parte de algo significativo para um grupo.

A semióloga Lucia Santaella, em palestra no evento 4º Simpósio Hipertexto, na PUC de São Paulo em 2013, discorre sobre o assunto, utilizando como base teórica a obra de Henry Jenkins. Ela salienta que quando nos aprofundamos além da capacidade superficial de uma mídia, e exploramos o interior de suas linguagens, neles encontramos processos sócio-culturais de alta complexidade, com misturas de linguagens dos mais variados gêneros.

Santaella também cita que é na narrativa transmídia, cada mídia deve contar uma parte significativa da história, concentrando-se naquilo que ela é capaz de fazer melhor. Uma história contada em uma mídia, expande-se em outra mídia.

A narrativa transmídia expande a experiência prévia de uma história e o modo de interpretar, adaptando a história em potenciais e limites de cada uma das mídias específicas nas quais se enquadram. Por seu caráter transmidiático, embora se constituem em narrativas nômades, elas ainda estão entre as manifestações possíveis da convergência das mídias (SANTAELLA, 2013)

Um estudo de caso foi mostrado com profundidade na obra de Jenkins. Em *Cultura da Convergência*, Henry Jenkins dedica um capítulo para analisar o processo de transmídia encontrado na franquia de filmes e entretenimento Matrix (1999).

A franquia *The Matrix* (figura 1) (Warner Bros, inc. 1999) é um ícone da indústria entretenimento que pode ser considerado um exemplo transparente do *storytelling transmedia* na prática (JENKINS, 2009). Os filmes da franquia contam a história de que em um futuro próximo, as máquinas se tornam soberanas sobre todas as forças da Terra, e o que conhecemos como realidade compõe um universo onde um sistema inteligente e artificial manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e os corpos dos indivíduos para produzir energia para sustentar estas máquinas. (p.133)

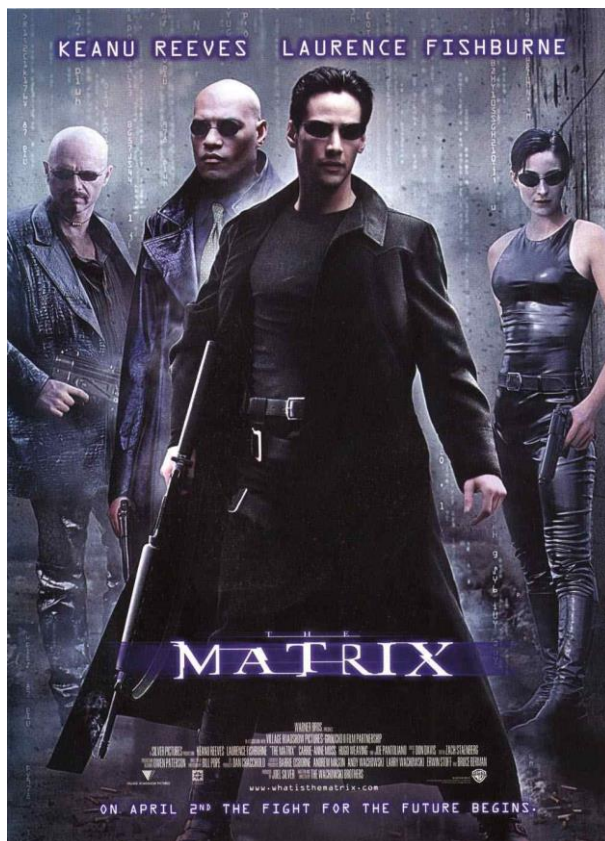


Figura 1 - Cartaz do primeiro filme da franquia *Matrix* (1999)

Fonte: (ALLPOSTERS) 2009

Este universo fantástico⁴, criado, roteirizado e produzido pelos Irmãos americanos Andy e Lana Wachowski atingiu, segundo Jenkins, estágios bastante avançados de *transmidiação*. A produção do universo de Matrix foi desenvolvida agregando-se inúmeras referências de cultura de massa, assim

⁴ Pela definição do dicionário Aurélio: “Que só existe na fantasia; imaginário”.

como da cultura erudita englobando campos como filosofia, literatura, ficção científica, *animes*⁵, histórias em quadrinhos, etc. Além de conter referências filosóficas, religiosas e agnósticas, *Alice no País das Maravilhas* e o romance *Neuromancer* de William Gibson, o Mito da Caverna de Platão além de complexos estudos sobre artes marciais, referência da obra *Simulacro e Simulação* de Jean Baudrillard.

Com *Matrix*, surgiu então um universo sobre o qual diversos artistas, de diversas áreas, puderam experimentar, e inúmeras lacunas (propositalmente implantadas, no intuito de promover a discussão) para serem preenchidas pelos fãs. Além da trilogia de filmes do cinema, que foram a “*nave mãe*” (JENKINS, 2009) da franquia, o universo de *Matrix* se desenvolveu boa parte através de histórias em quadrinhos com roteirização e arte de grandes nomes na área como David Lapham, Paul Chadwick, Neil Gaiman e Bill Sienkiewicz; animes como a bem sucedida e polêmica série *The Animatrix* que contou com artistas como Shinichiro Watanabe, Peter Chung e Koji Morimoto; e também jogos eletrônicos como *Enter The Matrix* e *Matrix Online*.

O primeiro filme da série, chamado apenas de *The Matrix*, de 1999, introduz a franquia contando a história em suas premissas mais básicas, em âmbito introdutório. Posteriormente vieram as ramificações desta introdução em diferentes plataformas, como as histórias em quadrinhos, os animes e os games, posteriormente em duas sequências cinematográficas: *Matrix Reloaded* (2001) e *Matrix Revolutions* (2003). Os contos da transmidiação em animação *The Animatrix* (figura 2), narra a trajetória e os desdobramentos de eventos do mundo anterior a criação da *Matrix*, trata dos conflitos entre homens e máquinas e a posterior derrota da humanidade nesses conflitos. Essa difusão de informações extras caracteriza a narrativa transmediática. O jogo eletrônico *Enter The Matrix* (2002) contém aproximadamente duas horas de filmes produzidos junto aos filmes *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, também contendo informações extras sobre aquele universo. (p.134)

⁵ Anime - Animação, é qualquer animação ou desenho produzido com características específicas do próprio, como olhos grandes e traço simplificado. Anime é uma animação originalmente do Japão, mas não restrita somente na região.

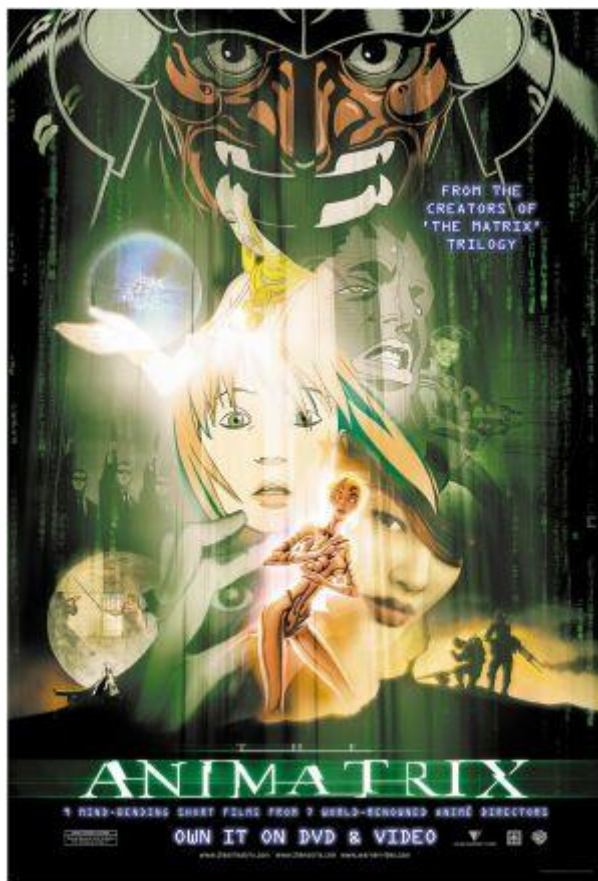


Figura 2 - Pôster promocional da série de animações *The Animatrix*.

Fonte: (MATRIX101)

Entre esses três produtos, os quadrinhos, os games e as animações existem as coesões necessárias e significativas para o total entendimento daquele mundo, satisfazendo o expectador. Pois, certos acontecimentos estão presentes apenas no jogo, outros, em apenas um dos filmes. Isto gera um fenômeno de entrelaçamento de narrativas, fazendo com que um produto esteja constantemente fazendo referência aos acontecimentos exclusivos uns dos outros.

Todavia, Jenkins também alega que essa demasia de informações, e toda essa abertura de lacunas na trama de *Matrix*, arbitrariamente não preenchidas, fez com que muitos espectadores dos filmes não conseguissem compreendê-los em sua totalidade, tal fator que fez com que certos espectadores ficassem insatisfeitos com a experiência. Isso é aparentemente uma falha cometida pelo excesso de informações. Jenkins (2006) alega que nem todos os detalhes devem estar presentes em todas as plataformas, fato que isto descaracterizaria a franquia como sendo uma narrativa transmidiática.

Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiências que motivam mais consumo. A redundância acaba com o interesse dos fãs provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009, P.138)

Em entrevista ao programa de Beto Langman, na rede de televisão Futura, a pesquisadora do assunto, Bárbara Motta, discorre um pouco sobre o que define-se acerca da narrativa transmídia.

Ao se perguntar para a entrevistada acerca da opinião dos autores originais destas histórias sobre o que achavam destas apropriações, Barbara Mota diz que há certa dualidade de opiniões acerca desta questão da narrativa transmídia. Ela diz que muitos autores consideram estas adaptações feitas por fãs, como sendo homenagens ao seu trabalho, consideram que estas difusões de novos pontos de vista só agregam valores positivos à obra original; porém a entrevistada ressalta que há autores que não concordam com estas transposições de mídias justamente pelas questões autorais e comerciais acerca de tal conteúdo, alegando que seria uma quebra de propriedade intelectual, e um ato não autorizado de transmitir um conteúdo de outrem. Entretanto, esta não autorização das narrativas transmidiáticas, acabam sendo adversos para o autor original, quebrando certo tipo de relação com o expectador/admirador. Barbara Mota (2013) também salienta que há certo diálogo entre o fã e o autor, pois onde ela alega que é o fã do segmento é que mantém a franquia viva, que propaga as ideias propostas, mesmo que de seu jeito peculiar, valorizando o conteúdo original e a história original.

Ao ser questionada sobre o que muda para o autor na hora em ele vai pensar em construir uma história utilizando a narrativa transmídia, a entrevistada explica que se o autor utilizar apenas uma mídia para se narrar uma história, ele acaba não concretizando algo verdadeiramente completo. Ela alega que devido às limitações de utilizar uma única mídia, a história, em certos casos, acaba perdendo partes muitas vezes importantes. O que a narrativa transmidiática propõe, é que o autor possa explorar de forma mais efetiva a sua

criatividade, sem as amarras impostas por certa mídia, por exemplo: em uma história onde há um personagem coadjuvante, o mesmo pode ser explorado de forma mais abrangente em outra plataforma. Isto dá a vazão necessária para que sua história seja mais abrangente e cativa mais o expectador, consequentemente conquistando novos expectadores no processo.

Existem casos de adaptações no formato *Transmedia Storytelling*, que se popularizaram mais do que o material original. Bárbara Motta cita o exemplo da série de televisão *Smallville*, fig.3, (2001-2010), que conta a história do personagem Clark Kent quando o mesmo ainda era o jovem antes de se consagrar como o Super-Homem. O seriado estadunidense criado por Alfred Gough e Miles Millar, que estreou em 2001 no canal The WB. É baseada no personagem *Superman* da *DC Comics*, originalmente criado por Jerry Siegel e Joe Shuster.

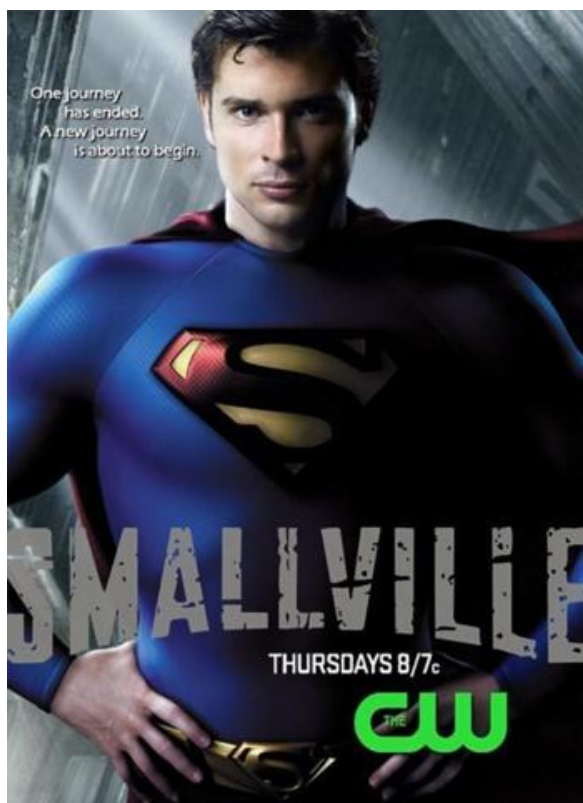


Figura 3 - Arte promocional do seriado Smallville.

Fonte: (SMALLVILLE.WIKIA)

4.1 ESTUDO DE CASO: NARRATIVA TRANSMÍDIÁTICA NA FRANQUIA “THE WALKING DEAD”

Outro exemplo de narrativa transmidiática na cultura popular que se consagrou, foi referente à franquia *The Walking Dead*, que serviu como estudo de caso⁶ acerca do assunto.

Foram analisados como objetos de estudo, os ícones midiáticos da franquia de entretenimento *The Walking Dead*, que começou com a publicação de uma série de histórias em quadrinhos, vistos na figura 4 (lançados em 2003 nos Estados Unidos e em 2006 no Brasil); e posteriormente foi ao ar uma série de televisão homônima (2010); e também uma websérie⁷ chamada de *Torn Apart* (2011); e também o jogo eletrônico *The Walking Dead - The Game* (2012).

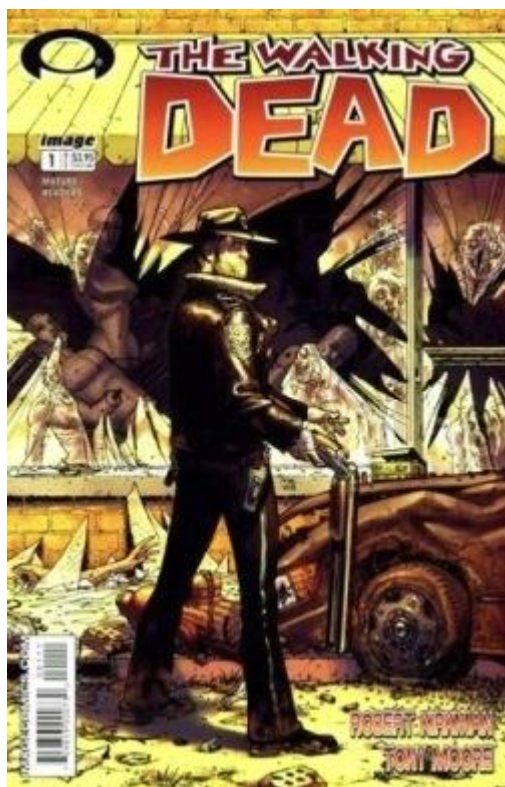


Figura 4 - Capa do primeiro fascículo dos quadrinhos *The Walking Dead* (2003)

Fonte: (COLLECTORS-SOCIETY, 2012)

⁶ Este estudo de caso foi retirado do artigo “A Narrativa Trasmídia na Era da Convergência: Análise das Transposições Midiáticas de *The Walking Dead*”, de Rafael Jose Bona e Marina Pacheco de Souza (2012)

⁷ Uma websérie ou webshow é uma série de episódios lançados na internet ou por telefone celular e faz parte de um novo meio de broadcasting chamado de web televisão.

A franquia *The Walking Dead* foi criada pelo norte americano Robert Kirkman e estreou no mercado em 2003 no formato de histórias em quadrinhos, contando a história do nosso mundo sendo dominado por *mortos-vivos*, e com poucos humanos ainda lutando para sobreviver. A narrativa é dada pelos desdobramentos dos acontecimentos deste universo pós-apocalíptico, e pela trajetória dos personagens, que sobrevivem com muitas dificuldades e poucas vitórias a cada dia. O primeiro volume da história em quadrinhos, intitulado *Days Gone Bye*, é ilustrada por Tony Moore, e no total conta com seis edições.

O seriado *The Walking Dead*, (figura 5) estreou na televisão americana em 31 de outubro de 2010, pelo canal AMC. O primeiro episódio também intitulado de *Days gone Bye*, relata quase a mesma história contada pela primeira edição dos quadrinhos, porém com alguns detalhes da trama diferentes da versão impressa.



Figura 5 - Arte promocional para a versão televisiva de *The Walking Dead*.

Fonte: (MARCEL, 2014)

A websérie (também chamados de *websodes*) de *The Walking Dead*, intitulada *Torn Apart*, foi lançado na internet no interím entre a primeira e a segunda temporada do seriado na televisão. Esta websérie, contendo seis episódios, relatam os acontecimentos referentes a uma morta-viva, que

aparece em destaque no primeiro episódio no seriado da televisão, e conta como a mesma se transformou em uma errante⁸ (figura 6)



Figura 6 - A morta viva que aparece no primeiro episódio do seriado e protagonista em *Thorn Apart*.

Fonte: (BEAUTYANDBRAINS, 2011)

O último objeto analisado, foi o jogo eletrônico *The Walking Dead - The Game*, produzida pela *Telltale Games*. A trama do jogo é baseada nos acontecimentos dos quadrinhos da franquia, onde se interage com a trajetória de um outro grupo de sobreviventes, diferentes dos protagonistas da série. O game conta com três episódios que podem ser jogados nas plataformas *Playstation 3*, *Xbox 360*, *Microsoft Windows*, *Mac OS X* e *iOS*. O enredo do jogo é dividido em três episódios, e cada episódio é dividido em oito capítulos.

A metodologia de pesquisa deste artigo, foi baseado no método qualitativo de pesquisa (FLICK, 2009). Tal método consiste na análise das interações e comunicações que estejam em desenvolvimento, investigando similaridades de experiências ou interações entre objetos, assim consegue-se constatar os diálogos da narrativa transmidiáticas da franquia.

Para a tal análise transmidiática da franquia, os pesquisadores se embasaram nos estudos de Santos e Mielniczuk (2011) onde foi desenvolvido um quadro de análises em que cada mídia era submetida ao seu grau de importância para com a sustentação da mídia principal, por meio dos eventos da trama narrados por cada uma delas. A partir da utilização deste quadro, os

⁸ Errante é a alcunha dada pelos personagens do seriado aos mortos-vivos.

objetos de estudo foram visualizados diversas vezes para melhor absorção do maior número de informações relevantes possíveis. Após a análise dos objetos, foi possível contemplar uma construção visual da narrativa transmidiática formada pela franquia *The walking Dead*.

Os autores, mediante as análises obtidas pela visualização dos tais objetos, formularam um segundo quadro cuja importância consiste na amostragem das relações que as mídias da franquia têm entre si.

Características	HQ	Sériado de TV	Websérie	Game
Desenvolveu-se por meio de fatos secundários deixados pela HQ		x	x	
Apresenta conteúdo inédito	x	x	x	x
Narrativa compreensível isoladamente	x	x	x	x
Contribui para a narrativa total	x	x	x	x
Produto midiático secundário analisado	x	x	x	

Tabela 1 – Análise dos objetos pertinentes à franquia *The Walking Dead*, e suas relações de narrativa transmídia.

Fonte – (BONA e SOUZA, 2013)

Pelas conclusões tomadas mediante a análise do quadro, foi possível perceber que tanto a web série quanto o seriado de TV, desenrolaram suas tramas por meio de fatos secundários aos apresentados nas histórias em quadrinhos. Ao ler os quadrinhos e assistir o seriado na televisão, observa-se que os ponto de ligação, em relação aos acontecimentos, entres estes dois suportes midiáticos, se dá ao ver uma maior atenção na história do personagem Jones e seu filho Duane por parte da série. No caso da web série, em relação aos quadrinhos e ao seriado, este ponto de conexão na narrativa transmidiática ocorre com a história do zumbi da bicicleta encontrando com o protagonista Rick Grimes, logo que o mesmo sai do hospital. A primeira aparição desta personagem foi na mídia de quadrinhos, figura 7, na versão para a televisão, a

cena é enfatizada com a agonia do zumbi apresentando sinais de vida mesmo com o corpo completamente dilacerado. Na versão para a televisão é enfatizado também um certo laço emotivo criado entre o protagonista e a criatura.

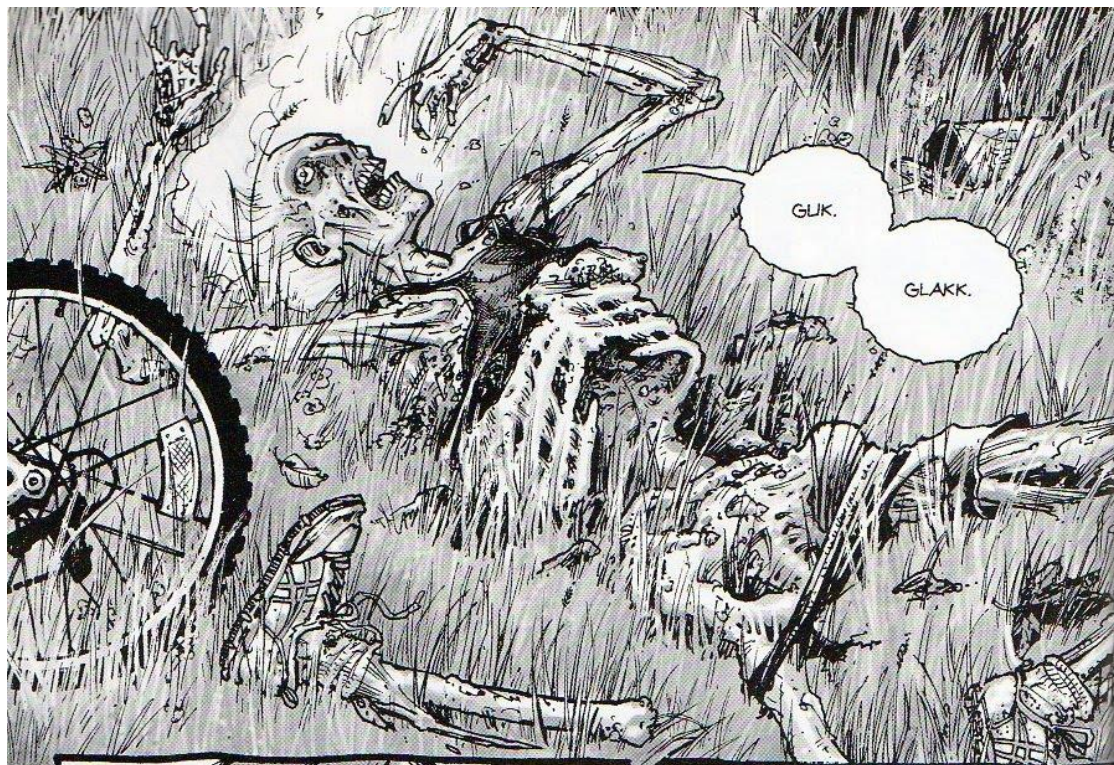


Figura 7 - Primeira aparição da “zumbi da bicicleta” nos quadrinhos The walking Dead.

Fonte - (COMICVINE, 2011)

A web série, por sua vez, conta justamente a sucessão de eventos que fizeram com que a personagem se transformasse em morta-viva, até o derradeiro momento de seu encontro com Rick, culminando na primeira cena da personagem nos quadrinhos e no seriado.

Afirma-se que a web série, é um produto midiático secundário, pois sua narrativa é proveniente de uma narrativa principal, o que Jenkins (2006) denomina de "Nave Mãe".

Quanto ao jogo eletrônico (figura 8), este suporte midiático secundário não apresenta muita familiaridade com os demais itens da franquia. Entretanto, o valor transmidiático deste é reconhecido pelo fato de a trama se passar no mesmo universo de eventos dos demais itens da franquia. "Jenkins compartilha sua opinião sobre a construção dos universos narrativos, defendendo que estes universos viabilizam a disseminação da franquia que é sustentada pela

exploração de outros personagens e outras histórias originais de um mesmo universo" (BONA e SOUZA, 2013)

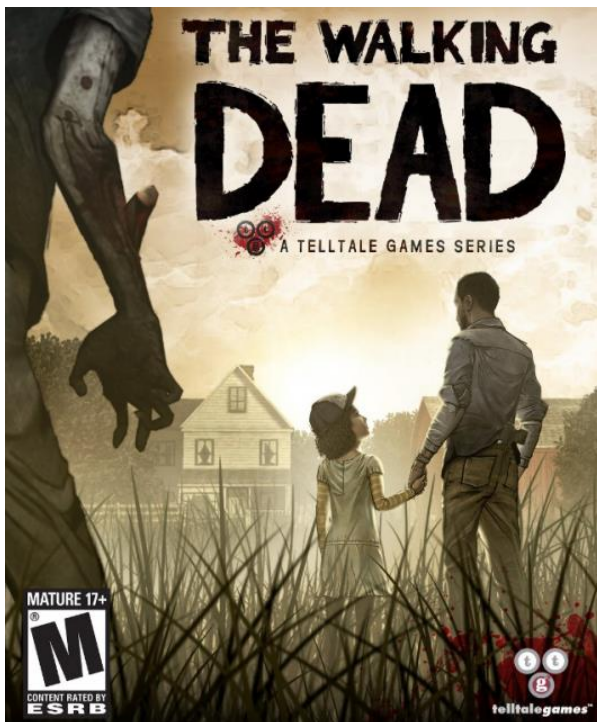


Figura 8 - Capa do game The Walking Dead, produzido pela Telltale Games.

Fonte – (IGN, 2012)

Segundo o estudo, o quadro também revela que os quatro produtos analisados contêm conteúdo inédito. Isso faz com que, segundo afirma Barros (2010), gere mais consumo por parte do expectador. Jenkins afirma que "a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo" (JENKINS 2006, P.138).

Outro fator apontado pelo estudo midiático da franquia, é que os conteúdos provenientes da mídia principal podem ser compreensíveis de forma isolada, ou seja, quem lê os quadrinhos não necessariamente precise assistir à série, ou jogar o *game* para entender a trama. Porém, ter contato com mais de uma destas mídias, enriquece o conteúdo e a trama ganha mais sentido (JENKINS, 2006).

Por meio da análise, constata-se que os quatro produtos atendem as premissas para a formação de uma narrativa transmidiática, tanto nos aspectos individuais, quanto entre as relações dos objetos analisados. Percebesse que estes produtos estão interligados por meio de aspectos narrativos (cruzamento

de histórias) e gráficas/visuais (reconhecimento do universo). E com isso, fomentaram-se novos esclarecimentos acerca da prática da narrativa transmídia.

Com o exponencial crescimento das redes sociais, e com o advento da cultura das mídias, paralelamente relacionada à cibercultura (SANTAELLA, 2003), o autor de certo segmento do entretenimento recebe, quase que imediatamente, o feedback de seu trabalho (MOTA, 2012). A narrativa transmídia dialoga com este fenômeno, pois por exemplo, quando é lançado um episódio de algum seriado, é muito comum em fóruns de discussões, os expectadores darem suas opiniões e também expressarem as conjecturas da sequência de episódios, em seus individuais pontos de vista, o que segundo Motta, é absolutamente trivial. Esta comunicação é importante, pois valoriza ainda mais a expectativa de ambas as partes, tanto às dos fãs, quanto as dos próprios produtores originais do tal segmento.

Em âmbito publicitário, a narrativa transmídia é utilizada nas empresas para que seus valores e posicionamentos sejam diversificados em forma mais ramificados, abrangendo um público maior, pelo transmidiatismo dependendo da plataforma.

Um produtor *transmidiático* se difere no sentido de visualizar inicialmente um engajamento social - através da estratégia em múltiplas plataformas de mídia, visando por seguinte a rentabilidade financeira. Segundo o dicionário Aurélio, o termo 'engajar' significa 'empenhar-se em dada atividade ou empreendimento. (GEMINIS, 2013, p. 265).

Promover o tal engajamento é transformar o cliente (ou público) em parte da história que está sendo contada, permitindo um real envolvimento das pessoas, direcionando os veículos de comunicação para a criação de um ambiente transmidiático. E o *storytelling transmedia*, por utilizar diversas plataformas, com um pensamento estratégico integrado, a empresa pode trazer mais clientes de uma forma não incisiva, mas sim adaptativa, produzindo o mesmo conteúdo para diversas plataformas.

Novas funções, novas especializações foram se formando ou se readaptando, com a massificação da transmídia na indústria do entretenimento, pois esta interação de mídias com um propósito em comum, traça paralelos em

diversas expertises de diversas áreas, como a indústria dos jogos eletrônicos, a indústria editorial de histórias em quadrinhos, a indústria do cinema, entre outras áreas. Pois este é o cerne do transmídia: a integração de mídias através do diálogo e a associação de visões, sob o escopo da multidisciplinaridade para propagar a linguagem de forma ampla e abrangente.

Segundo artigo da revista Geminis (2012 Ano 2 - nº 2), que por sua vez embasaram-se na obra de Henry Jenkins (2006), para projetos mais ousados e abrangentes, antes é necessário criar uma ferramenta chamada de *bíblia transmídia* do projeto. Tal ferramenta é de importante auxílio que tem a função de orientar a produção de uma transmídiação de um conteúdo do ramo do entretenimento.

É entendido que está *bíblia transmídia*, contém todas as premissas necessárias para a concepção do projeto transmediático desde a propriedade intelectual (*IP- Intellectual Property*), com base no universo figurativo que será criado, passando pelos personagens que ganharão destaque, público alvo, plataformas necessárias, construção de uma linha do tempo onde é identificado cada ação em cada plataforma e por último, definir os potenciais parceiros de negócios. Para um grande projeto, com o intuito de gerar grandes lucros, tudo isso irá necessitar e envolver uma equipe especializada em reunir o conteúdo, as linguagens de cada mídia, e a participação e a atuação do público em uma história única (p.269).

O grupo de pesquisa da revista Geminis (GEMINIS 2012) formatou os seguintes itens para se construir um projeto transmídia: As ramificações devem partir de um conteúdo principal envolvente, deve ser popular e abrangente, que de onde sairão todas as ações do projeto; Ser distribuído em múltiplas plataformas de mídia, ou seja, tendo em mão este conteúdo, deve ser elaborado um plano para as ações de veiculação, tanto para mídias tradicionais quanto mídias eletrônicas; Explorar o melhor de cada uma destas mídias de veiculação, pois em um projeto transmídia, as ações de mídia se encaixam umas nas outras, e se não houver o conhecimento necessário dos recursos disponíveis em cada mídia, o projeto não conseguirá explorar o potencial de cada plataforma em cada segmento de público; Gerar interesse, possibilitando a visibilidade, pois a necessidade de gerar interesse, despertar a curiosidade da audiência e fazê-la focar sua atenção naquilo que foi proposto, demanda cuidados especiais com a história principal, pois é a partir dela que temos todas

a outras ramificações. Obter resultado positivo, que é o objetivo de todo projeto, porém além de atingir o objetivo proposto, deve-se procurar superar as expectativas, trazendo resultados melhores do que os esperados para os patrocinadores.

Dentre estas e demais premissas sobre a produção de um conteúdo transmidiático efetivo, foram levados em consideração para a concepção das histórias em quadrinhos desenvolvido neste projeto acadêmico.

5 JOGOS ELETRÔNICOS COMO “ARTEFATOS CULTURAIS”.

5.1 AS DEFINIÇÕES E O PAPEL DO JOGO

Para justificar a escolha de um jogo eletrônico como um objeto midiático que teve sua trama ampliada para histórias em quadrinhos, é preciso compreender a importância dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea, e como os mesmos vêm se tornando cada vez mais presentes e atuantes no cotidiano das pessoas. Antes disto, é preciso antes compreender o conceito de jogo em si, um conceito de raízes filosóficas e analíticas que contempla o fato de que o ato de jogar não é apenas uma atividade de entretenimento e lazer, mas sim, uma resultante de constantes processos culturais que por sua vez, moldam, de certa forma, o caráter antrópico de resolver de problemas.

O *jogo* está presente na sociedade humana desde os seus primórdios, onde existem indícios arqueológicos que apontam atividades lúdicas envolvendo regras desde aproximadamente quatro mil anos antes de Cristo⁹, quando antepassados já utilizavam de uma gama de atividades lúdicas, envolvendo processos cognitivos moldados por regras.

As definições pragmáticas do conceito de jogo ainda geram muitas interpretações e especulações, porém vale salientar os conceitos propostos

⁹ Se trata do *Senet*, um jogo arcaico que foi encontrando em ruínas egípcias (THOMPSON, BERBANK – GREEN, CUSWORTH, 2007, p. 12)

pelo filósofo holandês Johan Huizinga, autor que contribuiu para o entendimento da *cultura do jogo* (HUIZINGA, 2000), com sua obra de maior destaque, a *Homo Ludens* (1932). Em sua obra o autor explora diversas facetas e definições do que seria e qual seria o papel do jogo na sociedade. O autor defende que o jogo é um fator distinto e fundamental para o desenvolvimento do homem, e vai mais além, salientando que “no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve.” O autor explora a ideia de que

"o jogo faz parte da existência humana, é uma atividade lúdica, praticada dentro de certos limites e regras, previamente estabelecidas, proporcionando um momento de diversão, constituindo-se numa atividade livre e espontânea. Convidam uns aos outros para brincar mediante a um ritual de atitudes e gestos." (HUIZINGA, 2000).

Para Huizinga, o conceito de jogo é algo complexo e fundamentado, segundo sua obra, o jogo é algo que precede a própria cultura em si (p.6) onde ele argumenta que até mesmo filhotes de cães estão cientes disto, quando brincam entre si sem que haja a intenção de luta ou conflito.

“Os animais jogam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe de morderem, pelo menos com violência, a orelha do próximo.” (HUIZINGA, 2000. p.6)

Huizinga também define que o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou uma trivial reação psicológica, o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica; é uma função significativa, ou seja, encerra determinado objetivo. E que no jogo existe sempre algo “em jogo” (p.8) que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (p.4). Isto quer dizer, segundo sua teoria, que

o ato de “jogar pelo jogo” não é aplicável, pois os jogadores levam da experiência algo aplicável para suas vidas.

Huizinga ainda relata que muitos estudiosos divergem em definir o jogo, por ser realmente algo muito complexo de se definir. Existem teorias sobre a definição e a importância do jogo no âmbito social, dizendo que o jogo é apenas uma descarga de energia vital superabundante, e outras como a satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma necessidade de distinção (p.6). Outras teorias dizem que o jogo é um impulso inato para o indivíduo exercer certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. E também que o jogo proporciona ao jovem um tipo de treinamento necessário o que a vida posteriormente o exigirá. (p.6)

Em todo caso, Johan Huizinga, alega que jogar é algo abrangente e que lapidou a forma como a sociedade se comporta na resolução dos seus problemas. De forma mais abrangente e tratando do assunto em outro patamar de significação, o autor desbrava diversas reverberações do jogo nos arquétipos da civilização, alegando que a sociedade utilizou e utiliza do jogo para moldar os seus valores, para isto utilizando as inúmeras singularidades, em escalas mais profundas de significância do jogo, como os *jogos de guerra*, *jogos de poder*, *jogos de valores*, *jogos ideológicos*, *jogos eróticos*, *jogos de lealdade*, e demais outros. (HUIZNGA, 2000, p.27), mas o aprofundamento nisto não vem ao caso neste trabalho de diplomação.

Outro estudioso nesta área que possui um ponto de vista peculiar sobre o assunto é o filósofo austríaco *Ludwig Wittgenstein*. Wittgenstein em sua obra *Investigações Filosóficas* (1953), defende que a definição de jogo pode-se equiparar com a definição de *linguagem*, e que os cerne de ambas as definições estão fortemente conectados. Esta analogia jogo/linguagem é a base de sua tese. Para ilustrar suas ideias ele então criou o termo “jogos de linguagem”.

Para argumentar sua proposição, o autor cita que assim como o jogo, a linguagem é um sistema que carece de *regras para ser executado*, *objetivos a serem cumpridos* e *jogadores para ser praticado*.

Wittgenstein, em sua obra salienta que a linguagem possui três fundamentos de regras a serem executados: as regras gramaticais, que são as regras da norma culta da semântica que diz o que é correto na formulação sintática de frases; as regras de estratégia, que é a escolha correta de palavras

que profere sentido às frases; e as regras de saber, o conhecimento da língua e do vernáculo falado (WITTGENSTEIN, 2000). Os locutores do diálogo, bem como os ouvintes, fazem o papel de jogadores nos Jogos de Linguagem. Paralelo ao jogo, o uso da linguagem é efetivo quando aprendemos o significado das palavras, aprendendo a usá-las, assim como o xadrez, aprendemos a jogá-lo não pela associação de peças a objetos, mas pela observação dos movimentos possíveis destas peças, isto é, com o uso (p.26). E a escolha de sentenças a ser usado, representam as jogadas da partida.

O autor utiliza para explicar isto, uma analogia comparando a linguagem com um jogo de xadrez (WITTGENSTEIN, 2000, p.23), onde ele cita que o *locutor* de uma conversa (que pode ser chamado de *jogador*), utiliza as suas peças (frases, citações, sentenças, orações, etc.) para cumprir o seu objetivo, o de transmitir uma informação. Wittgenstein em sua tese, defende que os significados das palavras não possuem um sentido único, pragmático, de propriedade fixa. A gravidade e o sentido das palavras mudam conforme o contexto no qual ela é utilizada, isto significa que a mesma palavra pode, dependendo do âmbito do diálogo, ter diversas interpretações, a palavra é algo mutável (P.43). Essa contextualização arbitrária no emprego da linguagem, Wittgenstein denomina ser o “Jogo de Linguagem”.

Para o autor, o jogo de linguagem cumpre a sua função com êxito quando o locutor consegue dizer o que quer, e o ouvinte consegue interpretar aquela mensagem de forma efetiva, ou seja, quando a mensagem foi bem transmitida. Se a decodificação da mensagem feita pelo ouvinte não foi realizada de forma correta, o objetivo não foi cumprido com sucesso.

Para outros estudiosos, mais preocupados com a função do jogo, o ato de jogar desenvolveria a imaginação e a criatividade, beneficiaria a aquisição de leitura e escrita, a reflexão, a lógica o raciocínio, além de contribuir para o desenvolvimento dos aspectos do pensamento. (SALDANHA e BATISTA, 2009).

Um exemplo prático de jogo que envolve a tomada de decisões, o uso da linguagem, e o estudo do comportamento humano em essência, é o chamado *Role-Playing-Game* (Jogo de interpretação de papéis), o mesmo gênero do jogo escolhido para ser adaptado para histórias em quadrinhos neste trabalho, conhecido simplesmente como RPG. O RPG propõe em sua prática, ações cooperativas ou não cooperativas entre os seus jogadores. De forma sucinta, o

jogo se baseia na premissa de que cada participante faz o papel de um personagem em uma trama imaginária (figura 9). Tal trama, geralmente uma aventura, é narrada por um árbitro, cujo alcunha é “Mestre”, que por sua vez, descreve as situações que ocorrem nos cenários desta aventura, como o que os jogadores veem, ouvem, sentem, etc. Os jogadores, em seus respectivos turnos, descrevem qual sua ação mediante a tal situação que o Mestre lhe impôs. O Mestre narra o resultado das ações dos personagens, e assim sucessivamente, realizando a narrativa progressiva de uma história (SALDANHA e BATISTA, 2009). O funcionamento é similar à um teatro, porém a peça é escrita na medida em que vai acontecendo, e cada personagem define seu próprio roteiro e os coadjuvantes, os personagens de apoio, são interpretados pelo Mestre. No RPG, cada jogador cria seu próprio personagem com as características que bem quiser, porém respeitando o tema e as limitações propostas pelo sistema de regras vigente.



Figura 9 - Mesa de RPG da franquia *Dungeons and Dragons*, do gênero fantasia medieval.

Fonte - (DOMINGUES, 2011)

5.2 SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS

Ao longo da História foram criados diversos tipos de jogos, com as mais variadas regras, ações, ferramentas, jogadores e objetivos.

Porém, na cultura contemporânea e com o advento da cibercultura (SANTAELLA, 2003), os jogos eletrônicos têm buscando sua devida importância como um artefato cultural efetivo, e transmissor de cultura, também vêm gradativamente expandindo seu nicho, e ocupando grande parcela do mercado de mídia e entretenimento.

Os jogos eletrônicos, *videogames*, ou apenas *games* se consolidam como sendo um dos segmentos de produtos mais proeminentes do mercado de entretenimento e cultura. Seu crescimento no mercado é algo exponencial, e é o segmento do entretenimento de massa que mais cresce no mundo. Para Maciel (2004) “*O público interessado em games geralmente é aquele das histórias em quadrinhos, das animações, da literatura e do cinema de ficção*”, ou seja, há um vasto nicho de mercado proeminente e consumidor para este tipo de mídia. Este nicho consumidor dos produtos da *cultura pop* (popular) são considerados, por Maciel (2004), consumidores de uma gama de produtos menos elitizada e mais popular.

[...] Assim, pode-se analisar os jogos eletrônicos do ponto de vista dos estudos culturais que surgiram na Inglaterra no pós-guerra, em meados do século XX e na qual, seus estudiosos se interessavam por entender a cultura popular, aquela que pertence a grupos sociais que são marginalizadas pelas culturas eruditas e burguesas. Pensa-se no termo ‘cultura’ como uma concepção de atividades e significados das pessoas comuns, esses coletivos são excluídos da participação da alta cultura. (COSTA, SILVEIRA & SOMHER, 1993)

Segundo artigo baseado na tese de mestrado do professor de CEFET-MG, Luiz Cláudio Mendes (2007), os jogos eletrônicos são considerados

*artefatos culturais*¹⁰, pois são produtos da cultura que produzem cultura. Esta interação entre a sonoridade, o gráfico e a interatividade, fazem parte desse contexto, pois suas estéticas são elaboradas dentro de um campo político de governo dos outros e governo de si. Explicando isto, Mendes cita que a diferenciação e a repetição de imagens e sons nos jogos eletrônicos, não são apenas um produto da estética, mas também um produto político e *signico*, pois diversas técnicas de governo funcionam por meio desses jogos, organizadas em estratégias de *poder-saber*. “Formando um campo estratégico de atuação sobre o sujeito-jogador, e, igualmente, de atuação do jogador sobre si mesmo, que articula não só técnicas orientadas para fabricar um tipo de subjetividade, mas, da mesma forma, articula técnicas de administração dessa subjetividade”. (MORAIS e ASSIS, 2008)

A partir dos estudos de Santaella, pode-se trabalhar com a ideia de uma gradação cultural onde a cibercultura é, até então, o pináculo semiótico da transmissão e captação de linguagem. Isto mediante a processos culturais e processos tecnológicos gradativos, onde os jogos eletrônicos estão imersos.

Com o surgimento da tecnologia digital, a computação gráfica, e conseqüentemente o aperfeiçoamento dos jogos eletrônicos, surge a cultura digital, ou cibercultura, inserida na cultura de mídia, na qual os jogos eletrônicos, são produtos de uma tecnologia direcionada ao indivíduo e não ao coletivo, diferenciando-se da cultura de massa. Frutos da *convergência das mídias* (JENKINS, 2006), esses jogos, atualmente, desenvolvem-se num espaço virtual, mas com recursos gráficos e psicológicos alcançam uma relação muito forte com o real, por buscar configurar-se como representação do mesmo.

O jogo eletrônico é uma entidade que traz em si mesmo e produz para si mesmo suas virtualidades (MENDES, 2007). Ele é um artefato digital, que está relacionado a uma máquina, jogados por sujeitos que constroem as mais heterogêneas relações com eles. (MORAIS; ASSIS, 2008).

Fazendo uma reflexão, baseado nas idéias de Pierre Levy, sobre o assunto Mendes entende que esse processo, no qual ele chama de *virtualização*.

¹⁰ Artefatos culturais na perspectiva de Morin (1975) assim, como a televisão, os quadrinhos e o rádio são os *mass media*, ou meios de comunicação de massa.

A virtualização não é uma “maneira de ser”, mas um movimento produtivo e criativo. A atualização é sua resposta, caracterizando-se pela “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático” (MORAIS; ASSIS apud. LÉVY, 1996).

Imerso nos jogos e trabalhando em uma perspectiva *leviana*, os jogos eletrônicos proporcionam uma pequena realidade individual aos seus jogadores, ou seja, uma sociedade alternativa, onde o criador e a criaturas torna-se menos visíveis e mais entrelaçados. (MENDES, 2007). Mendes ainda cita que

As máquinas fazem parte de um quadro no quais as infelicidades, as pobreza e as misérias humanas, supostamente, poderiam ser extintas. Temos usado os avanços tecnológicos não só nos filmes de ficção, mas em nós mesmos. (MENDES, 2007)

Os jogos eletrônicos representam a projeção de uma era tecnológica e de uma cultural *virtualizadora* (SANTAELLA 2013), ou seja, revela os avanços tecnológicos postos à disposição para as massas de usuários, e ao mesmo tempo, promove uma virtualização da realidade, influenciando na cultura intrínseca ao indivíduo e ao mesmo tempo propaga-se nas redes sociais, artefatos também considerados virtualizadores.

E ainda podem ser considerados como parte da produção cultural de uma sociedade (MORAIS e ASSIS, 2008). Daí pode-se entender os padrões de comportamento e as ideias compartilhadas por homens e mulheres que estão imersos nesta realidade virtual, ou seja, os jogadores. Esta realidade aumentada pelos jogos eletrônicos, e estas novas experiências e desafios em um ambiente virtual criam experiências divertidas e atrativas. Estes simulacros de desafios da vida humana, bem como a tentativa da representação da própria figura humana, estes estímulos apresentados pelos games junto a narrativas visuais e sonoras, transformam estas experiências uma unificação a percepção semiológica humana.

Atualmente, os jogos eletrônicos modernos, advindos do aprimoramento da tecnologia da computação gráfica, da simulação da inteligência artificial através da arquitetura de redes neurais, buscam inovações de estímulos sensoriais que se encontram prioritariamente na estética do jogo. Tais estímulos, passam a alcançar a subjetividade do usuário, exercendo uma influência crescente na sociedade moderna.

Hoje, com as máquinas de base silícica, temos a alternativa de tornar o humano deficiente em vários aspectos, mais eficiente e mais feliz: marca passos, próteses eletromecânicas, celulares, PCs, carros com computadores de bordo. (MENDES, 2007)

Estes *games* são produzidos com base em novas tecnologias que os deixam com imagens gráficas muito bem detalhadas, os personagens cada vez mais concretos e os sons com qualidade invejável. Como é possível observar, todas as máquinas e todos os softwares com base em tecnologias de silício estão cada vez mais integrados ao mundo e a nós, como uma resultante cultural de nosso tempo.

Existem teorias que afirmam que jogos eletrônicos superarão o próprio cinema no quesito rentabilidade e popularidade, nos próximos anos.

As ficções apresentadas em filmes, livros, jogos eletrônicos, entre outros, estão deixando seus lugares de origem e, cada vez mais, vêm tomando o mundo, nossos corpos e nossas almas. Questões surgem pelo medo e pela atração promovida pelas tecnologias de silício. Incluindo aí os jogos eletrônicos. (MENDES, 2007)

Em 2011, uma matéria publicada para o site Techmundo¹¹, Wikerson Landin (LANDIN, 2011) aponta alguns dados estatístico e orçamentais comparando a indústria de games com a indústria do cinema, alguns dados mostram que: Os estúdios de Hollywood investiram 100 milhões de dólares

¹¹ <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm> Matéria acessada em 22/7/2014

para a produção de filmes, enquanto a produtoras de games investiram 25 milhões; um ano e meio depois, em 2010, os lucros da indústria cinematográfica chegaram à quantia de 31,8 bilhões de dólares, já a indústria de games, três anos depois (2010) faturou cerca de 60,4 bilhões de dólares. O artigo cita que, ao que tudo indica, o crescimento exponencial do mundo dos games está longe de encontrar o seu limite. Números do setor apontam que as vendas de consoles, jogos e serviços relacionados a games online hoje ultrapassam os US\$ 60,4 bilhões anuais, podendo chegar a US\$ 75 bilhões até 2015. “Para se ter uma ideia da relevância desse montante, em 2010 todos os filmes produzidos em Hollywood faturaram pouco mais de US\$ 31,8 bilhões.”

Outro dado que este estudo constatou, foi que em 2010 foram lançando no cinema cerca de 500 filmes, no mesmo período a indústria de jogos eletrônicos lançou precisamente 1638 jogos para múltiplas plataformas.

No livro *A Ciência dos Videogames* (2013), do autor Adriano Natale, o mesmo cita que esta possibilidade já foi apresentada pelo autor espanhol Josep Català, professor de direção cinematográfica e estética da imagem da Universidade Autônoma de Barcelona diz que:

“Os jogos estão se tornando cada vez mais realísticos, de modo que os ‘atuantes’ têm voz movimentos e expressões reais, com o fator fundamental: a interatividade. Isto é melhor que ‘ver’ o filme, é quase ‘participar’ do filme.” (NATALE, 2013. p.64).

Atualmente, o objeto de entretenimento que mais rendeu dinheiro em menos tempo, foi o jogo de ação *Grand Theft Auto V* (figura 11) conhecido por GTA V, da produtora *Rockstar Games*. O jogo vendeu 11,21 milhões de unidades em apenas um dia, alcançando US\$ 815,7 milhões. Em três dias de vendas, após o lançamento, o jogo alcançou a marca de US\$ 1 bilhão, alcançando o recorde de maior lucro gerado por um objeto de entretenimento em 24 horas e o recorde de Produto de Entretenimento que alcançou US\$ 1 bilhão em vendas mais rapidamente. Nos cinemas, a maior marca até agora é a do filme “Os Vingadores” (2012) conseguindo o lucro de US\$ 1 bilhão em 19 dias de exibição.



Figura 10 - Capa do jogo Grand Theft Auto V, produzido pela Rockstar Games.

Fonte – (IGN, 2013)

No Brasil, este mercado de jogos eletrônicos teve um significativo crescimento nos últimos anos, quando em 2012 atingiu o patamar de país onde os videogames mais cresceram, movimentando cerca de 5,3 bilhões de reais (SEBRAE, 2013). Esse foi um dos fatores que fez com o que o público geral se interessasse mais pelos jogos eletrônicos.

No final de 2013 uma pesquisa feita para o BNDES, salientou a importância de se investir e incentivar o mercado nacional de jogos eletrônicos, promovendo linhas de crédito que incentivem sua produção em âmbito nacional.

Davi Nakano, vice-coordenador da pesquisa, alega que o país possui grandes aptidões para ingressar de forma efetiva na área, porém, apesar de se encontrar em quarto lugar em vendas mundiais de jogos eletrônicos, está muito atrás de seus concorrentes. Um dos pontos salientado é que as empresas as empresas criem mais propriedade intelectual, ou seja, criar mais jogos próprios para que consequentemente se tornem franquias, e se tornem potenciais concorrentes com o mercado internacional. Outro ponto abordado é melhorar a

qualidade profissional, melhorando a oferta de empregos e formação profissional do empregado.

Portanto, trabalhar ou investir numa empresa que produz games não pode ser um mau negócio, pois trata-se de um mercado de trabalho que evoluirá muito no futuro. (NATALE, 2013. p.61)

E ainda segundo o artigo, até 2017 o mercado de entretenimento deve chegar aos 71 bilhões de dólares no Brasil. Essa previsão somada ao momento de visibilidade internacional alcançado pelo país por sediar eventos de grande porte, como a Copa do Mundo da FIFA de 2014, trazem boas perspectivas para os negócios. A indústria do entretenimento caracteriza-se pela venda de diversão, arte e cultura e envolve diversas atividades que compõem o segmento de Economia Criativa, como música, teatro, televisão, cinema e games, por exemplo. Neste mercado, entre as áreas mais promissoras no cenário nacional estão atividades que envolvem acesso à internet, publicidade e programas de TV que são responsáveis por 60% da receita do setor de entretenimento.

5.3 *CONCEPT ART*: UM PARALELO ENTRE ARTE E GAMES

Partindo para uma nova abordagem, depois de ter sido buscado o entendimento sobre a importância de se usar jogos eletrônicos como uma mídia proveniente de um mercado lucrativo e abrangente a ser ramificada em uma narrativa transmídia para os quadrinhos, um paralelo entre estas plataformas eletrônicas e técnicas de arte pode ser agora estabelecido, por meio de uma nova vertente artística até então reservada para outras formas de mídia.

Com a qualidade de processamento gráfico dos consoles de videogames constantemente se atualizando, suas interfaces gráficas vão se tornando cada vez mais detalhadas, conseqüentemente, demandando novas áreas de conhecimento para o produtor torna-los mais complacentes às suas tramas e

os enredos mais autênticos e envolventes. Com o passar dos tempos, e com o desenvolvimento dos softwares gráficos, foi possível construir imagens em ambientes virtuais e em três dimensões, surgindo assim a animação 3D. Essa tridimensionalidade, aliada à possibilidade de aplicações de cores e texturas semelhantes aos objetos e coisas do mundo real e do universo, tornou a computação gráfica tridimensional mais realista possibilitando que os jogos eletrônicos representassem cada vez de forma mais verossímil uma dada realidade. Em vez de apenas focar na programação, agora há a necessidade de *áreas artísticas* entrarem no quadro de profissionais.

A produção dos jogos eletrônicos envolve vários profissionais, de designer a músicos, de animadores a programadores, assim como as produções cinematográficas de Hollywood, por exemplo. Dessa forma, os seus produtores aprimoram-se nas narrativas, nos personagens, nos cenários e nos sons e com isso conseguem ocupar um espaço expressivo no mercado mundial do entretenimento.

“A produção de gráficos em três dimensões é bastante elaborada. Para produzir a sensação de profundidade, o programador deve conhecer técnicas de desenho, como iluminação e perspectiva.” (NATALE, 2013. p.37)

Neste contexto, um novo tipo de profissional emerge, e se torna essencial, também entra em cena uma vertente artística: o *concept art*, ou *arte de conceito*. Quando passaram a se popularizar, e a resolução das máquinas foi melhorando, foi necessário que especialistas em arte entrassem na programação. (NATALE, 2013. p.38) O *Concept art* de games, ou a *arte de conceito* é a prévia representação artística de como os gráficos dos jogos irão se mostrar após a programação, por intermédios artísticos. São diversas ilustrações que compõem o conjunto de representações de como o design final do game irá ser usado antes do produto final, alguns exemplos de *concepts* podem ser vistos nas figuras 11 à 16.



Figura 11 - Comparativo entre a versão conceito (esquerda) do personagem Samuel do jogo *Metal Gear Rising* e versão final renderizada (direita) do mesmo personagem.

Fonte – (SHINKAWA, 2013)

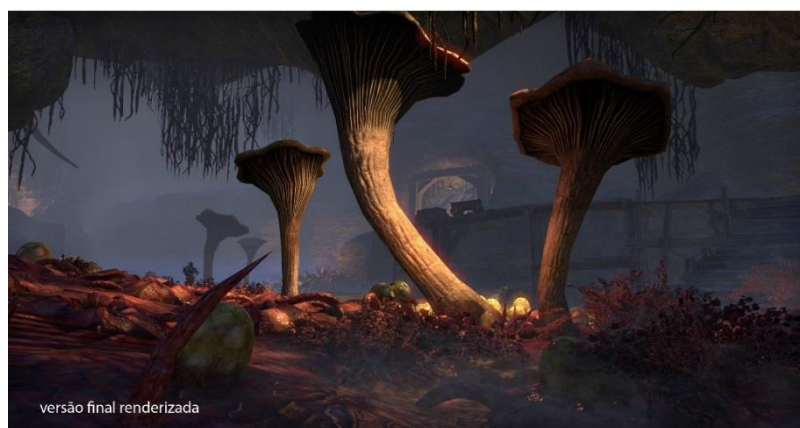


Figura 12 - Comparativo entre o *concept art* e versão final do jogo *The Elder Scrolls Online*

Fonte - (WEBSTER, 2014)



Figura 13 - Comparativo entre o *concept art* (direita) e a versão final (esquerda) da personagem Quiet, do jogo *Metal Gear Solid V*.

Fonte – (SHINKAWA, 2014)

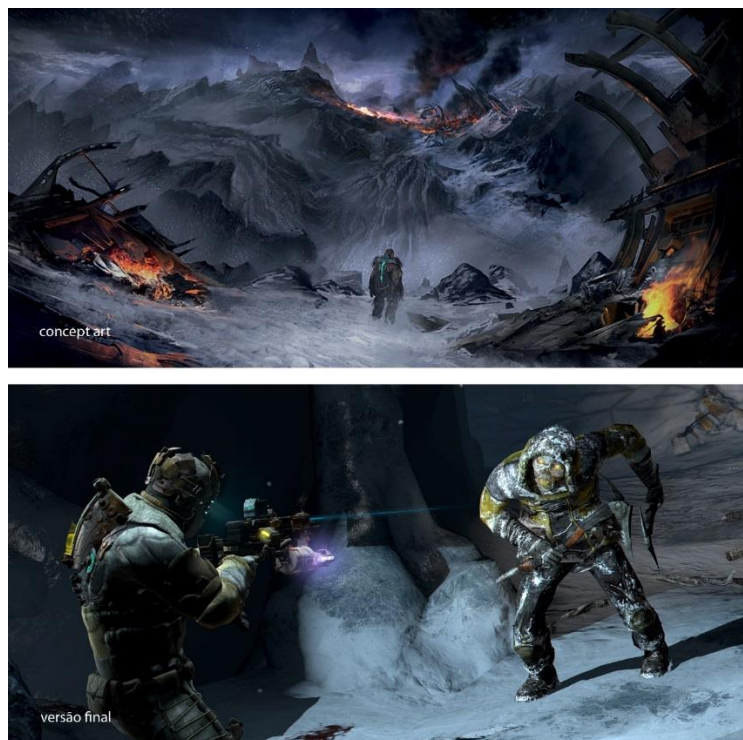


Figura 14 - Comparativo feito entre o *concept art* do jogo *Dead Space 3* e sua versão nos gráficos de jogo.

Fonte – (WEBSTER, 2014)

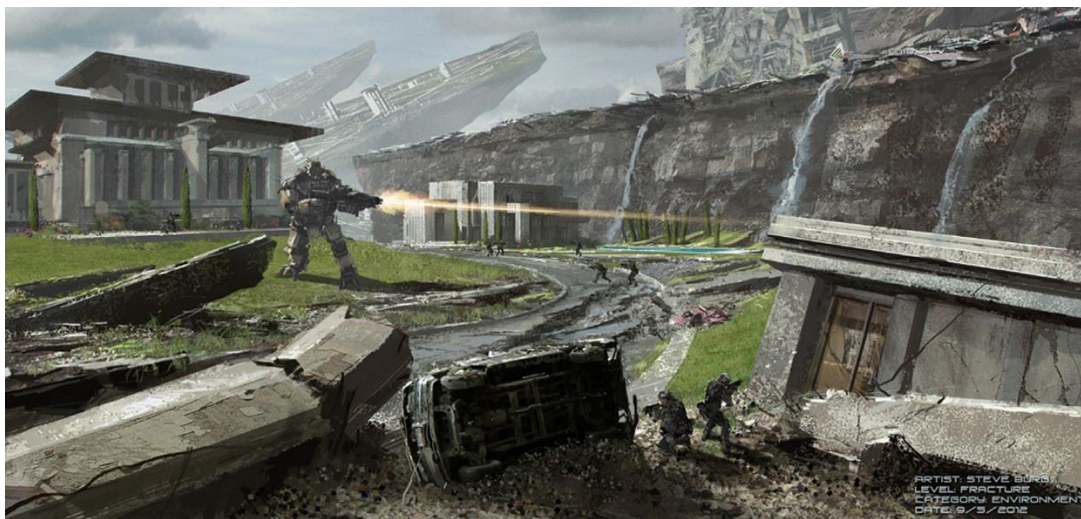


Figura 15 - Comparativo entre o *concept art* (cima) e a versão final (baixo) do jogo *Titan Fall*.

Fonte – (WEBSTER, 2014)

O *concept art* não é usado apenas em games, sua função abrange diversas áreas onde um braço artístico é necessário para dar uma referência visual, é popularmente usado na indústria cinematográfica (figura 17); na indústria da propaganda; comumente usados em animações; na arquitetura; e até mesmo em história em quadrinhos (TAKAHASHI e ANDREO, 2011)



Figura 16 - Comparativo entre o *concept art* e a versão final para o filme *Planeta dos Macacos: O Confronto* (2014)

Fonte - (WEBSTER, 2014)

Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis investidores, pois se trata de algo visualmente concreto e torna as ideias mais palpáveis e convincentes.

Concept Art é a arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representa-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago

artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assume esta tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para este tipo de trabalho. (REVISTA ZUPI, 2010, p.4)

A revista cita que um dos principais predicados do *concept artist*, além da habilidade de ilustração, seria a maior capacidade de interpretação de ideias, sendo possível atribuir a vida em um sonho e torna-lo acessível a um determinado público.

Segundo Pipes (PIPES, 2011), um esboço de conceito pode ser definido, de forma teórica, como um conjunto de conjecturas visuais usadas para sugerir um determinado design para um observador informado, possibilitando a compreensão de uma proposta, agrupando o design como um todo e suas características visuais específicas.

O próprio ato de desenhar pode ser um modo de cristalizar a ideia vaga que vale a pena ou não perseguir. Frequentemente a concepção de um esboço simples para expressar um conceito pode, em si mesma, sugerir futuras ideias conceituais (PIPES 2007, P.113)

A Revista Zupi (ZUPI, 2010) publicou ainda um depoimento do *concept artist* Frederic St-Arnaud que conta que considera como fator mais apreciativo do *concept art* o fato de não existirem regras ou um processo específico a ser seguido, para desenhar um *concept*, contanto que expresse de forma bem sucedida o conceito. St-Arnaud enfatiza que um bom *concept artist* deve possuir um bom senso de ilustração, de perspectiva e de cores, necessita ser criativo e dominar variadas habilidades técnicas.

O *concept art* agrupa o desenvolvimento de diferentes elementos em uma composição como personagens, cenários, acessórios, climatização, iluminação, entre outros, os quais tendem a influenciar e interagir mutuamente.

6 NARRATIVA TRANSMÍDIA ENTRE GAMES E QUADRINHOS

Após estas considerações sobre a importância dos jogos, bem como um breve paralelo em relação ao emprego do artista neste mercado de trabalho, serão apresentados alguns objetos de estudo totalmente pertinentes ao escopo deste trabalho de diplomação: análises transmidiáticas entre jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos, tendo como mídia de origem os jogos eletrônicos.

Transpor midiaticamente o universo de jogos eletrônicos para histórias em quadrinhos não é algo tão incomum. Houveram várias narrativas transmidiáticas dialogando entre estes dois tipos de mídia. A seguir será apresentado e analisado alguns títulos de histórias em quadrinhos, o produto final desenvolvido neste trabalho, que obtiveram êxito ao transpor de forma alternativa a trama original oriunda dos *videogames*.

6.1 METAL GEAR SOLID

Os quadrinhos baseados na franquia de jogos com a temática de ação tática *Metal Gear Solid*, da produtora de jogos *Konami*, escrita por Hideo Kojima, contemplam o universo dos jogos *Metal Gear Solid* (1996) e sua sequência, *Metal Gears Solid 2: Sons Of Liberty* (2001).

O roteiro das histórias em quadrinhos foi escrito pelo norte americano Kris Oprisko, também escritor de livros com temática militar; a arte foi feita pelo ilustrador Ashley Wood, que possui um estilo peculiar onde mescla elementos da arte tradicional com arte digital, suas obras também possuem diversos elementos impressionistas.

Os quadrinhos intitulados homonimamente (figura 18) com nome da franquia foram publicados entre 2007 e 2010 pela *IDW Publications* e disposto no total de 24 volumes, doze destes volumes referentes ao jogo *Metal Gear Solid* e os outros doze, referentes ao segundo jogo da franquia, *Sons Of Liberty*.

O diálogo entre as duas plataformas midiáticas é bem coerente, contendo ligeiras mudanças de roteiro em relação ao game.



Figura 17 - Capas dos quadrinhos *Metal Gear Solid*, a direita a primeira capa da primeira edição e a esquerda a da versão completa de *Sons of liberty*.

Fonte - (IDW PUBLISHING., 2007)

Sobre os quadrinhos referentes ao game *Metal Gear Solid*, a maioria dos fatos se mantem inalterada, entretanto algumas conversações exclusivas do jogo foram retiradas, como a que o personagem *Keneth Baker* diz ao protagonista *SNAKE* como encontrar a frequência de rádio de *Meryl Silverburgh*. Alguns conteúdos da trama foram adicionados exclusivamente para os quadrinhos, como a cena onde *Psycho Mantis* faz a tentativa de dominar a mente de *Gray Fox*. Todos os personagens do jogo aparecem na versão em quadrinhos com a exceção de *Natasha Romanenko*.

A adaptação de *Metal Gear Solid* em quadrinhos foi posteriormente publicada em versão digital, com o título *Metal Gear Solid Digital: Graphic Novel* (figura 19).

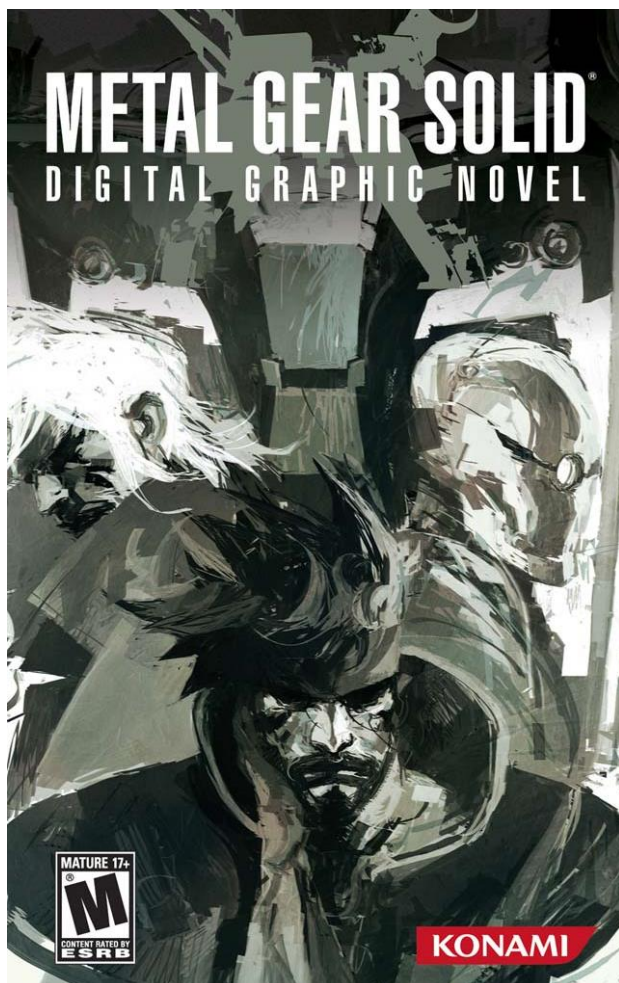


Figura 18 - Capa da versão digital *Metal Gear Solid Digital Graphic Novel*

Fonte – (KONAMI, 2006)

A adaptação para os quadrinhos de *Sons Of Liberty* constitui a segunda parte da série, composta por 12 fascículos. Foi escrita pelo artista de histórias em quadrinhos norte-americano Alex Garner, e também desenhado pelo artista Ashley Wood.

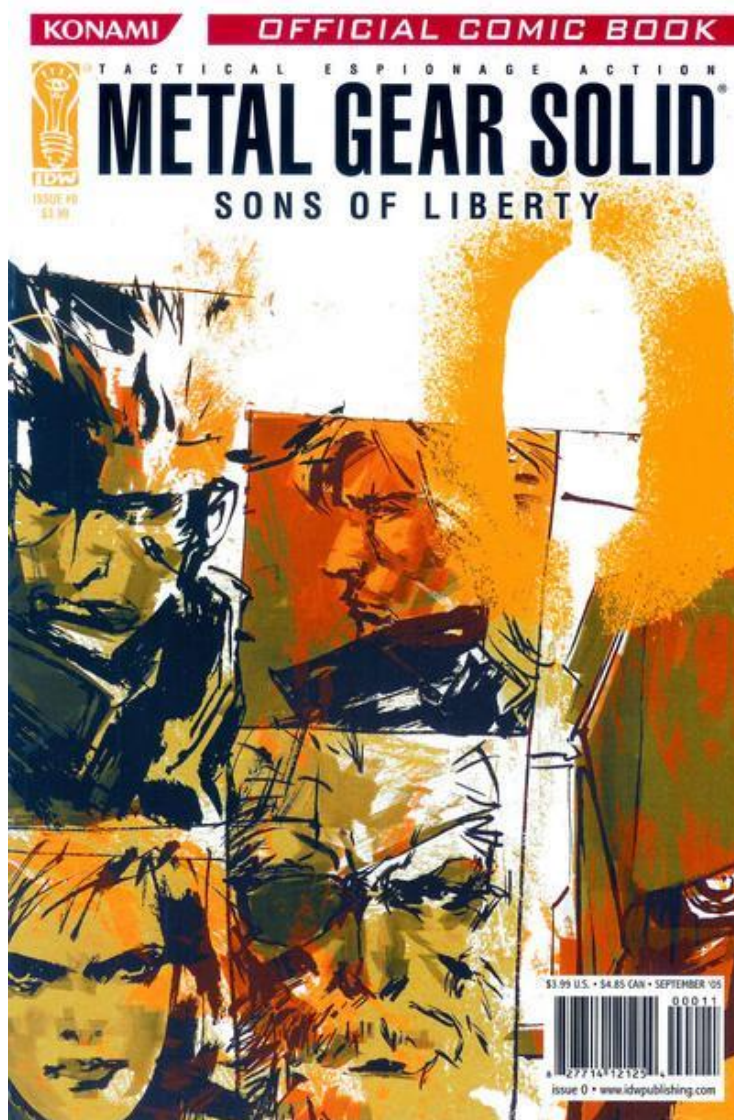


Figura 19 - Capa da primeira edição dos quadrinhos Metal Gear Solid 2.

Fonte - (IDW PUBLISHING., 2007)

Assim como na primeira leva de quadrinhos, os diálogos oriundos do jogo permanecem inalterados, e alguns novos diálogos foram adicionados com outros pontos de vista da cadeia de eventos, através de outros personagens. *Flashbacks* da vida do personagem *Riden* se tornam mais evidentes e reveladores, coisa que no game não aconteceu.

Mais detalhes da trama do jogo foram revelados mediante a leitura dos quadrinhos, como a revelação de que o personagem *Peter Stillman* esteve envolvido no bombardeamentos de uma igreja e isso o traumatizou pelo resto de sua vida; A versão em quadrinhos também mostra um laço de relações mais estreito entre *Raiden* e *Solidus*, enfatizando que o passado de ambos está conectado de uma forma mais abrangente e aterrorizante, do que a história

contada pelo jogo; cenas como o aparecimento do personagem *The Sorrow* e sua relação com desencadear de acontecimentos foram exclusivas dos quadrinhos.



Figura 20 - Página de *Metal Gear 2*, com a arte de Kris Oprisko

Fonte – (IGN, 2006)

Esta conectividade de fatos entre as mídias, exemplificam a narrativa transmidiática de uma forma efetiva proposta pela franquia.

6.2 DEAD SPACE

Dead Space é um jogo eletrônico do gênero *survivor horror*, desenvolvido pela Visceral Games e lançado pela *Electronic Arts* em 2008. O jogo é disponível

para as plataformas *Playstation 3*, *Xbox 360* e para *Microsoft Windows*. O jogador toma o papel de um engenheiro chamado Isaac Clarke que no decorrer do jogo luta contra uma infestação viral que transforma seres humanos em criaturas dismorfes e agressivas chamadas de *Necromorphs*. A temática é ficção científica e a trama ocorre a bordo de uma nave de mineração espacial chamada de *USG Ishimura*. Foram lançadas as sequencias *Dead Space 2* (2011) e *Dead Space 3* (2013)

A adaptação para histórias em quadrinhos do jogo foi lançada no mercado em março de 2008 a agosto do mesmo ano. Publicado pela *Image Comics*, a série de histórias em quadrinhos é homônima a franquias, e possui seis edições.

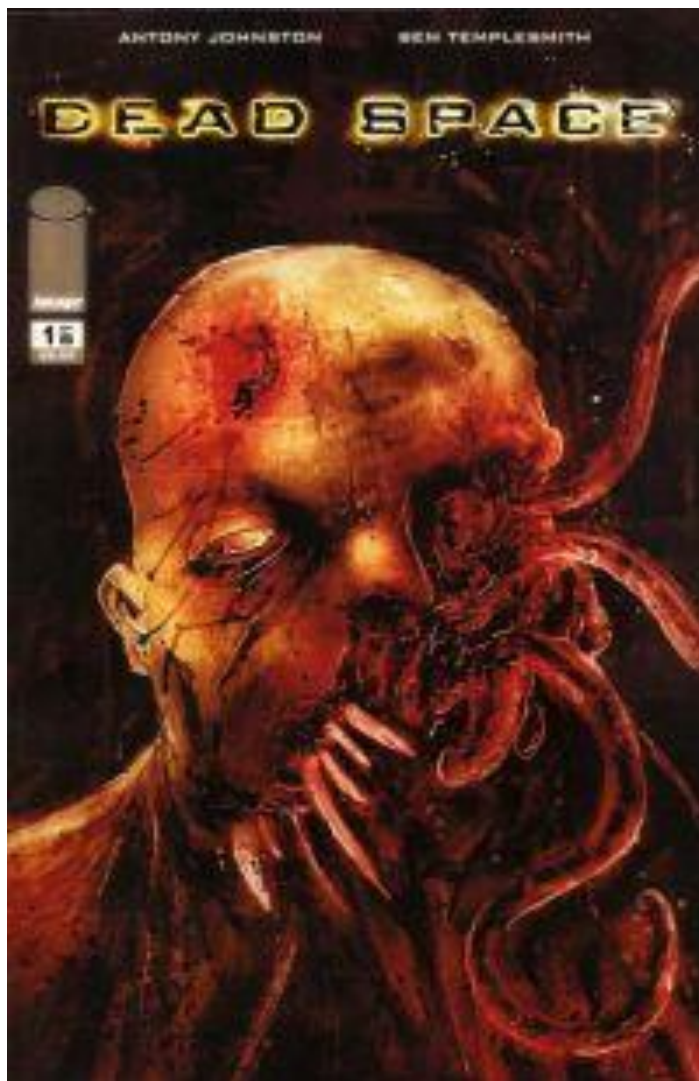


Figura 21 - Capa da primeira edição dos quadrinhos de *Dead Space*.

Fonte – (JOYSTIQ, 2009)

O roteiro foi escrito pelo americano Antony Johnston, e a arte foi feita pelo quadrinista australiano, Ben Templesmith. A trama se passa no mesmo universo de eventos do primeiro jogo, e os eventos ocorridos nos quadrinhos, realizam a prequela de acontecimentos que dão início ao primeiro jogo da franquia. Esta detalhada e importante introdução ao jogo oriunda das histórias em quadrinhos caracterizam a narrativa transmidiática da franquia.



Figura 22 - Página de *Dead Space Comics*, com a arte de Ben Templesmith.

Fonte – (COMICS 101, 2008)

Apesar do enredo de personagens dos quadrinhos ser diferente ao da série de jogos, existem diversas referências dos fatos ocorridos nos quadrinhos presentes no jogo. No capítulo dois (no jogo) *Clarke* encontra vários *audiologs* de conversas entre o personagem *Benjamin Mathius* e o *Doutor Terrence Kyne*, e também alguns entre *Dr. Kyne* e o *Dr. Challus Mercer*, personagens

das histórias em quadrinhos. Tais conversas fazem referência as pesquisas de *Dr. Tom Sciarrello* sobre a doença epidêmica que assola a estação mineradora, e também sobre o mineiro chamado Harris, que ataca o *Dr. Sciarrello* e mata seu assistente. No capítulo doze, Clarke também encontra *audiologs* referentes as conversas gravadas pelo sargento Neumann, onde o mesmo e outros personagens arriscam uma tentativa de fuga da estação espacial, fatos ocorridos durante a sexta edição dos quadrinhos.



Figura 23 - Imagem do jogo, onde o protagonista *IsaaK Clarke* se depara com um *audiolog*.

Fonte - (VISUAL WALKTHROUGHS, 2008)

6.3 HALO THE GRAPHIC NOVEL

O *graphic novel* produzido a partir do jogo eletrônico Halo, foi lançado em meados de 2006, e foi publicado por uma parceria entre *Bungle Studios* e *Marvel Comics*. A trama desta história em quadrinhos é baseada do game *Halo: Combat Evolved*, cujo sucesso possibilitou a sua veiculação em outras mídias como livros. A trama de Halo se passa em um futuro onde raça humana está lutando contra uma raça alienígena chamada de Covenant.

Halo the Graphic Novel (figura 25) aborda vários aspectos do universo fictício da franquia que não tinham sido exploradas em profundidade de qualquer outro modo.



Figura 24 - Capa de *Halo the Graphic Novel*, produzido pela Marvel Comics

Fonte – (BISLEY, 2006)

Grande parte do *graphic novel* é dividida em quatro histórias curtas, escritas por diferentes escritores e quadrinista. Cada um destes contos concentra-se em aspectos diferentes do universo de Halo, que são tangenciais ao produto principal da franquia, o jogo.

Após sua publicação em 19 de julho de 2006, *Graphic Novel* obteve uma boa recepção pelos críticos, que perceberam uma forte coesão no trabalho final. Devido à popularidade dos quadrinhos de *Halo*, a *Marvel Comics* também uma nova série de histórias em quadrinhos, *Halo: Uprising*, com a primeira edição lançada em 2009.

As histórias de *Halo the Graphic Novel* foram projetadas como vislumbres do universo na série, incluindo informações sobre a organização interna dos antagonistas, a raça *Convent*, bem como detalhes sobre os elementos de fundo, que até então, não haviam sido divulgados. Novel Brian Jarrard, produtor executivo do projeto, explicou: "As histórias que acontecem nos bastidores, aqueles eventos paralelos às histórias que nossos fãs conhecem através de elementos existentes, são histórias realmente almejadas desde o início". Posteriormente, Jarrard descreveu como uma tentativa de afastar-se da história

de *Master Chief*, o protagonista da franquia, e concentrar-se no que pensavam serem os temas centrais que estavam por trás do universo do jogo, como a preservação da esperança contra enormes obstáculos e a luta da humanidade pela sobrevivência, questões que poderiam estender além do "super soldado geneticamente melhorado carregando duas armas e matando alguns aliens".

As quatro histórias da publicação final, segundo Novel, era "o mais interessante para eles (*Bungie* e os escritores da novela)". Embora as empresas responsáveis criassem o argumento presente no *graphic novel* de Halo, o estudo da narrativa centrou-se na importância de fornecer uma estrutura para cada história em que vários artistas e escritores tivessem a liberdade para trabalhar em seu próprio estilo de ilustração, porém sem se desvirtuarem das características próprias do game.



Figura 25 - Página 10 de *HtGN* com a arte de Simon Bisley.

Fonte – (BISLEY, 2006)

6.4 ASSASSIN'S CREED

O jogo de ação e história, *Assassin's Creed* também possui uma narrativa transmídia para histórias em quadrinhos.

Nos quadrinhos homônimos de *Assassin's Creed* (figura 27), a série é dividida em uma série de volumes publicados originalmente em idioma francês para atender os países Canadá e França. Enquanto a trama do primeiro volume dos quadrinhos, lançados em 2009, era baseado nos primeiros jogos da série, *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed II*, para o segundo e terceiro volumes foram criadas histórias totalmente novas baseadas nos personagens secundários *Aquilus* e *Accipiter*, isto enquanto empresta elementos do jogo *Assassin's Creed Brotherhood*.

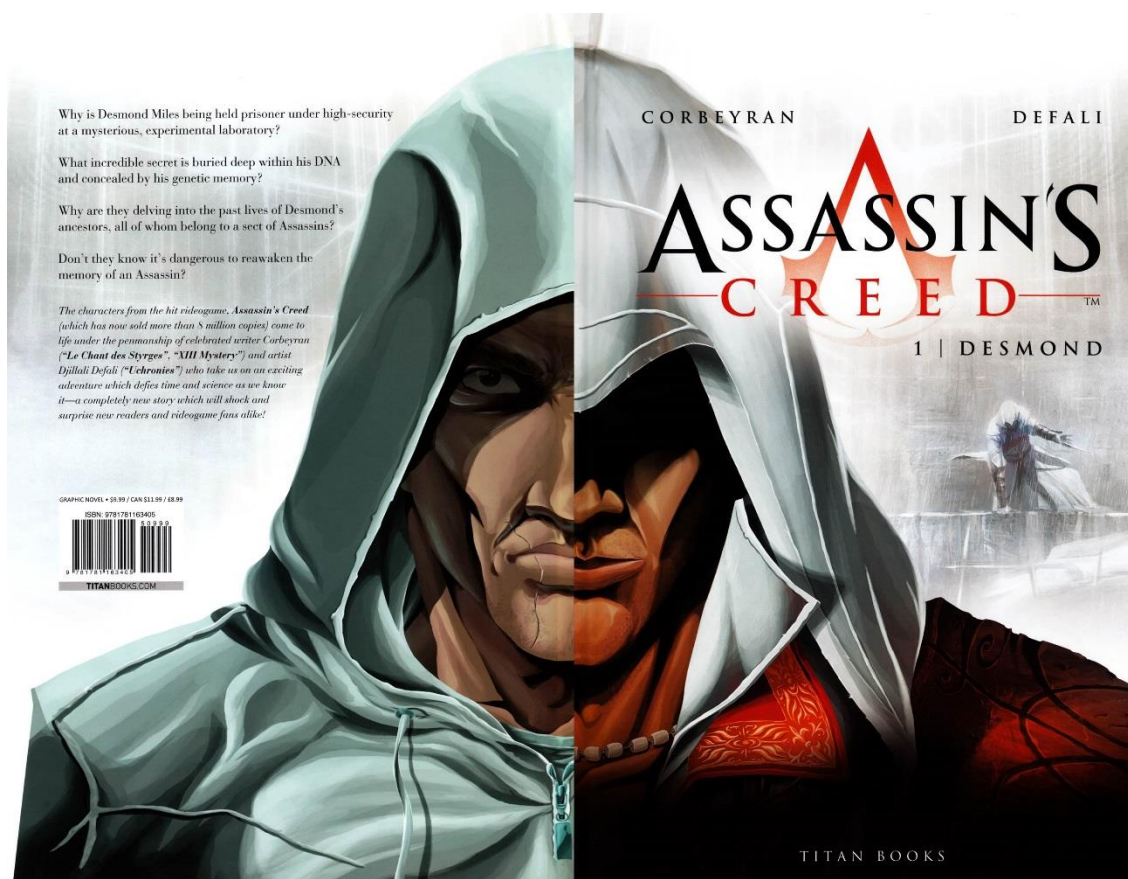


Figura 26 - Capa completa do primeiro fascículo de *Assassin's Creed*.

Fonte – (CORBEYRAN e DEFALI, 2009)

Cinco volumes até então foram lançados: *Assassin's Creed 1: Desmond*, *Assassin's Creed 2: Aquilus*, *Assassin's Creed 3: Accipiter*, *Assassin's Creed 4:*

Hawk e Assassin's Creed 5: El Cakr (figura 28). Além disso, em 2007 foi lançado um *graphic novel* de oito páginas em edição limitada.

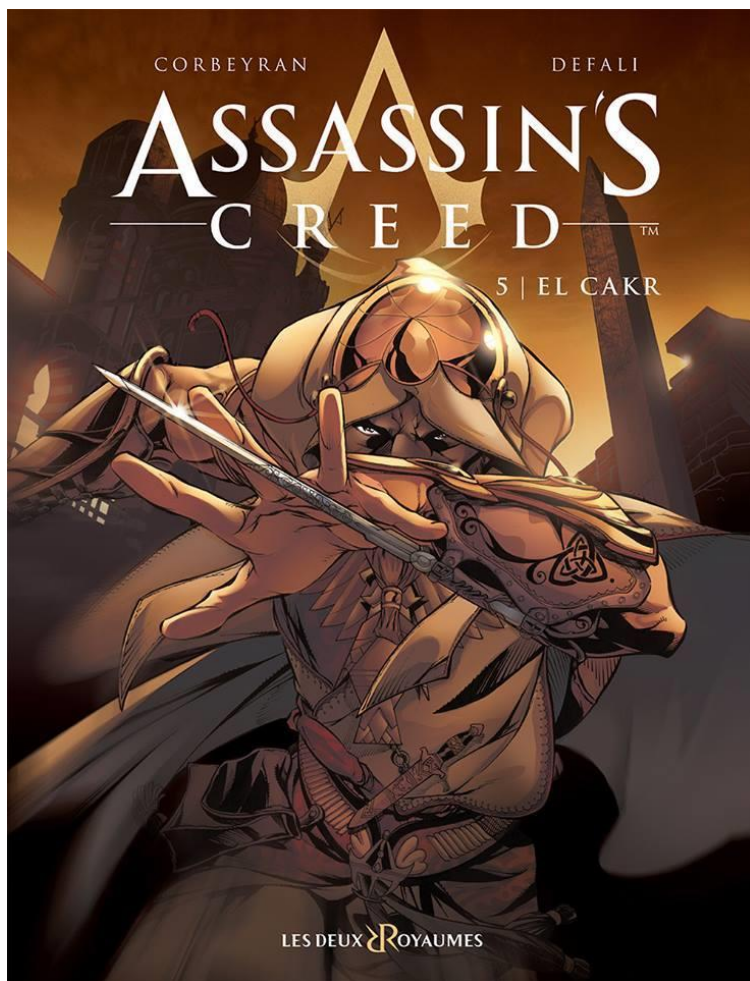


Figura 27 - Capa dos quadrinhos *Assassin's Creed 5 El Cakr*.

Fonte – (CORBEYRAN e DEFALI, 2013)

A edição limitada do *graphic novel* de *Assassin's Creed*, mostrou duas histórias paralelas dos personagens *Altair Ibn-La'Ahad* e *Desmond Miles*. Os quadrinhos foram distribuídos em 2007 para promover o jogo. A história serviu de prelúdio ao primeiro jogo da franquia e sua trama foi contada por meio de, simultaneamente, dois personagens. Nos quadrinhos contam a escapada de *Desmond* de *Abstergo* no ano de 2012 e também uma missão de assassinato de *Altair* no ano de 1191. O começo dos quadrinhos envolve a introdução dos personagens *Altair*, considerando a si mesmo como o caçador, enquanto *Desmond* é retratado como prisioneiro. Ao final do conto eles se reencontram e se reapresentam como sendo Assassinos.

Em *Assassin's Creed, Volume 1: Desmond*, publicado em 2009, a narrativa transmídia se dá pelo fato de os fatos ocorridos terem se estabelecido no interim dos dois primeiros jogos da franquia, *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed II*; Em *Assassin's Creed, Volume 2: Aquilus*, escrito por Eric Corbeyran e a arte feita por Djilalli Defaux, conta a história da origem destes personagens e os desdobramentos de eventos que fizeram com que ele entrasse para o credo, além de mostrar seu encontro com personagens importantes presentes no jogo, além disto, os eventos presentes em *Aquillus* contemplam partes do jogo *Assassin's Creed: Brotherhood*.



Figura 28 - Página de *Assassin's Creed* com a arte de Karl Kerschl e Cameron Stewart

Fonte – (CORBEYRAN e DEFALI, 2009)

Observando e analisando alguns títulos de histórias em quadrinhos que foram baseadas em games, pode-se chegar a algumas conclusões que tiveram grande relevância no momento da concepção das histórias em quadrinhos desenvolvidos neste trabalho.

Por exemplo, em todas as histórias em quadrinhos observadas, o estilo artístico presente nas ilustrações é de própria autoria do artista responsável pelas ilustrações, ou seja, não há a intromissão de elementos gráficos oriundos exclusivamente de sua versão dos jogos do qual foram adaptados, como a presença de *HUDs*¹², menus, e um jogo de câmeras característica de tal jogo, pois simplesmente não faria sentido signico pôr tais elementos no universo adaptado para histórias em quadrinhos, os artistas tiveram a liberdade para usar seu próprio estilo de ilustração, porém respeitando as características pertinentes ao jogo do qual foram adaptados . E esta questão não se aplica unicamente em relação à arte, mas em todos os aspectos da narrativa que tomou seu o seu formato, como a quadrinização, a colorização, a dinamização de câmeras nos quadrinhos, e demais aspectos são de própria autoria dos profissionais de quadrinhos.

Outra característica observada foi que tais quadrinhos baseados em games podem ou não abordar a trama principal do enredo dos jogos. Como característica de uma narrativa transmídia, este critério é aceito, pois segundo Jenkins (2006), tal narrativa não precisa contemplar necessariamente aspectos coadjuvantes da mídia principal.

Em tais quadrinhos, a dinâmica das ações, antes próprio do jogo, foram reestruturadas para que ficassem mais condizentes com a plataforma dos quadrinhos. Sobre o aspecto físico dos personagens, os artistas não usaram sua imagem canonicamente, mas sim acentuando suas características mais relevantes. Na arte de *Metal Gear Solid* (figura 29), a arte utilizada é muito similar à do próprio *concept art* do jogo, cujos traços se assemelham ao do *concept artist* Yoji Shinkawa (figura 30).

¹² Do inglês: *heads-up display* - tradução literal - *display de cabeças*. É a orientação de forma gráfica presente na tela de interação de um jogo eletrônico, onde é mostrado os atributos do jogador, como seu nível de vida, número de pontos, equipamentos selecionados, etc.



Figuras 29 e 29 – A esquerda uma das cenas dos quadrinhos *Metal Gear Solid 2* contendo a personagem *Fortune* e a direita, o *concept art* desta personagem.

Fonte – (KONAMI; SHINKAWA, 20--)

Em *Dead Space*, os traços esparsos, rápidos e dinâmicos (figura 31) nada se assemelham aos gráficos do jogo, que são mais estáticos e expressam uma atmosfera mais sombria (figura 32); Em *Halo*, como visto na figura 26, bem como em *Assassin's Creed* na figura 29, apesar de possuírem o maior número de volumes que os demais quadrinhos analisados, possui a arte menos experimental e mais comercial, ou seja, arte mais rica em detalhes e com objetos mais definidos, muito similar aos próprios gráficos dos games.



Figura 30 - Página de *Dead Space*, com os traços experimentais de Ben Templesmith.

Fonte – (COMICS 101, 2008)



Figura 31 - Gráficos reais do jogo *Dead Space*.

Fonte – (CHRISKOHLER, 2008)

Tais direcionamentos foram levadas em consideração para a construção das histórias em quadrinhos desenvolvidas para este projeto: As ilustrações dos artistas possuem características autorais, porém sem perderem as referências do jogo, não descaracterizando a franquia; as histórias não necessariamente são referentes as tramas principais dos jogos dos quais foram tirados, tramas secundárias foram exploradas mediante aos quadrinhos; a narrativa destas histórias foram feitas mediante a critérios da construção de quadrinhos, excluído qualquer elemento próprio da narrativa pertinente a jogos, como elementos gráficos que caracterizam interação.

7 A CONTRUÇÃO DOS QUADRINHOS INTITULADOS “CONTOS DE SKYRIM”

7.1 SOBRE O JOGO ESCOLHIDO E JUSTIFICATIVA PARA O SEU USO

Para realizar uma narrativa transmidiática, proposta por este trabalho, foi contemplado como mídia principal, ou *nave-mãe* (Jenkins 2009), o jogo eletrônico *The Elder Scrolls V – Skyrim* (figura 33)

Skyrim, como popularmente conhecido, é o quinto jogo da franquia de RPGs eletrônicos *The Elder Scrolls*, produzido pela companhia americana *Bethesda Game Studio*, e distribuído pela *Bethesda Softworks*. *Skyrim* foi lançado no mercado no dia 11 de novembro de 2011 para as plataformas *Playstation 3*, *Xbox 360* e *PC*. E é o sucessor de *The Elder Scrolls IV - Oblivion*.

Skyrim foi escolhido para que se fosse feito uma narrativa transmidiática através de histórias em quadrinhos, pelo fato de ser um jogo de grande popularidade, e por ter um grande potencial de reconhecimento pelo público. Desde seu lançamento, no final de 2011, o game vendeu até janeiro de 2014 mais de 20 milhões de cópias. O jogo também recebeu diversas premiações do segmento devido aos quesitos liberdade, jogabilidade, roteiro, diálogos e história, e recebeu também o título de "jogo da geração" pelo site *Amazon.uk*¹³.

¹³ <http://jovemnerd.com.br/jovem-nerd-news/games/skyrim-e-eleito-o-jogo-da-geracao-pela-amazon-uk/> Matéria acessada em 15/09/2014



Figura 32 - Arte Promocional de *The Elder Scrolls V - Skyrim*, produzido pela Bethesda Game Studio.

Fonte – (EXAMINER, 2012)

O jogador controla um único personagem durante toda a sua campanha, alcunhado de *Dovahkiin*, e pode moldá-lo da maneira que quiser, dentro dos parâmetros pré-estabelecidos pelo jogo. Pode-se escolher desde o sexo dos personagens, sua raça (dentre oito disponíveis), tipo físico, cor de olhos, pele e cabelo, além de mudanças em sua estrutura facial como o tamanho do queixo e nariz. O jogador possui a liberdade para transitar pela província de *Skyrim* da maneira que achar mais cômoda, seja a pé ou a cavalo. Nesta província de *Skyrim*, como se pode ver na figura 34, há nove grandes distritos, cada um com sua capital, além de vários vilarejos periféricos. Cada um destes distritos possui sua própria administração, economia e jurisdição.



Figura 33 - Mapa da Província fictícia de Skyrim.

Fonte – (GAME BANSHEE, 2012)

O jogador pode interagir com cada aspecto administrativo dos distritos, por meio de alianças e missões realizadas para as pessoas que lá residem, com isso o jogador cria laços e status com os cidadãos e governantes.

O formato da jogabilidade pode ser arbitrado entre os formatos de câmera em primeira ou terceira pessoa¹⁴, como visto na figura 35.

¹⁴ No modo de jogo denominado de *primeira pessoa*, o jogador possui a visão através dos olhos do personagem, sem possuir a visão do corpo do mesmo; enquanto no modo *terceira pessoa*, o jogador controla seu personagem visualizando todo seu corpo.



Figura 34 - Diferenças entre as câmeras primeira (acima) e terceira pessoas (abaixo) nos gráficos do jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Todas as vertentes de acontecimentos das tramas do jogo (pois o mesmo possui diversas tramas para serem exploradas) acontecem na província fictícia de *Skyrim*, localizado (com o contorno em vermelho) no continente de *Tamriel*, como visto na figura 36. Tais localidades são inerentes do universo próprio criado pela franquia *The Elder Scrolls*. As outras províncias deste continente são títulos de outros jogos da franquia.

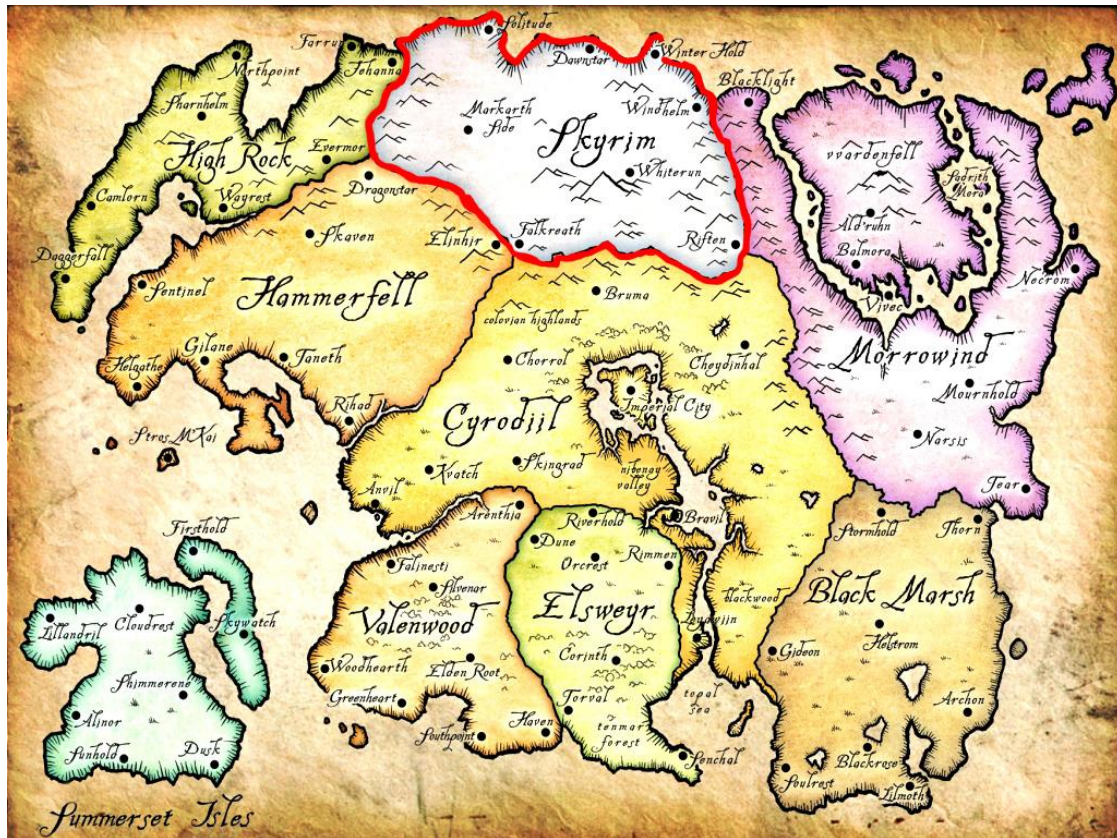


Figura 35 - Continente fictício de Tamriel, onde se passam os enredos jogos da franquia *The Elder Scrolls*.

Fonte – (GAME SMACK, 2012)

O jogador se encontra imerso em acontecimentos que ocorrem cerca de duzentos anos após os eventos do jogo anterior, *Oblivion*, e certos fatos que integram a narrativa de *Skyrim* são consequências de tais eventos de *Oblivion*, como a culminação de uma guerra travada entre humanos e os chamados *Thalmors*, uma divisão social formado por povos élficos, além de uma sangrenta guerra civil na província travada por consequência da morte de um poderoso soberano de *Skyrim*, o *Alto Rei Torygg*, além de culminações de disputas políticas e religiosas permeiam o ambiente da província.

Ao longo do jogo, o jogador adquire diversas habilidades que o ajudam a criar objetos e magias para ajudá-lo em seus combates, ou vendidos para se obter dinheiro. Armas podem ser criadas pelo jogador através de uma forja, além da possibilidade de se forjar armaduras, escudos e até joias, com materiais diversos. Criar objetos (figura 37) são tarefas muito interativas que exigem diversos passos, por exemplo, para se criar uma armadura o jogador necessita de metal e couro. Para adquirir o metal o jogador deve minerá-lo e

transformá-lo em lingotes, para o couro o jogador deve matar um animal, extrair o seu couro e então transformá-lo em tiras através de uma prancha de cura, para então fabricar a armadura com os materiais construídos. Para a fabricação de cada objeto, cada poção, cada equipamento, ele deve se submeter a coleta ou a compra de matérias primas, e são estas pequenas labutas que tornam *Skyrim* um jogo repleto de interações e isto o torna uma ferramenta lúdica ampla e envolvente.



Figura 36 - Personagem utilizando uma forja em *Skyrim*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Outro atrativo, é que durante o jogo, o jogador pode formar alianças com diversas facções, cada uma com suas devidas peculiaridades e valores próprios. Dentre estas facções interagíveis, encontram-se nomes como *A Thieves Guild*; *Os Companions*; *A Dark Brotherhood*; *Os Blades*, *O Colégio de Winterhold*, *A Escola dos Bardos*, dentre outras. Cada irmandade possui sua própria hierarquia, onde o jogador pode através de missões, prosperar e ascender a posições elevadas. E há também diversas outras ordens não acessíveis pelo jogador, mas o mesmo pode interagir com seus membros e, em alguns casos, realizar tarefas.

Em seu enredo, há também uma guerra civil ocorrendo em *Skyrim*. Neste período, o jogador tem a opção de tomar partido em uma das facções combatente para participar das batalhas. Há três importantes facções político-

religiosas atuando em Skyrim neste evento, A legião Imperial; *Os Stormcloaks*; e *Os Thalmors*. As duas primeiras, ilustradas na figura 38, são interativas. Independente de qual facção o jogador se engajar, os desdobramentos destas decisões será o fator que mudará o curso de eventos de ali para frente, ou seja, a sequência de eventos posterior depende das ações do jogador, e esta não linearidade de eventos tornam a experiência ainda mais agradável.



Figura 37 - Representação das duas facções no qual o jogador pode ingressar, a esquerda os Imperiais e a direita os Stormcloaks.

Fonte – (CHUCK, 2013)

7.1.1 O folclore próprio de *Skyrim*

Outro atrativo, é que a franquia *The Elder Scrolls*, por contar com uma gama muito vasta de elementos narrativos, possui todo um folclore próprio, muito vasto e abrangente, dando embasamento existencial para os diversos acontecimentos, lugares, raças, criaturas, deuses e habilidades e peculiaridade em seus jogos.

Em *Skyrim*, tal folclore particular, possui uma grande importância para os eventos da trama principal. Um panteão com diversos deuses, chamados de *As Nove Divindades (the nine divines)* cada qual com seus próprios dogmas e ritos, e ditam as regras de convivência dentre as diversas classes sociais e religiosas presentes no jogo. O jogador tem a liberdade de reverenciar o deus

que quiser em seus respectivos locais de adoração, como no exemplo na figura 39, e isto lhe traz diferentes benefícios que lhe ajudam a cumprir com seus objetivos, cada benefício para cada contexto.



Figura 38 - Uma das diversas edificações de Skyrim.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Há o lado oposto desta questão celestial e divina, o jogador pode cumprir diversas missões para os chamados *Daedras*, que são demônios oriundos da *Fenda de Oblivion*. O jogador ao engajar em certas missões fornecidas por estes *daedras* (figura 40), entra em uma dualidade de valores, onde o mesmo tem de escolher entre fazer o que é correto e moral, por exemplo, deixar de eliminar algum herói ou pessoa boa, ou simplesmente ignorar isto para conseguir algum item/arma especial. Tais decisões são feitas diplomaticamente para que o jogador escolha o seu perfil de atuação.



Figura 39 - A figura de um chamado “Daedra” em Skyrim.

Fonte - (BETHESDA, 2011)

O diferencial de *Skyrim* em relação aos jogos anteriores da franquia é o aparecimento de dragões (figura 41), que são os oponentes mais icônicos e marcantes de todo o jogo. Contando com uma ordem cronológica de eventos em relação aos jogos anteriores, o aparecimento destes dragões foi premeditado, e podem aparecer aleatoriamente no cenário atacando animais da fauna, queimando vilarejos, e traçando duelos com o jogador, além de causar uma grande sorte de estragos. A trama principal gira em torno disto, onde a missão principal do jogador é, através de um grande arco de objetivos, eliminar o líder destes dragões, o chamado *Alduin*, e sanar estes problemas na província de Skyrim.



Figura 40 - Um dragão, um dos inimigos mais iconicos encontrado no jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Elementos da cultura medieval escandinava foram tirados do meio histórico e literário, e então transformados, adaptados, e apropriados para fins fantasiosos para o folclore próprio de Skyrim.

O povo guerreiro chamado de Nord, representado na figura 42, cuja atenção é primorizada neste jogo da franquia, possuem diversas similaridades com o povo do extremo norte a Europa, os nórdicos, povos da Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia. A palavra “Nord” significa “norte” em norueguês, alemão, francês, romeno, sueco, italiano, islandês, dinamarquês e catalão fazendo uma alusão a região geográfica em que este povo escandinavo se localiza, tanto na Europa, quanto em sua versão espelhada em *Skyrim*. A aparência dos *Nords* também se assemelha a aparência pictórica e estereotipada dos antigos guerreiros germânicos, altos, de pele e olhos claros, homens barbados, muitos de cabelo comprido, porte físico avantajado, além de sua dublagem ser feita com sotaques característico daquela região, o que torna ainda mais autêntico este paralelo com o norte da Europa.



Figura 41 - Representação de um guerreiro da raça "nord" cuja presença é salientada neste jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Muito desta doutrina de vangloriar a guerra e a honra da batalha, tão aclamada pelos *nords* durante o jogo, pode ter sido inspirada em diretrizes das culturas dos povos germânicas e nórdicos como as dos vikings, francos e saxões, que também possuíam certo culto à guerra. Termos como *Hrothgar*, que constitui uma localidade em *Skyrim*, é também o nome de um lendário rei dinamarquês do conto *Beowulf*, e *Sovngarde*, um dos cenários do game, é muito similar ao panteão da mitologia nórdica, *Asgard*. Além disto os personagens da raça Nord possuem nomes próprios dos países escandinavos como *Sven*, *Bjorn*, *Ari*, *Asta*, *Hilevi*, *Laila* (na Finlândia) *Arngeir*, *harald*, *Hilde*, *Hakon* e *Frida*, nomes considerados comuns naquela região. Alguns nomes também são derivações de palavras das línguas escandinavas como *Heimskr*, que em islandês significa algo como "tolo" ou "mente fechada"; o nome da cidade de *Markarth*, uma das cidades do jogo, deriva do islandês *Markaðr*, que significa "mercado".

Elementos da mitologia nórdica foram agregados ao jogo, como a presença dos adversários chamados de *draugr*, visto na figura 43, muito comuns em *Skyrim*, que são uma referência ao seres mortos-vivos de mesmo nome da cultura nórdica (REMLEY , 2007), e também *whisps*, chamados de espíritos dos não batizados pela cultura escandinava, isto dentro outros

elementos observáveis no decorrer do jogo. Elementos das obras do escritor britânico J. R. R. Tolkien também são presentes no jogo, com *trolls*, *orcs* (uma raça jogável), élfos e anões (que não aparecem diretamente no jogo, mas são muito citados).



Figura 42 - Um "draugr" inimigo comum no jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Tais facetas da cultura escandinava mesclada a apropriada pela esfera cultural particular do jogo, torna *Skyrim* referenciável ao mundo real, e isto deixa o jogo com uma atmosfera anedótica e envolvente.

Devido as propriedades do formato do jogo ser em *sandbox*¹⁵, o jogador dispõe de toda uma liberdade para explorar cada canto da província de *Skyrim*, sejam os vales, as florestas, fiordes, as grandes e pequenas cidades, as ruínas e extensas geleiras e ilhas. Em escalas reais, o jogador pode explorar cerca de 41km² de área de superfície, isto sem contar os subterrâneos das cidades e o

¹⁵ Um jogo estilo *sandbox* (caixa de areia, em inglês) um jogo não-linear pode permitir múltiplas possibilidades de se completá-lo, com escolhas entre caminhos diferentes para a vitória ou objetivos secundários e subenredos. Não necessita que se complete os objetivos em uma ordem específica, e o jogador possui liberdade para circular pelo mapa a sua maneira. (WIRED, 2008)

interior de algumas cavernas, com vários andares de profundidade. As paisagens e cenários de *Skyrim* foram inspirados na natureza e flora escandinava, por exemplo em *Rift* (figura 44), a folhagem das florestas possui um tom avermelhado, muito similar as florestas dinamarquesas e ao sudoeste da Suécia, como visto na figura 45.



Figura 43 - Floresta de Rift, em Skyrim.

Fonte – (TESOF, 2012)



Figura 44 - Floresta ao sudoeste da Suécia

Fonte – (TESOF, 2012)

Tanto *Eastmarch* (figura 46), quanto a Islândia são regiões vulcânicas, onde o vapor d'água e exuberantes fiordes tomam conta da paisagem (figura 47). Para mais comparações em relação ao cenário do jogo e as paisagens escandinavas, pode-se acessar a matéria do site *tesof.com*¹⁶.

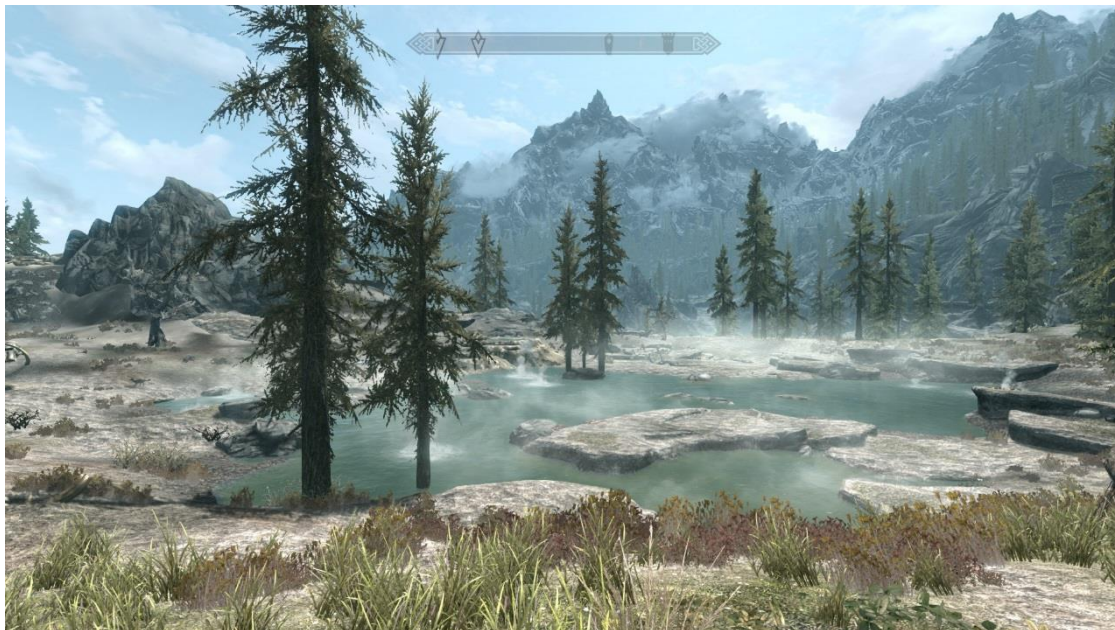


Figura 45 - Paisagem de *Eastmarch*, em *Skyrim*.

Fonte – (TESOF, 2012)



Figura 46 - Fiorde islandês

Fonte – (TESOF, 2012)

¹⁶ <<http://www.tesof.com/topic-comparing-skyrim-with-scandinavian-nature>>

Dentre o engajamento em guerras civis, o surgimento de inimigos poderosos, ter de travar combates com criaturas fantásticas, além de estar rodeado por um folclore rico com uma vastidão de deuses, crenças, criaturas, magias, referências reais e história, o jogador se vê imerso em um caos social onde e tem que tomar muitas decisões importantes para que obtenha êxito em suas pelejas, além de ter que forjar as alianças certas para escalonar sua ascensão e poder. Estas tarefas, mais a liberdade de poder traçar o seu próprio caminho faz de *Skyrim*, um jogo ímpar e capaz de dar suporte a uma adaptação para o universo abrangente das histórias em quadrinhos.

7.2 A ORIGEM DO ENREDO PARA OS QUADRINHOS DESENVOLVIDOS

Ao explorar o cenário, o jogador se depara com diversos livros a sua disposição, como se pode ver na figura 48. Tais livros, que na verdade são textos não muito extensos, em sua maioria, podem ser adquiridos por compra ou simplesmente encontrados no cenário.



Figura 47 - Inventário de livros encontrados no jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Este vasto acervo de textos, que são contabilizados em torno de quatrocentos títulos, possuem diversas finalidades, dentre elas expor diversos contos e sagas sobre o rico folclore próprio e *Skyrim* e *Tamriel*, estes contos, relatam as histórias e aventuras sobre personagens do passado e podem e contém detalhes que ajudam o jogador a se integrar com o universo da franquia *The Elder Scrolls*. Estes livros também possuem utilidades práticas no jogo, sendo elas geralmente associadas a melhoria das habilidades do jogador em alguma arte específica, bem como podem dar início a *quests*, e também servir de suporte para missões, como sendo diários de aventureiros, cartas e notas diversas que dão diretrizes para o jogador.

7.2.1 A Escolha do Título

E justamente embasado no valor literário de vasto acerto textual próprio de *Skyrim* que foram tiradas as histórias que servirão como enredo dos quadrinhos desenvolvidos neste trabalho de diplomação. O título “*Contos de Skyrim*” foi escolhido como nome principal deste projeto, por se tratar justamente das histórias que este folclore fictício conta sobre aquele universo. Um título simples e imparcial seria fundamental para nomear este compilado de histórias em quadrinhos. Foi pensado em outras alternativas, como “*Crônicas de Skyrim*”, ou “*Histórias de Skyrim*”, porém *Contos* se tornou o título ideal escolhido.

Tais contos encontrados no jogo, se transpassados para outra mídia, seguirão as premissas fundamentais para a construção de uma narrativa transmidiática eficiente, pois além de entreter, servem de fontes de informação acerca de elementos importantes do jogo, dispostas em uma mídia diferente, e abrangente para outros consumidores.

O princípio desta adaptação do jogo para o universo dos quadrinhos, é concretizar uma narrativa transmídia eficiente, apelando para um efeito emocional e cativando os entusiastas tanto de jogos eletrônicos, quanto do universo das histórias em quadrinhos, além de fãs de *cultura pop* em geral.

Uma das premissas desta adaptação, seguindo as orientações sobre narrativas transmídia de Henry Jenkins, é também explorar novos pontos de vista em relação àquele universo, dispondo de uma narrativa antes apenas literária, de certa forma escondida nas prateleiras das diversas localidades

virtuais do jogo, dispondo elementos importantes daquele universo agora em uma narrativa visual. Tais histórias em quadrinhos, possuem a importância de suporte ao conteúdo original eletrônico, assim sustentando esta narrativa maior.

Nas histórias destes quadrinhos desenvolvidos, para caracterizar o diálogo entre a mídia principal, encontram-se revelações acerca do enredo do jogo, apresentam de forma atrativa, resoluções para problemas pertinentes ao *game*. Além de conter material informativo acerca daquele universo, há também descrições de personagens, raças e inimigos presentes, salientando aspectos do folclore de Skyrim. A presença destas informações em formato de histórias em quadrinhos, sustentam um novo tipo de experiência que não se encontra apenas no ato de jogar, e isto gera satisfação do consumidor, que realiza novas experiências midiáticas sobre um conteúdo antes exclusivo de apenas uma mídia.

7.3 A ESCOLHA DOS CONTOS

Para o critério de escolha destes contos transpassastes para os quadrinhos, foram levados em consideração uma série de fatores, para que se fizessem com que as histórias ficassem concisas, uniformes e pertinentes ao conteúdo original, isto para que o leitor identificasse as histórias em quadrinhos como sendo uma ramificação fiel do jogo.

Para que o conto escolhido fosse adaptado para quadrinhos, tiveram que ser levados em consideração os seguintes critérios: os textos escolhidos devem fazer referência direta sobre o que o jogador irá encontrar em seu caminho, seja a ambientação, os objetos, personagens, locais, e a geografia devem ser familiares ao que se encontra no jogo com facilidade; o leitor deve reconhecer os elementos do jogo presentes nos quadrinhos, portanto uma história com elementos não pertinentes a ao que o jogador irá, de fato, encontrar em seu encaixe, será descartado; os contos devem possuir uma narrativa linear e sólida, isto contendo começo, meio e fim, em unidade, pois uma das premissas da narrativa transmídia é justamente fazer com que o consumidor da mídia ramificada possa ter total compreensão daquilo, *independentemente de ter jogado ou não*; os contos não devem ser muito extensos, histórias muito longas foram descartadas da adaptação, devido ao fato de que geralmente suas

narrativas focam em apenas um elemento alusivo ao jogo, enquanto, em uma série de histórias menores e bem delimitadas, esta narrativa é mais abrangente em relação àquele universo primário; os contos escolhidos devem ser envolventes, promover um sentimento de contento e satisfação para com o leitor.

Seguindo tais critérios, foram escolhidos três contos para fossem adaptados para quadrinhos, são eles: *Um Sonho em Sovngarde*, título adaptado de *A Dream With Sovngarde* (figura 49); *Fantasma na Tempestade*, título adaptado de *Ghosts in the Storm*; e *A Agonia do Aventureiro*, título adaptado de *A Death of a Wanderer*. Tais textos possuem os critérios ideais para que fossem adaptados para histórias em quadrinhos.

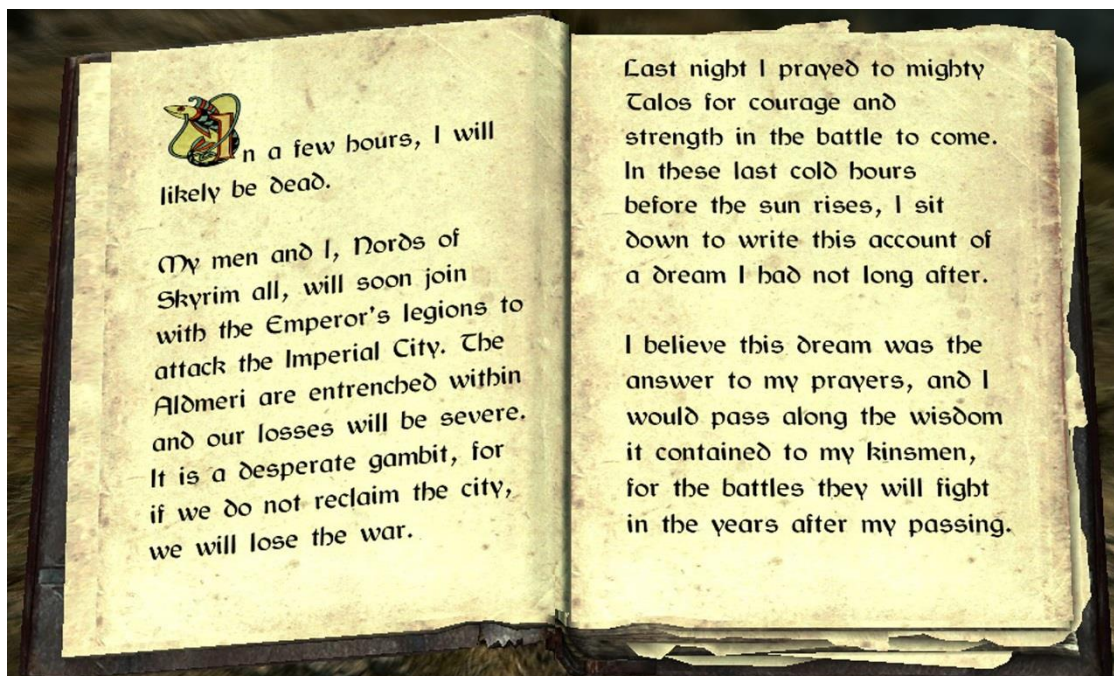


Figura 48 - Representação de um dos textos em formato de livro encontrados no jogo. No caso, a primeira e segunda página do conto *A Dream with Sovngarde*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

7.4 DO PLANEJAMENTO DAS CENAS AO STORYBOARD

Após a leitura destes contos escolhidos que são originalmente em língua inglesa foi realizada a tradução literal para o português, ou seja, foi preservada a sintaxe e narrativa original dos textos para que a linguagem dos quadrinhos

ficasse autêntica sobre os textos originais. Os termos utilizados na adaptação para os títulos das histórias para o português foram escolhidos para que houvesse atrativo para o leitor, e ao mesmo tempo mantivesse coeso ao título original¹⁷. Os textos completos, então traduzidos, formam o roteiro necessário das histórias, e embasado na dinâmica narrativa destes contos, a montagem das cenas foi sendo pré estabelecida.

Alguns esboços rudimentares das cenas começaram a ser então esquadrihadas de forma que nos seus resultados finais ficassem harmônicos com a narrativa dos contos, sendo assim neste primeiro processo, ainda sem critério estético, apenas foram definidas questões relativas ao posicionamento dos personagens nas cenas, sua devida fala, suas poses e expressões corporais e faciais, bem como o cenário em que se encontram e a atmosfera deste cenário, sempre em conjunto com ritmo do texto. Alguns exemplos destes *roughs* podem ser vistos nas figuras 50 e 51.



Figura 49 - Esboços das páginas 1 e 2 do conto Fantasmas na Tempestade.

Fonte – O Autor (2014).

¹⁷ Os textos originais em inglês encontram-se em anexo a este trabalho.

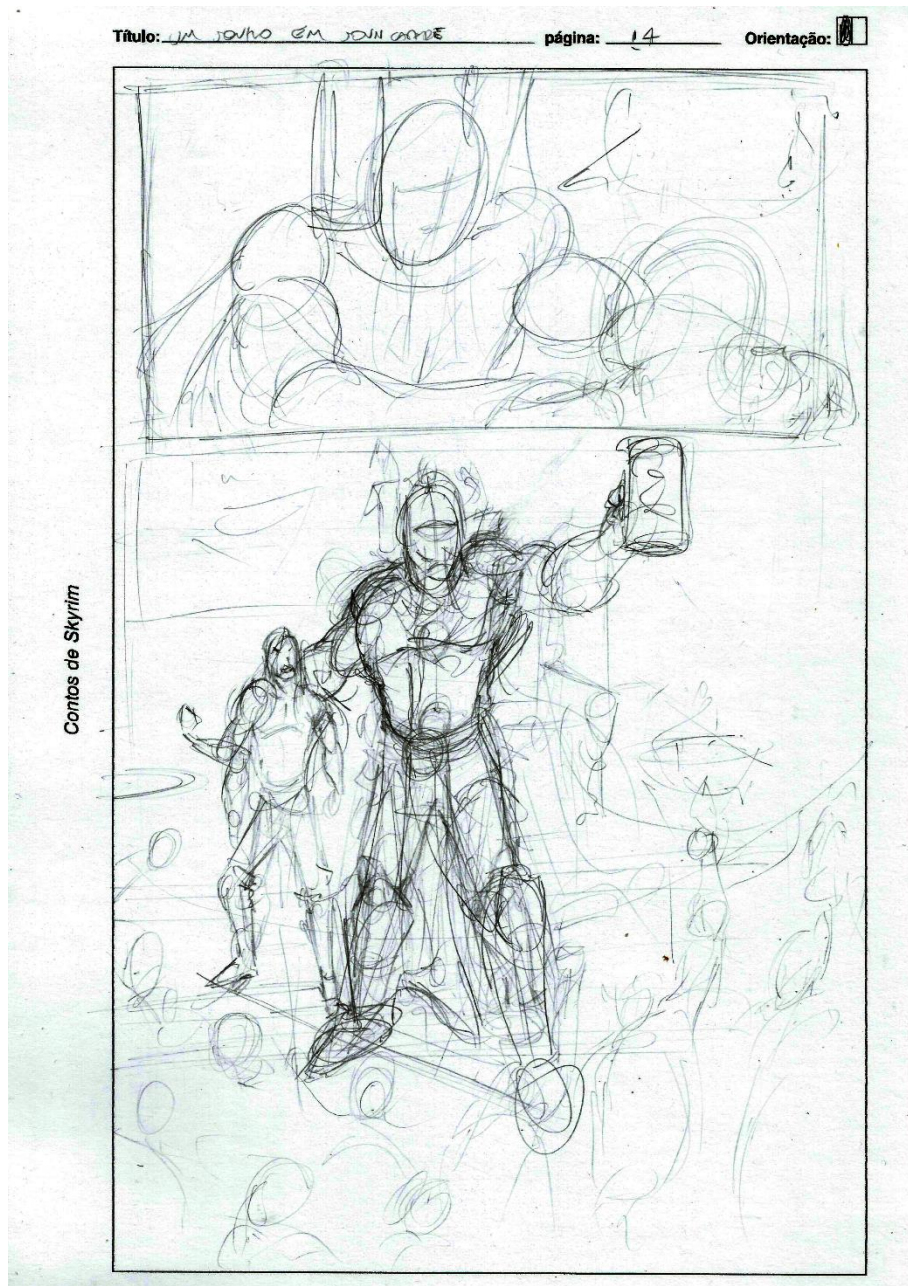


Figura 50 - Rough da página 14 do conto *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).

O planejamento para a construção da narrativa em arte sequencial destes contos foi embasado nas *cinco categorias de construção de uma história em quadrinhos* propostas pelo especialista em histórias em quadrinhos, o norte americano Scott McCloud.

As histórias em quadrinhos exigem um constante fluxo de escolhas em relação a imagens, ritmo, diálogo, composição, e uma tonelada de outras coisas. (McCloud, 1994. p.9)

Tais critérios de construção, para que a história em quadrinhos transmitam uma boa narrativa, foram categorizados por McCloud (2006) em cinco tipos básicos (p.10): A escolha do *momento*, que é o ato de decidir quais momentos incluir em uma história em quadrinhos e quais devem ser descartadas; A escolha do *enquadramento*, que é a escolha de como apresentar este momento através da dinâmica entre os quadrinhos; A escolha das *imagens*, que é a arte e os desenhos dos quadrinhos propriamente ditos; A escolha das *palavras*, que são as escolhas do texto que acrescentam as informações valiosas e que se interagem com as imagens que as rodeiam; e por último a escolha do *fluxo*, que é a orientação que o leitor vai seguir para compreensão daquela história através dos quadrinhos. Isto para concretizar o storyboard do trabalho final.

McCloud (2006) salienta que estas cinco premissas de uma boa narrativa em quadrinho não precisam ser usadas em uma ordem predefinida. Ele diz: "Estes não são 'passos' que tenham de ser usados em uma ordem pré-definida. A maioria dos quadrinistas mistura os cinco conforme a necessidade." (McCloud, 2006. p.37)

Como o roteiro dos contos deste trabalho (*a palavra*) já estão previamente prontos, pois foram extraídos de uma parte completamente coadjuvante ao jogo, e não necessitam de mudanças, as premissas de McCloud (2006) usadas com ênfase neste trabalho, foram a escolha do *momento*, do *enquadramento*, e do *fluxo*. As ilustrações definitivas (*imagem*), a arte final e a colorização foram feitas por último. A ordem definitiva da execução deste trabalho, de acordo com a categorização de Scott McCloud (2006) foi: Primeiro a escolha dos contos, a *palavra*; em seguida, a separação destes contos em cenas, o *momento*; adiante o *enquadramento* juntamente com *fluxo*, ordenando a ordem destas cenas; e posteriormente a ilustração e concepção do trabalho final ilustrado, a *imagem*.

Para o planejamento de cada cena possuir harmonia entre os fatores *Intensidade*, que segundo McCloud (1994), é a expressão manifestada pelos desenhos dos quadrinhos, e *clareza*, que constitui na capacidade da história ser inteligível por estes desenhos, foi buscado um equilíbrio entre as ações

expressas pelos quadinhos e sua interação como um todo na narrativa geral da história.

Quando aprendemos a ler quadinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois, nas histórias em quadinhos tempo e espaço são uma única coisa [...]os poucos centímetros que nos transportam de segundo para segundo numa sequência, podem nos levar por centenas de milhões de anos em outra. (McCLOUD, 1994, p.100)

Embasado nestas premissas expostas pelas obras de Scott McCloud, *Desvendando Quadinhos* (1994) e *Desenhando Quadinhos* (2006), pôde-se concretizar um layout de quadrinização e um *storyboard* prontos para a arte finalização, colorização e posterior letreamento. Exemplos de páginas do *storyboard* definitivo já ilustradas podem ser vistas nas figuras a seguir (52 e 53).

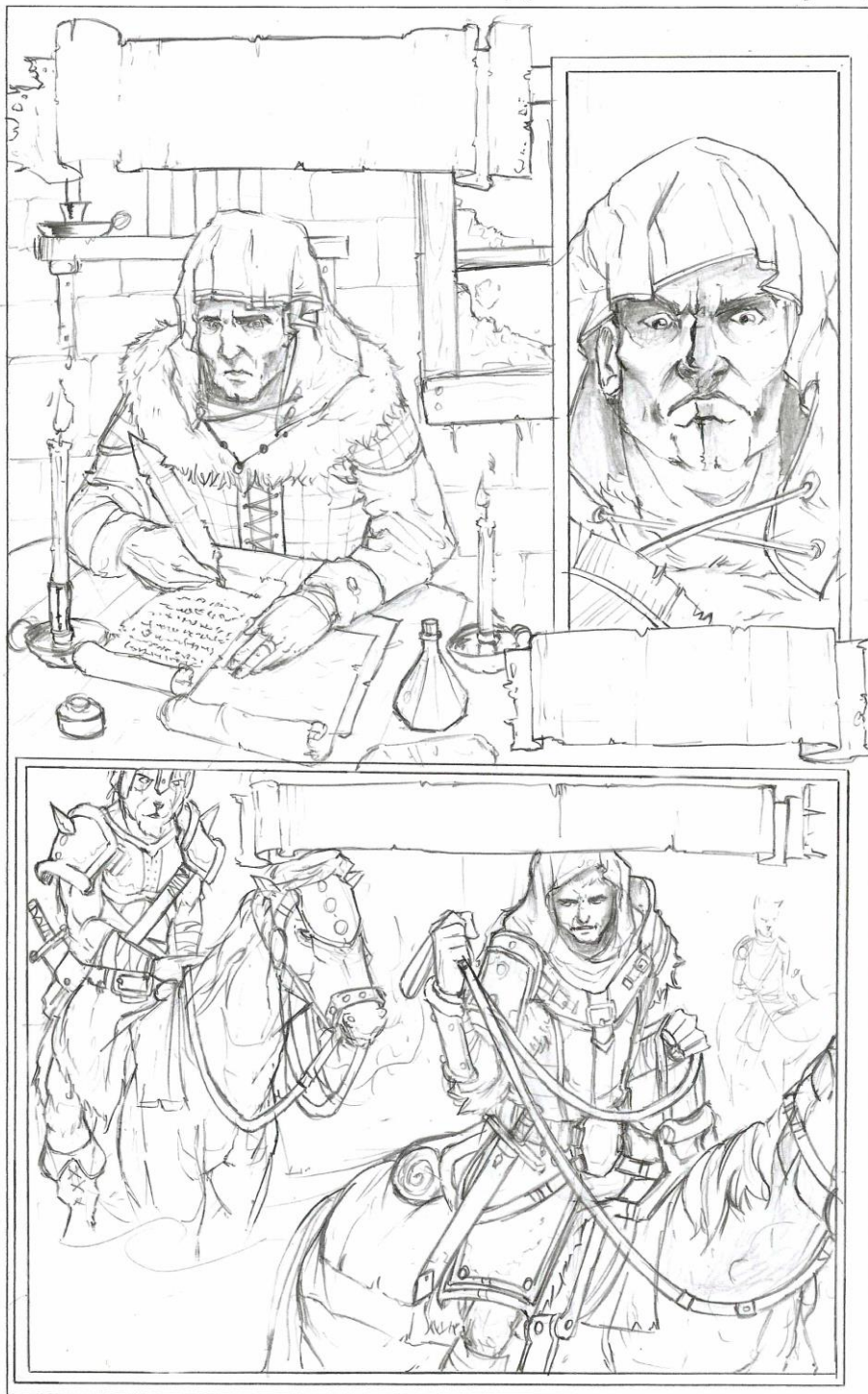


Figura 51 - Ilustração da página 1 do conto *Fantasma na Tempestade*.

Fonte – O Autor (2014).

Conto: VULGOS NA TEMPESTADE página: 02 Orientação: 

Contos de Skyrim



Figura 52 - Ilustração da página 2 do conto *Fantasma na Tempestade*.

Fonte – O Autor (2014).

Tanto os esboços e rascunhos rudimentares que serviram de fundamento para imagem final, quanto ao *storyboard* já concebido para a arte finalização, foram desenvolvidos em um devido *comicboard*. Um *comicboard* é uma ferramenta eficiente para a organização da arte desenvolvida para histórias em

quadrinhos que consiste em uma folha para ilustrações contendo as medidas das margens que orientam o artista ao ilustrar a arte de uma história em quadrinhos. Existem vários tipos de *comicboard* com as mais variadas medidas para orientações, porém para este projeto as medições suficientes e satisfatórias foram: medidas a área de ilustração efetiva, a margem de segurança e a sangra, como podem ser visualizados na figura 54.

As medidas do *comicboard* são as mesmas do formato final dos quadrinhos desenvolvidos neste trabalho, que por sua vez no chamado formato *Millenium*, muito comum nos quadrinhos da *Panini Comics*, medindo 185 mm x 275 mm (180x268 mm de área ilustração, 5mm de margem externa e 7mm de margem interna). No *comicboard*, para a organização das páginas, há áreas para preenchimento com os dados pertinentes àquela página, como o nome do conto a qual ela pertence, o número da página, o nome do projeto e uma área para orientação da página (se ela é esquerda ou direita)

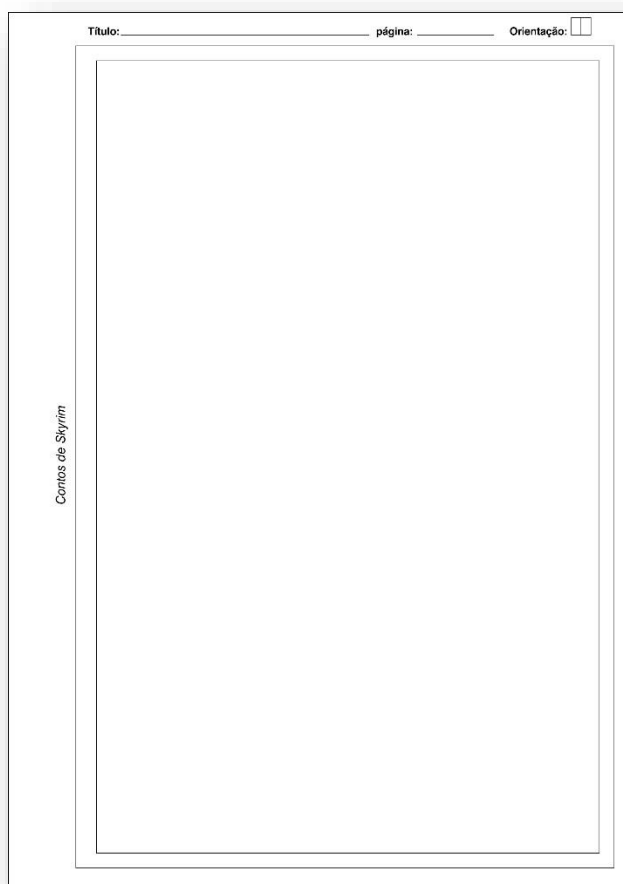


Figura 53 - Comicboard utilizado para as ilustrações.

Fonte – O Autor (2014).

Posteriormente será mostrado um aprofundamento mais detalhado sobre a escolha das câmeras utilizadas nas cenas, bem como o enquadramento das mesmas, e demais aspectos técnicos, na área destinada a descrição de cada história, individualmente.

7.5 O PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO

Para as ilustrações definitivas, completamente galgadas do storyboard, foi buscado utilizar um estilo de ilustração que valorizasse os gráficos oriundos do jogo, para que fosse familiar para o leitor, bem como entrar em consenso com o estilo próprio de histórias em quadrinhos, em ilustração tradicional. Apesar do jogo ser do gênero fantasia, e seu mundo ser irreal e fantasioso, seus gráficos eletrônicos são considerados realistas, ou seja, as proporções estéticas dos elementos não são distorcidas ou *cartunizadas*. Então, para as ilustrações, foi considerado ideal manter este aspecto realista, porém respeitando as limitações da arte tradicional. Alguns exemplos:

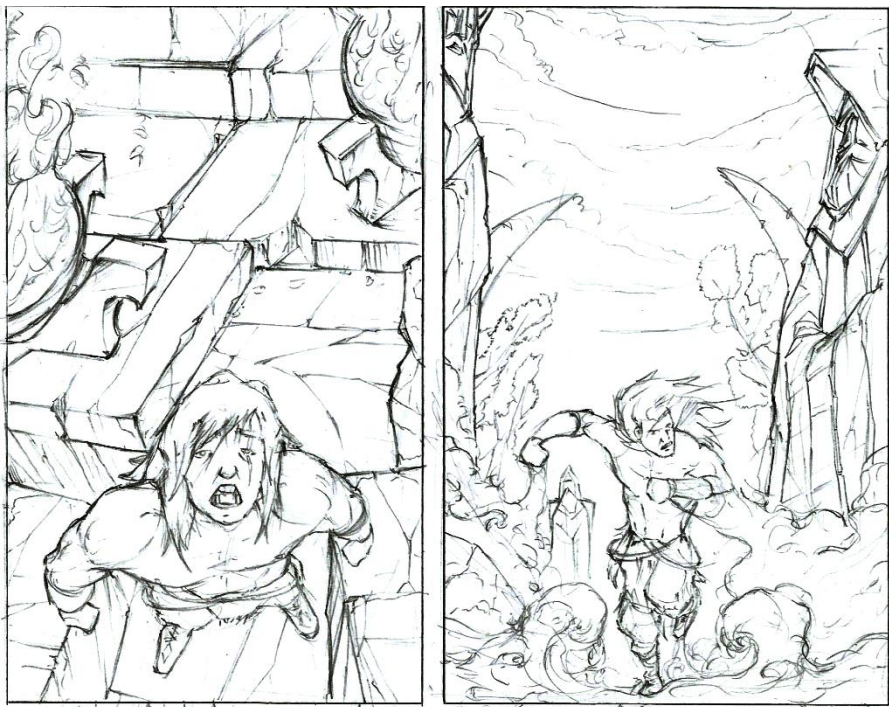


Figura 54 - Quadros 1 e 2 da página 15 do conto *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 55 - Quadro 1 da página 8 do conto *A Agonia do Aventureiro*.

Fonte – O Autor (2014).

Ao representar os elementos presentes no jogo de uma forma menos realista, mais cartunizada (McCLOUD, 1993) e mais em estilo próprio, o leitor *não* teria uma relevante experiência de vivenciar uma história em quadrinhos referenciada daquele jogo, e portanto, não reconheceria aquilo como sendo uma extensão de algo que lhe traz satisfação, apesar de, como visto anteriormente, outros artistas utilizaram seu traço autoral, as ilustrações não perderam o vínculo com a mídia do qual foi transposta. O estilo buscado para as figuras, apesar de conter traços autorais, não tende a quebrar este vínculo pictórico com o conteúdo original.

Os traços finais utilizados nas ilustrações das histórias em quadrinhos foram feitos totalmente a lápis para posteriormente serem digitalizados para o computador. Esta miscelânea entre a arte tradicional, feita com materiais mecânicos, e a arte digital é perfeitamente aceitável e não implica na descaracterização do que se buscava reproduzir a partir dos desenhos. Tal escolha de critério para concretizar a arte final deste projeto, foi inspirado no que acredita o quadrinista italiano Simone Bianchi, que se utiliza desta técnica

em seus trabalhos. Em entrevista sobre seu projeto *Thor, por Asgard* (2012) ele comenta:

O computador entra em cena só na colorização. [...] Para mim, quanto menos se manipula o desenho, como fazem, por exemplo, Maximo Carnevale ou Gabriele Dell'Otto, então, que seja bem-vindo. Adi Granov também usa o computador só na fase final de colorização. Os originais de Granov são essencialmente lápis arte-finalizados até o último detalhe. O realismo, as luzes, a espessura dos materiais... já tem tudo no lápis. (BIANCHI, 2012, p. 158)

As ilustrações feitas para *Contos de Skyrim*, foram inspiradas neste preceito, mas não seguiram critérios tão drásticos. Apenas os contornos dos objetos e o destaque de personagens e cenários foram feitos a lápis, as texturas e o volume dos objetos ficaram por conta arte finalização e a pintura digital. Mais alguns exemplos de páginas já ilustradas e prontas para a arte finalização:



Figura 56 - Ilustrações das páginas 10 do conto *Agonia do Aventureiro* e página 15 de *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).

Quando nas ilustrações haviam uma certa demasia de detalhes, um recurso utilizado para dar destaque, foi salientar a borda de objetos e personagens chave daquela cena, isto para evitar um caos visual, que potencialmente prejudica a compreensão da cena. Para os desenhos foram usadas lapiseiras *Pentel* modelo *Graph 600* das respectivas espessuras 0,3mm e 0,5 mm e 0,7mm para os tais destaques. Scott McCloud discorre sobre esta técnica dizendo:

Seja qual for a ferramenta que você usar, uma boa maneira de atingir essa clareza é desenhar linhas mais grossas em torno das bordas de seus temas e usar linhas mais finas para detalhes interiores e para temas sobrepostos ou mais distantes. É uma técnica simples, mas que pode transformar uma ininteligível mistura de linhas em uma cena com forma e profundidade (McCloud, 2006. p.198)

Pode-se ver na figura 58 o funcionamento desta técnica:



Figura 57 - Exemplo de utilização de contornos mais grossos para a separação de elementos visuais na página. Página 13 do conto *Um Sonho em Sovngarde*.

Para a concepção do design dos personagens, foi buscado um equilíbrio entre o padrão gráfico presente no jogo e o estilo autoral de ilustração. Para alguns personagens, foi feito o que Scott McCloud (2006) sugere: um *modelsheet*, ou ficha modelo.

Trata-se de uma série de desenhos de seu personagem [...] uma espécie de planta arquitetônica que você pode consultar quando estiver desenhando. (McCLOUD, 2006. p.74)

Fichas modelo básicas (ou *modelsheets*) foram criadas para alguns dos personagens, para evitar eventuais erros de continuidade. Tais fichas foram criadas para personagens que possuem maior destaque nas histórias como *Adonato Leotelli*, do conto *Fantasma na Tempestade*; *Ri'Saad*, também do conto *Fantasma na Tempestade*; *Deerkaza* e o *Guerreiro Anônimo*, do conto *A Agonia do Aventureiro*; e *Skardaan Free-Winter*, do conto *Um Sonho em Sovngarde*. Mesmo que alguns personagens não apareçam na trama do jogo, suas vestimentas ou objetos que os adornam, foram feitos com o que de fato é observável no jogo. A seguir será mostrado os *modelsheets* desenvolvidos:



Figura 58 - Modelsheet do personagem Adonato Leotelli. Nota-se os referenciais visuais para a criação do personagem ao lado esquerdo.

Fonte – O Autor (2014).

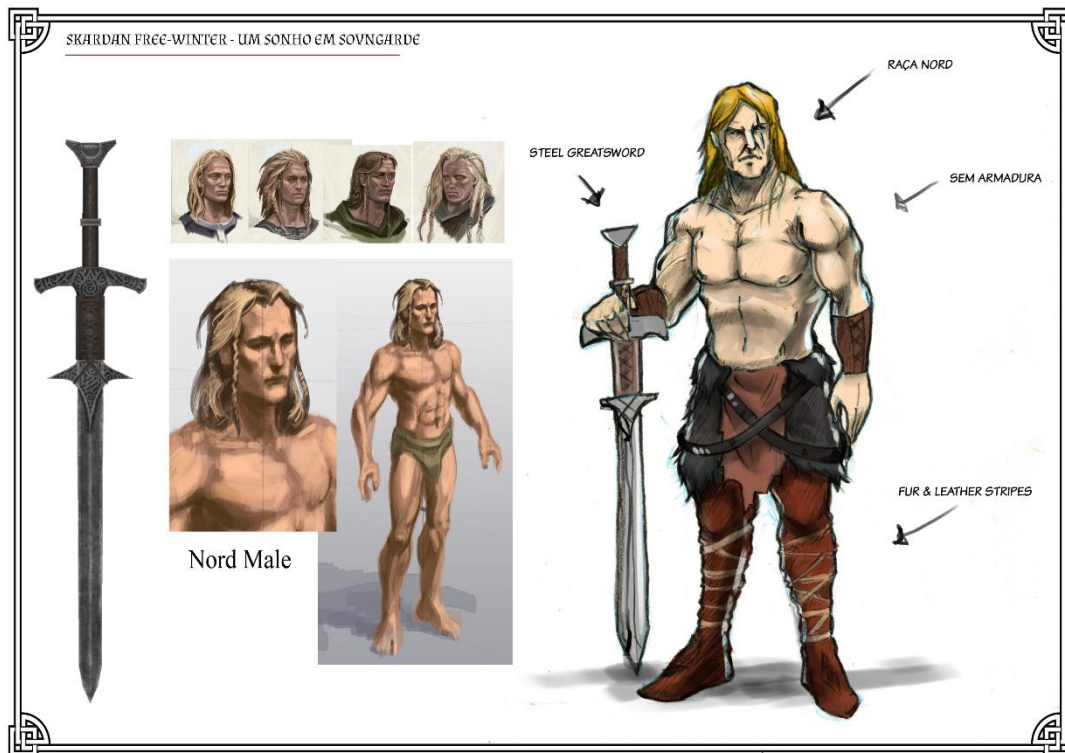


Figura 59 - Modelsheet do personagem Skardan Free Winter do conto *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 60 - Modelsheet do personagem Ri'Saad.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 61 - *Modelsheet* desenvolvido para o personagem *Deerkaza*.

Fonte – O Autor (2014).

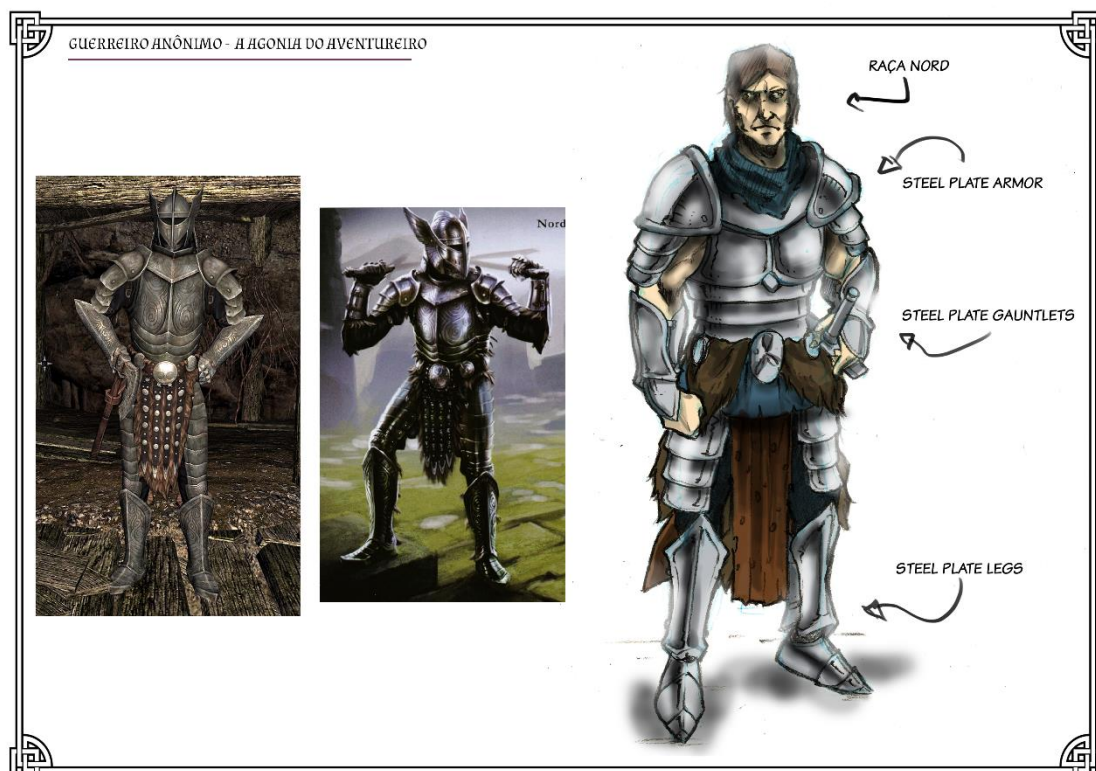


Figura 62 - *Modelsheet* desenvolvido para o *Guerreiro Anônimo* do conto *A Agonia do Aventureiro*.

Fonte – O Autor (2014).

Quase todas as histórias podem ser avaliadas segundo sua habilidade para provocar emoções no leitor, ainda que as emoções não sejam seu objetivo primário e não há caminho mais forte para as emoções de seus leitores do que as emoções dos personagens que você cria para eles. (McCLOUD, 2006. P.81)

Ao desenhar os rostos dos personagens, foi descartada a possibilidade de deixá-las extremamente realistas (apenas nas capas que fora dado um tratamento mais profundo) pois segundo Scott McCloud (1994), com os rostos ilustrados de forma menos realista, mais icônicas, percebe-se melhor a expressão e a emoção que o mesmo buscava transmitir em determinada ocasião. Entretanto, para os desenhos dos cenários, foram concebidas ilustrações mais detalhadas pois "como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens os cenários tendem a ser mais realistas" (McCLOUD, 1994. p.42). E o detalhamento dos cenários faz com que o leitor o reconheça como sendo pertinente ao jogo. Para os objetos, como armamentos, armaduras, artefatos, foi buscado um traço mais detalhado e mais similar ao seu correspondente no jogo eletrônico. Exemplo:



Figura 63 - Ilustração página 4 do conto Um Sonho em Sovngarde.

Fonte – O Autor (2014).

Mesmo nos personagens antropomórficos, foi buscado salientar as expressões faciais para que os mesmos transmitissem personalidade.

Ao ilustrar detalhadamente a página inteira (com exceção os textos) no *comicboard*, o mesmo é escaneado na resolução de 350 pontos por polegada, e exportados em formato *.tiff* para a posterior suavização de traço e colorização.

7.6 O PROCESSO DE COLORIZAÇÃO

Para o estilo de colorização aplicado, foi buscada inspiração no próprio *concept art* do jogo, isto através de referências visuais obtidas pela consulta do livro *The Artbook of Skyrim* (2011), cujo responsável principal pela obra, é o finado *concept artist* polonês Adam Adamowicz, cujo alguns exemplos de trabalho podem ser vistos nas figuras 65 e 66. Tais trabalhos de Adamowicz foram inspirações, porém o estilo aplicado de pintura digital neste trabalho de estilo autoral. Todo o processo, a partir deste momento, é feito inteiramente por intermédio de software de manipulação de imagem.



Figura 64 - Exemplos de ilustrações encontradas no livro de *concept art* de *Skyrim*.

Fonte – (ADAMOWICZ, 2011)

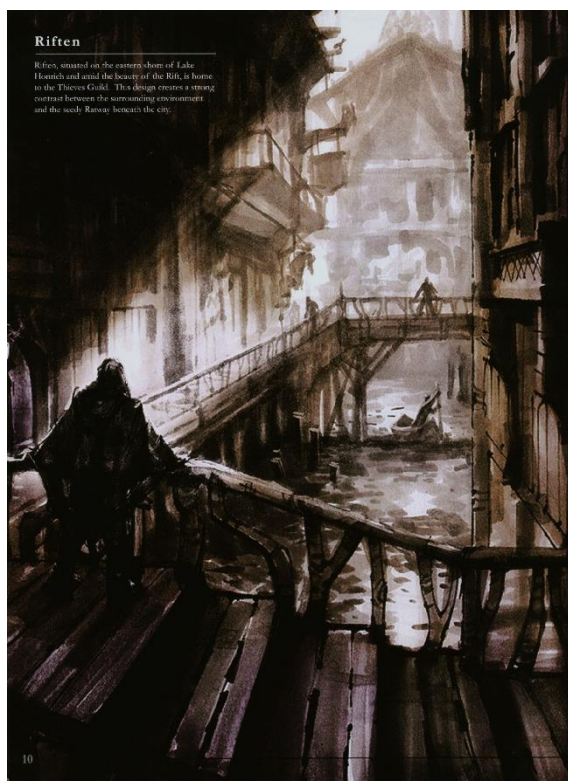


Figura 65 - Outros exemplos do livro. Inspirações tanto para ambientes quanto para personagens.

Fonte – (ADAMOWICZ, 2011)

Após escanear-se as páginas, as ilustrações passaram por um processo de suavização, escurecimento e equilíbrio do traçado. Primeiramente, através do *Adobe Photoshop* (versão CS3) eliminam-se as bordas desnecessárias do *comicboard*, através da ferramenta *crop tool*, pois a prioridade nesta etapa é tratar exclusivamente dos traços da ilustração. Na página, foram realizadas as devidas correções de medidas de bordas, que, porventura se distorcem na hora em que o escâner está transferindo a imagem para o computador.

A seguir, para que o desenho tenha o traço preto característico dos quadrinhos (McCLOUD, 2006), um ajuste de níveis é aplicado. Tal ferramenta possui a finalidade de organizar a intensidade de tons e o equilíbrio de cores de uma imagem (ADOBE TV, 2014). Sua aplicação neste caso, é escurecer de forma uniforme o traço cinza do lápis, considerados pelo software, meios tons, para isto, foi ajustado no histograma (figura 67) da ferramenta a opção que escurece estes meios tons.

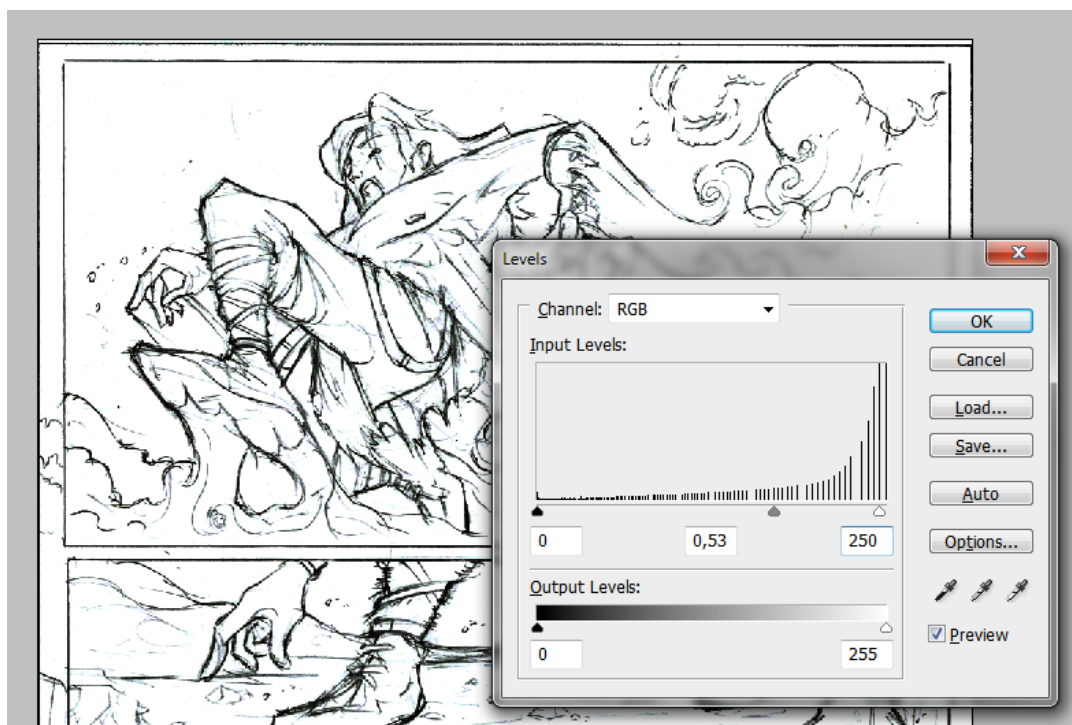


Figura 66 - Uso do histograma da ferramenta *Levels*, usada para escurecer o traço e eliminar ruídos desnecessários.

Fonte – O Autor (2014).

E para reduzir as imperfeições do traçado caracterizado pelo aparecimento de resquícios de linhas guia do desenho, a seção da ferramenta referente à mudança de intensidade da cor branca foi intensificada, para eliminar estas imperfeições. Um comparativo visual pode ser visto na figura 68, onde a imagem da esquerda é a original a lápis, e a da direita é com este traço escurecido pela ferramenta Níveis.

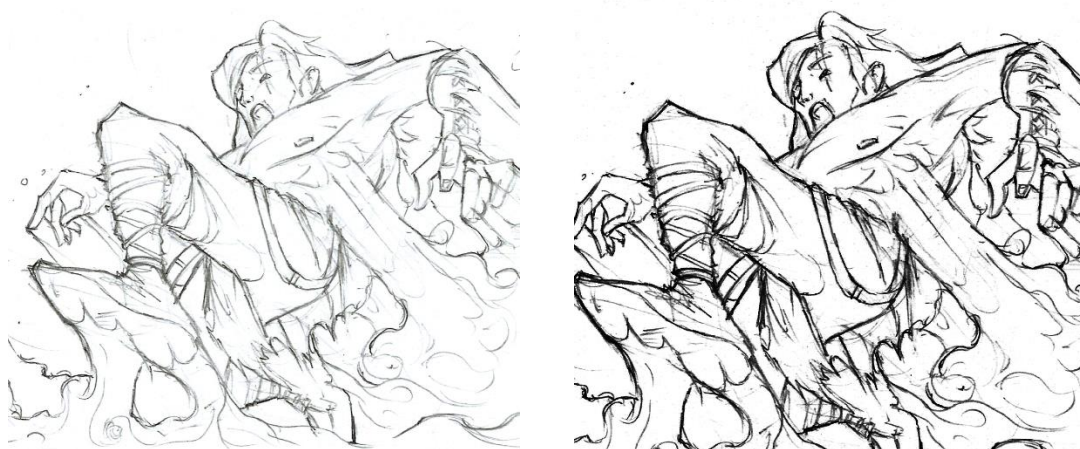


Figura 67 - Comparativo entre os desenhos que contém e não contém o efeito de níveis.

Fonte – O Autor (2014).

Após o escurecimento do traço, o próximo artifício a ser aplicado é uma suavização para o traço, para que o mesmo fique mais uniforme, e com menos aspecto de serrilhado. Para isto, foram utilizados alguns recursos de imagem do Photoshop, como filtros de imagem e filtros de camada. No Photoshop, a *layer* à qual pertence a ilustração primeiramente é duplicada, em seguida, na *layer* de baixo é aplicado um filtro de diluição de imagem através dos menus *Filter>blur>gaussian blur*, na janela da opção *gaussian blur*, para que a imagem ficasse levemente borrada mas não perdesse suas características, o raio de atuação deste filtro foi setado para 1 pixel. Na *layer* acima, que não possui filtros de imagem, é aplicado um filtro de mesclagem (*blending*) do tipo *multiply*, para que as duas camadas referentes a ilustração da página se misturassem de uma forma uniforme, assim, suavizando o traçado e ao mesmo tempo, não perdendo detalhes da ilustração. Pode-se constatar os efeitos destes processos na figura 70.

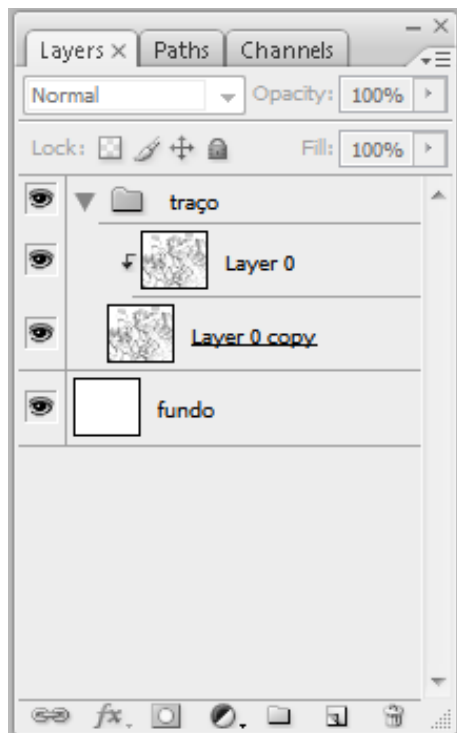


Figura 68 - Esquema de camadas utilizadas na suavização do traço.

Fonte – O Autor (2014).

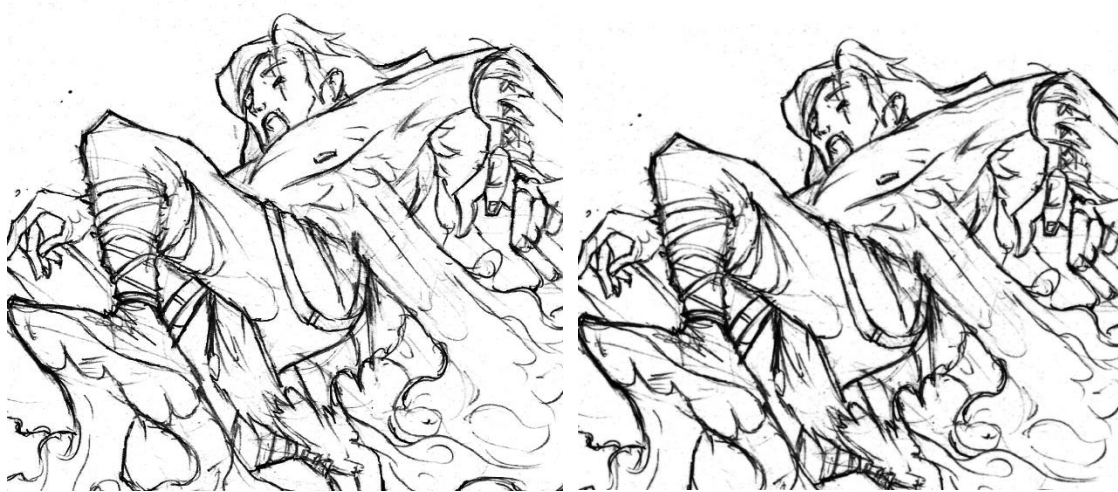


Figura 69 - Comparativo entre as ilustrações que contém e não contém os filtros de suavização de traçado.

Fonte – O Autor (2014).

Para a colorização digital ser feita, foi utilizada uma mesa digitalizadora da marca *Wacom* modelo *Bamboo (CTH-460)*. Para dar início a esta primeira fase de colorização, foi usado primeiramente um pincel do Photoshop (*brush*) sem recursos excepcionais (como degradês, mudança de opacidade por pressão, texturas e etc.) apenas com cor escolhida em sua forma sólida, e foram então aplicadas na ilustração, em uma devida camada (*layer*) destinada para a cores, e foi então colorida sem critério estético nesta primeira etapa, para que se tenha apenas uma visão geral, mesmo que em síntese, sobre como ficará a colorização completa da página inteira posteriormente. Este método da visualização prévia da página colorida é eficaz para que possíveis ajustes de cor sejam feitos antes do engajamento com a colorização efetiva.

Lembrando que a escolha das cores usadas nestes quadrinhos foi baseada em imagens tirada dos gráficos de *Skyrim*, bem como em seu livro *The Artbook of Skyrim*, tanto as cores dos cenários, quanto as dos objetos e a dos personagens do jogo. A página com esta colorização prévia, e sem critério estético de colorização, pode ser visualizado na figura 71.



Figura 70 - Página com colorização prévia sem critério estético.

Fonte – O Autor (2014).

A seguir, uma correção geral desta colorização do processo anterior é aplicada, onde agora cada detalhe da ilustração é preenchido com sua cor corretamente, ainda sem iluminação definida visualmente, apenas as cores

sólidas foram aplicadas. As bases da colorização, foram fundadas a partir deste momento, como visto na figura a seguir.



Figura 71 - Mesma página, agora com as cores básicas bem delimitadas.

Fonte – O Autor (2014).

Nesta parte do processo de colorização, cada detalhe das ilustrações, da melhor forma possível, ganhou volume e iluminação próprios, assim dando um aspecto tridimensional aos objetos, cenários e personagens. Para este processo uma série de *brushes* (figura 73), com suas devidas alterações de física como a mudança de opacidade mediante a pressão da caneta da *mesa digitalizadora*, foram aplicadas em cada faceta dos desenhos, criteriosamente para dar certa personalidade às ilustrações.

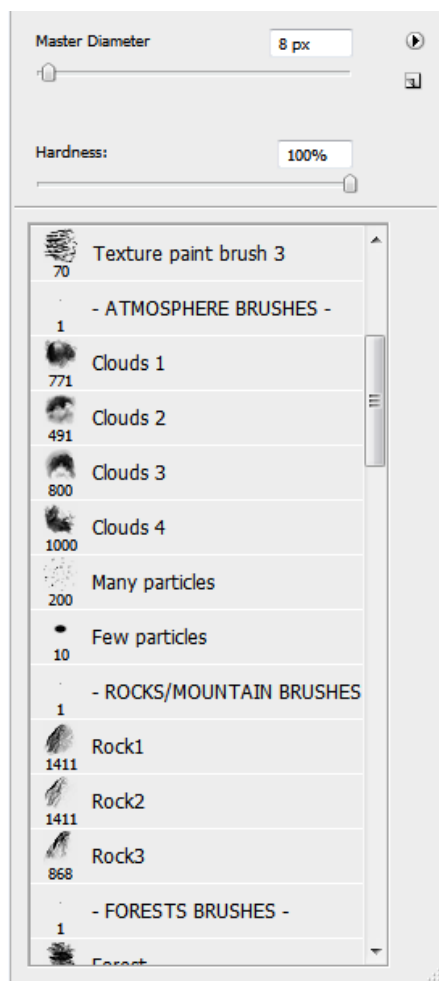


Figura 72 - Menu de pincéis utilizados para a pintura digital.

Fonte – O Autor (2014).

Neste processo incluem a tridimensionalização dos objetos por meio da pintura digital e ainda a texturização das ilustrações, para que as mesmas fiquem mais autênticas e parecidas com as referências. Para a mesclagem de cores claras e escuras das ilustrações, que é o que dá o volume para os desenhos, foi o uso da ferramenta *blending brush* (figura 74) (pincel de

mesclagem). Tal ferramenta foi disponibilizada para *download*¹⁸ pelo Ilustrador croata Stjepan Sejic, através de sua página na comunidade virtual artística, o *Deviantart*, sob a alcunha de *Nebezial*.

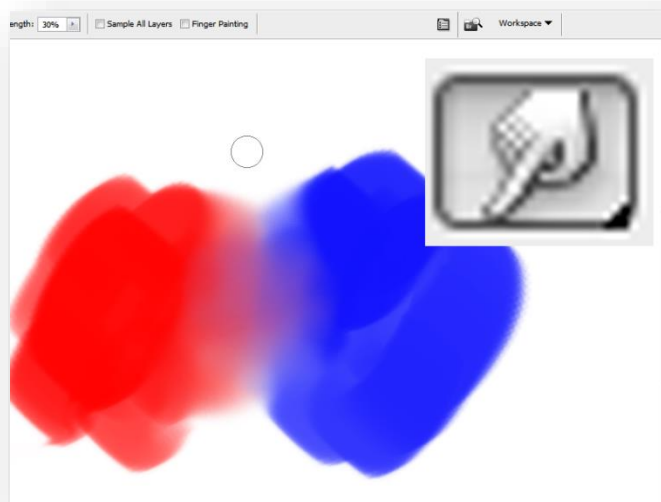


Figura 73 - Demonstração de funcionamento da ferramenta de mesclagem de cores.

Fonte – O Autor (2014).

Na mesma camada das cores sólidas das ilustrações, foram aplicadas em pontos estratégicos de iluminação, cores mais escuras, geralmente entre vinte e trinta por cento mais escuras que a cor base. Mas isto varia de ilustração para ilustração. Por exemplo, nas ilustrações das estátuas do cenário de *Sovngarde* (figura 75), foram utilizadas cerca de sete ou oito tons de cinza e verde para que surgisse o aspecto rochoso daquele objeto. No chão da residência de *Deerkaza*, (figura 75) em *Agonia do Aventureiro*, foram usados três tons de verde, já na imagem das portas das criptas foram utilizados cerca de cinco tons de marrom e amarelo. Na página 6 do conto *Um Sonho em Sovngarde* (figura 76), tais exemplos foram dados para salientar que cada especificidade das ilustrações fora feita individualmente. Isto utilizando a *blending brush*, de forma consciente, para que as sombras duras e moles dialoguem de forma harmônica na ilustração.

¹⁸ Disponível em: <<http://nebezial.deviantart.com/art/blender-brush-78999414>>

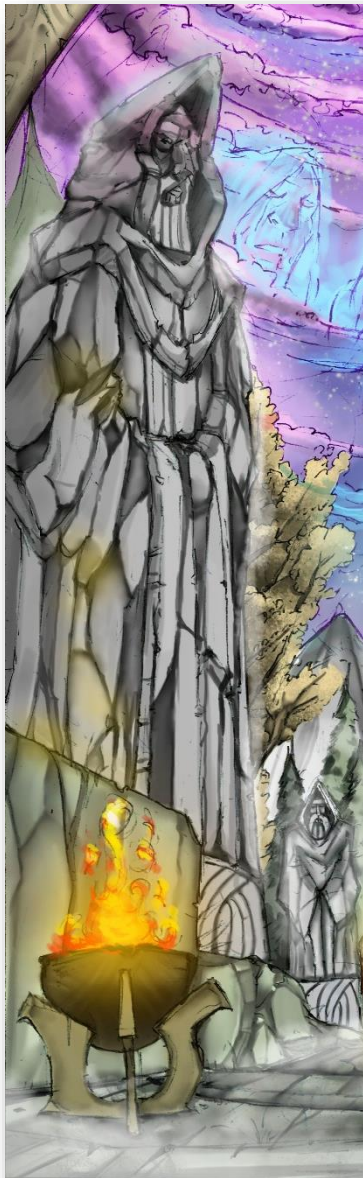


Figura 74 - Exemplos de texturização de rochas sem o artifício de pincéis próprios de textura.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 75 - página 6 do conto *Um Sonho em Sovngarde* usado para exemplificar esta etapa de colorização.

Fonte – O Autor (2014).

A texturização dos ambientes e objetos foram feitos inteiramente mediante a recursos exclusivos da pintura digital, ou seja, nenhuma imagem de textura pré-definida foi usada nas camadas de colorização, isto inspirado nas pinturas digitais referentes ao *concept art* do jogo. Alguns pincéis para a colorização digital foram criados especificamente para texturizar certos materiais como pelagem, couro, vegetação, nuvens, metais, solo, e ferro. Por exemplo, para texturização do couro das armaduras (figura 77), foi utilizada um *brush* com ranhuras aleatórias; para o desenho das nuvens, um *brush* próprio de nuvens foi aplicado (figura 77). Tais ferramentas foram usadas com cautela para não descaracterizar o estilo escolhido.

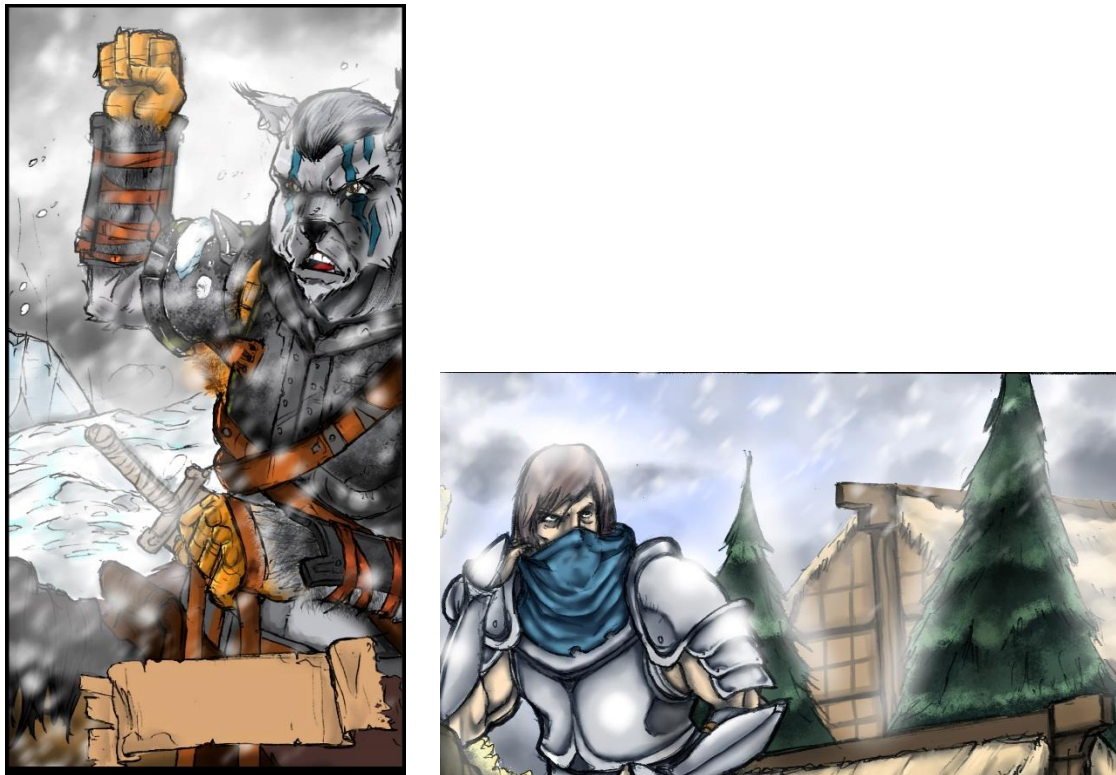


Figura 76 - Demonstração de aplicação de pincéis de textura.

Fonte – O Autor (2014).

É também nesta fase que as bordas dos quadinhos são acentuadas em 10px de largura para gerar contraste com a ilustração. Isto é feito em um *layer* específico para as bordas.

Após esta longa etapa do processo de colorização estar concluída, um novo processo é iniciado, o processo de colorização da ambientação das cenas. É nesta etapa que são adicionados os pontos de luz projetada dos objetos; a aplicação de elementos atmosféricos dos cenários, como névoa, neve, fumaça, brilho do fogo das piras e velas e seus reflexos nas paredes, brilho, luzes e sobras complementares. Todo os efeitos visuais *que podem ser ilustrados por cima do contorno preto das ilustrações* foram feitos nesta fase de atmosferização.

O intuito de se adicionar tais efeitos de luminosidade é gerar mais satisfação do leitor, que se encontrará imerso em um ambiente mais aprazível apresentado por cenários mais ricos e melhor ambientados. E ainda explorar as potencialidades da colorização por meio digital.

Alguns exemplos do emprego destes efeitos atmosféricos podem ser vistos nas figuras a seguir. Por exemplo, em toda a parte do conto A Agonia do Aventureiro em que há o diálogo direto entre os dois personagens, e que aparece o cenário em que eles se encontram, foi aplicado uma camada de vermelho com uma leve opacidade para dar também um clima de aconchego da residência, apesar do personagem *Deerkaza* estar gravemente ferido (figura 78).

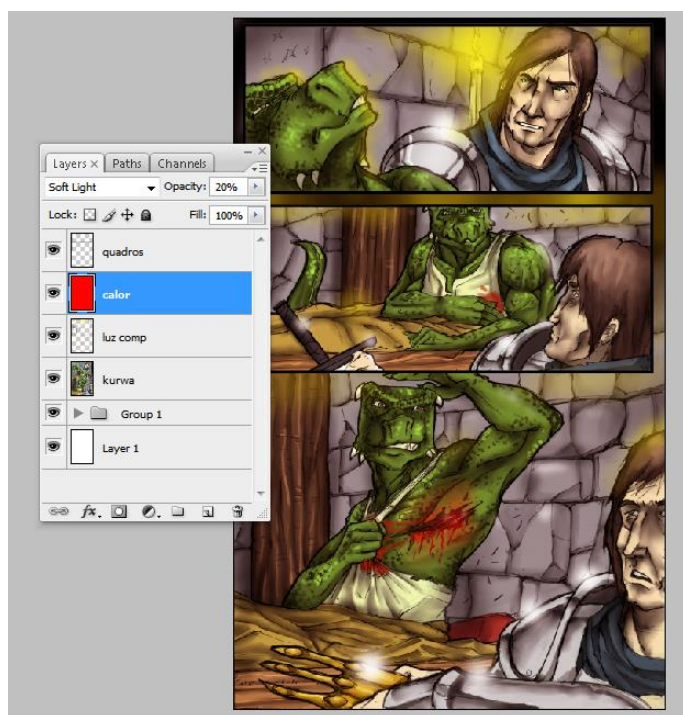


Figura 77 - Mostra-se a camada de vermelho responsável por parte do ambiente da cena.

Fonte – O Autor (2014).

No mesmo conto onde aparecem as criptas uma camada de amarelo (25%) e um pouco de verde (10%) justamente para dar um clima úmido e ao mesmo tempo arenoso ao cenário (figura 79).

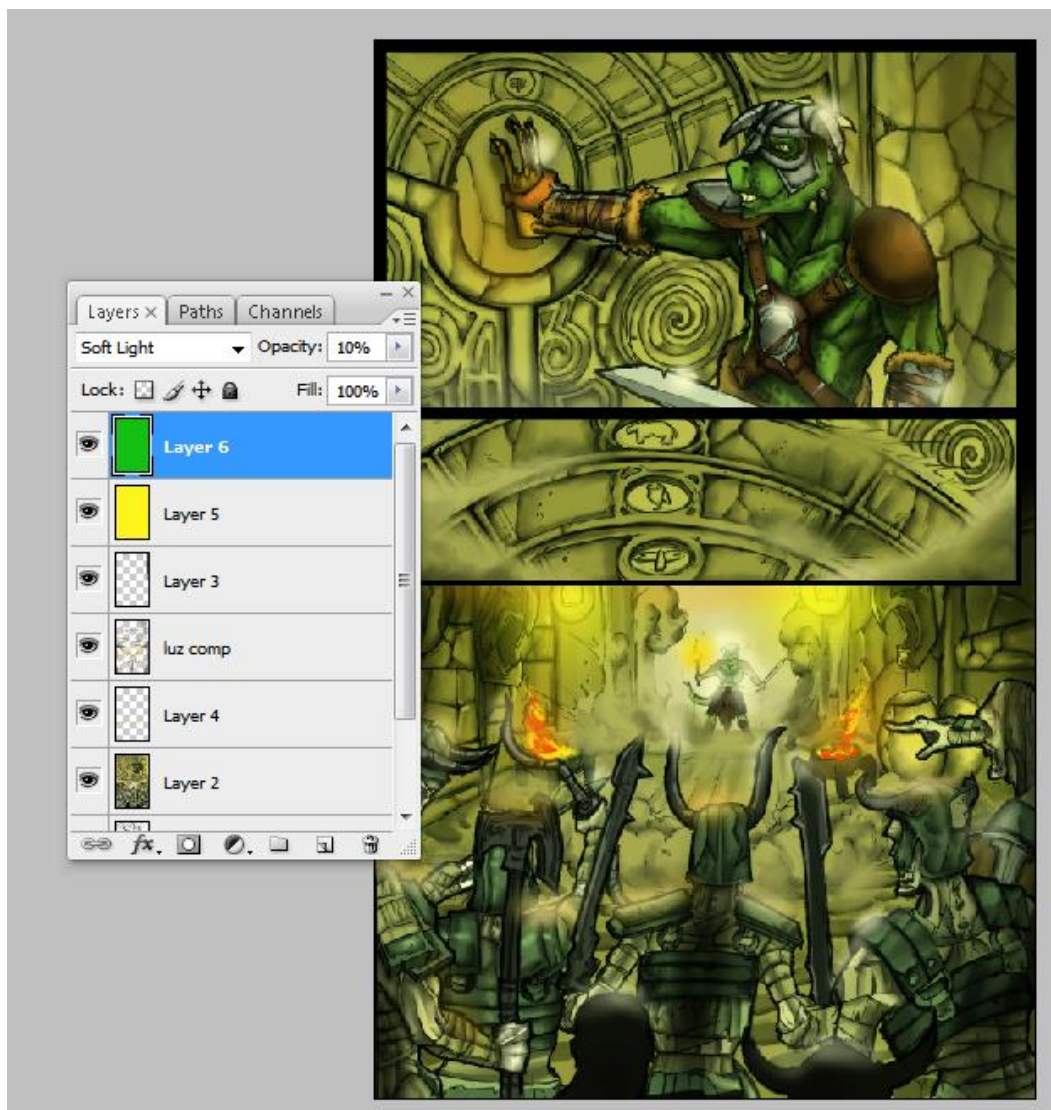


Figura 78 - Camadas de cor responsáveis pela climatização da cena.

Fonte – O Autor (2014).

A luz emitida pelo fogo em alguns quadrinhos foi feita nesta fase, para que a presença destes elementos visuais se destacasse e se dê dramaticidade para a cena (figura 80). Na página 2 do conto *Um Sonho em Sovngarde* (figura 81) o efeito de energia emitido pela mão do personagem também foi feito nesta camada. Na página seguinte, para representar o breu da noite, uma camada de azul foi aplicada em cima do desenho para gerar este efeito (figura 82).



Figura 79 - Jogo de luzes proveniente das tochas das velas e pela luz da janela.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 80 - Todo efeito energético e climático na colorização fora realizado nesta etapa.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 81 - Mais um exemplo do uso de cores para climatização de uma cena dos quadrinhos.

Fonte – O Autor (2014).

Já em praticamente toda a colorização do conto *Fantasma na Tempestade*, a fonte focal de luz vigente no cenário não era algo definido, pois a atmosfera do cenário não era propícia devido ao clima nebuloso, que foi então reforçado nesta camada de atmosferização, como visto na figura 83.

Em *Um Sonho em Sovngarde* praticamente todo o aspecto cósmico do céu foi feito nesta camada de ambientação, para dar este aspecto astral e divino do lugar. Na página 4 também do conto *Um Sonho em Sovngarde* a névoa ao fundo do cenário causa um aspecto de profundidade (figura 84), dando a

impressão de ser de a estrutura ao fundo ser praticamente intangível. Na última página deste conto, para gerar dramaticidade, a luz que ilumina o espírito de Talos parece estar sendo emitida da ponta de sua espada.



Figura 82 - Página 12 do conto Fantasmas na Tempestade, exemplifica que devido ao clima os focos de luz não são definidos.

Fonte – O Autor (2014).

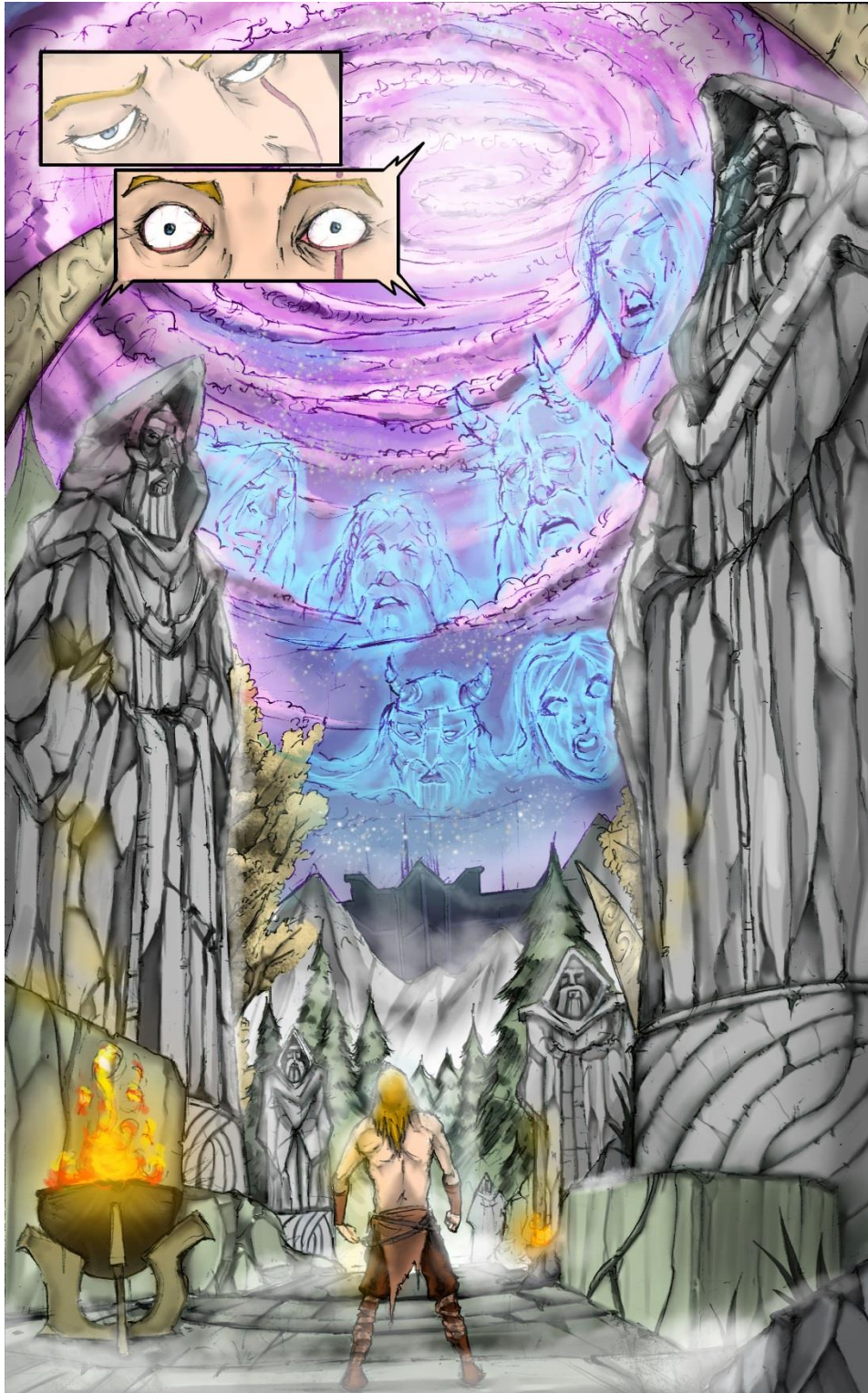


Figura 83 - Página 4 de Um Sonho em Sovngarde totalmente concluída.

Fonte – O Autor (2014).

Estes efeitos de luminosidade e atmosferização foram aplicados em todas as páginas de todas as histórias em quadrinhos deste trabalho de diplomação.

A organização final das camadas do Photoshop utilizadas na arte de algumas páginas pode ser vista na figura 85.

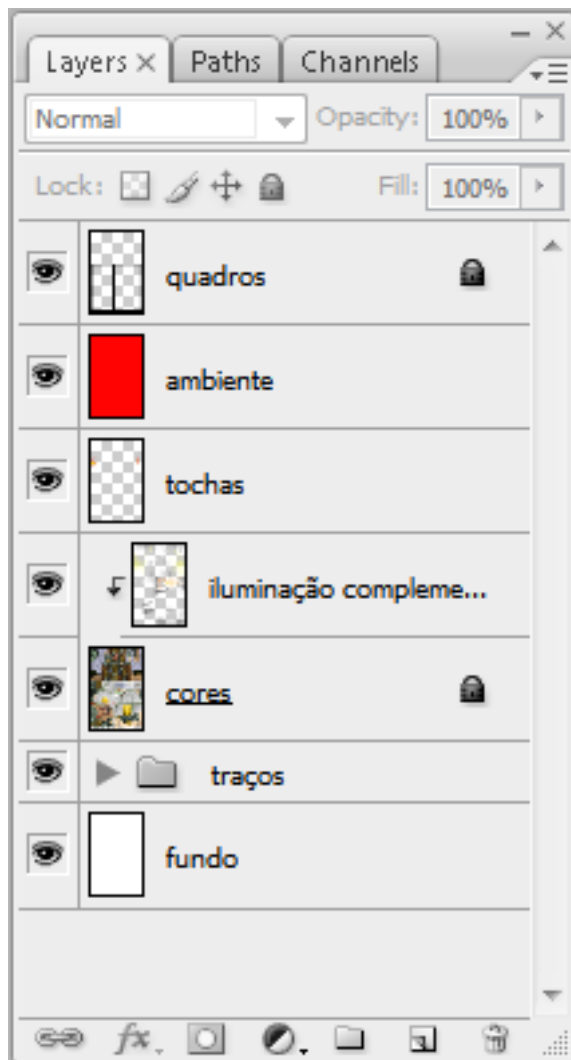


Figura 84 - Organização básica de colorização utilizadas neste trabalho.

Fonte – O Autor (2014).

O uso de poucas, porém específicas camadas de colorização, foi também baseado no estilo de pintura digital do quadrinista croata Stjepan Sejic, conhecido pelo seu trabalho na empresa *Image Comics*, ilustrando os títulos *Witchblade* e *The Darkness*, e por trabalhos autorais como *Ravine*, *Sunstone* e *Death Vigil*.

Utilizando estas técnicas, o tempo para a colorização de cada página variou de acordo com a complexidade das ilustrações. Páginas como número 1 do conto *Fantasma na Tempestade* (figura 86) consumiram cerca

de seis horas de trabalho, enquanto a página 11 do conto *Um Sonho Em Sovngarde* demandaram cerca de vinte horas ou mais de trabalho (figura 87).



Figura 85 - Página 1 de *Fantasma da Tempestade*.

Fonte – O Autor (2014).

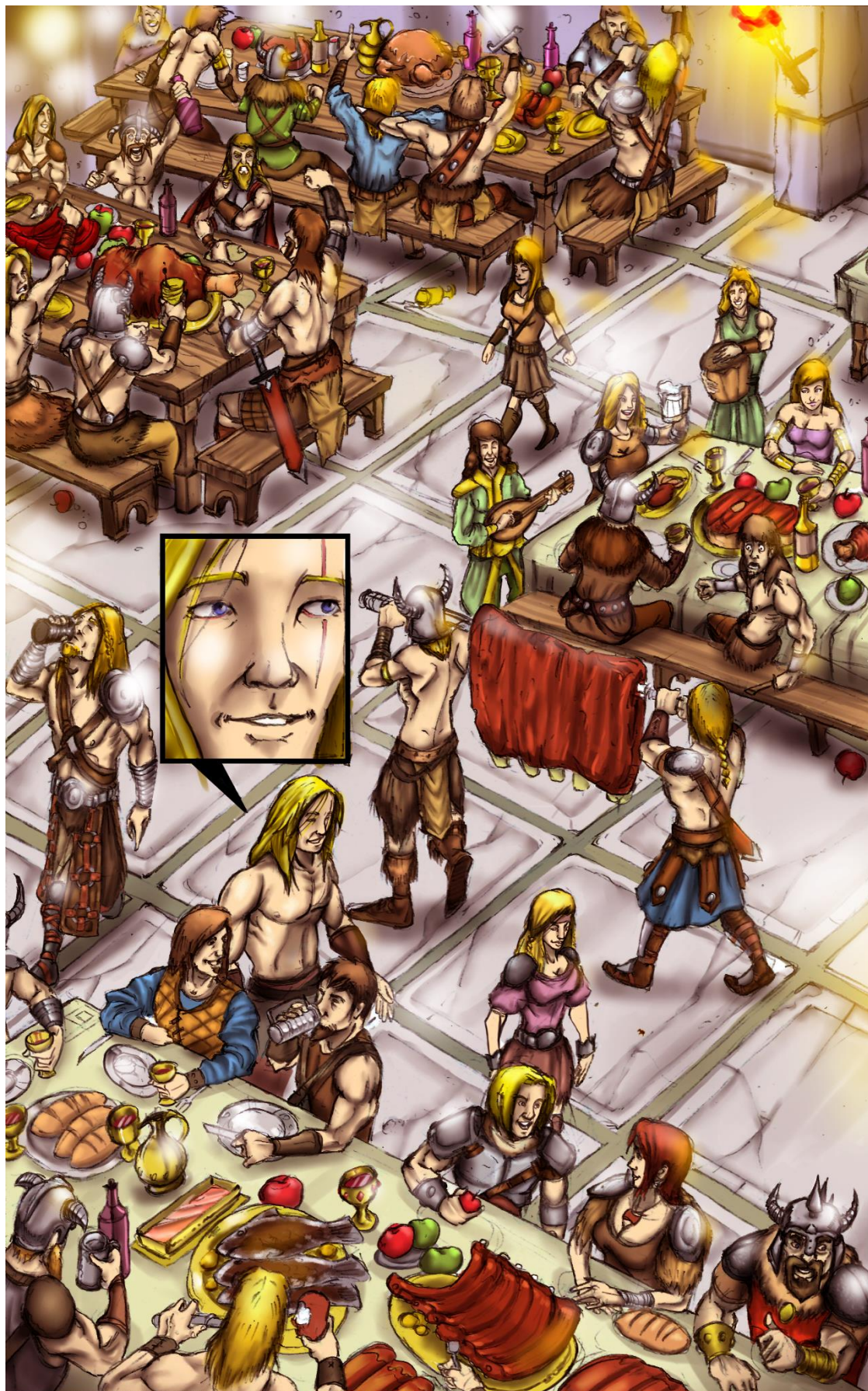


Figura 86 - Página 11 do conto *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).

Resumidamente e para se ter uma compreensão mais imagética, o processo artístico para as páginas dos quadrinhos, podem ser visualizados pela seguinte sequência de imagens:



Figura 87 - Sequência de imagens que ilustra todo o processo de colorização.

Fonte – O Autor (2014).

Após toda as páginas (exceto as capas, que foram feitas por último) estarem devidamente ilustradas, arte finalizadas e coloridas, deu-se então, início ao processo de letreamento das histórias em quadrinhos.

7.7 O PROCESSO DE LETREAMENTO

Após a colorização de todas as páginas, deu-se início o processo de letreamento das histórias, que é a fase onde os textos são aplicados na arte dos quadrinhos. Foram escolhidas e descritas uma sorte de fontes tipográficas, cada qual com sua finalidade e justificativa para o seu emprego.

Assim como a colorização, todo o letreamento foi feito digitalmente através de software de manipulação de texto. O Software utilizado para tal tarefa foi o *Adobe Indesign* (versão CS 5.5), devido a sua versatilidade em relação a manipulação de fontes tipográficas.

Como dito anteriormente, os textos utilizados nas histórias são oriundos do próprio jogo, e não tiveram alterações sintáticas em sua gramática para que o leitor se sentisse como se estivesse lendo algo autêntico e genuíno do jogo.

A família tipográfica chamada de *Almendra* (figura 88) foi escolhida para ser utilizada em todos os outros empregos de textos neste projeto, com exceção do título geral do trabalho, pois foram desenvolvidos caracteres próprios para tal finalidade. As formas irregulares dos caracteres desta fonte se mostraram ideais para ilustrar tipograficamente os demais conteúdos literários pertinentes as histórias.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Figura 88 - Fonte tipográfica *Almendra*.

Fonte – O Autor (2014).

Seu flerte com fontes góticas, arremetendo a caracteres medievais, preservando a legibilidade, se revelaram adequados para ser usados no projeto. A Almendra já possui em sua concepção um intuito de ser usada em material lúdico. No site de onde foi feito seu *download*¹⁹ diz "Almendra é uma fonte tipográfica baseada na caligrafia. Seu estilo está relacionado a climas jurídicos e góticos. Seu intuito é de ser usado em textos longos especialmente em literatura infantil."

Seus usos neste trabalho incluem os títulos das capas internas dos contos; a numeração das páginas, pois a fonte se comportou bem em tamanhos reduzidos; nos blocos de texto que descrevem o conteúdo extra de cada conto (figura 90); foi usada na folha de rosto do fascículo desenvolvido; e em demais textos não pertinentes a ação narrativa e aos diálogos entre os personagens.

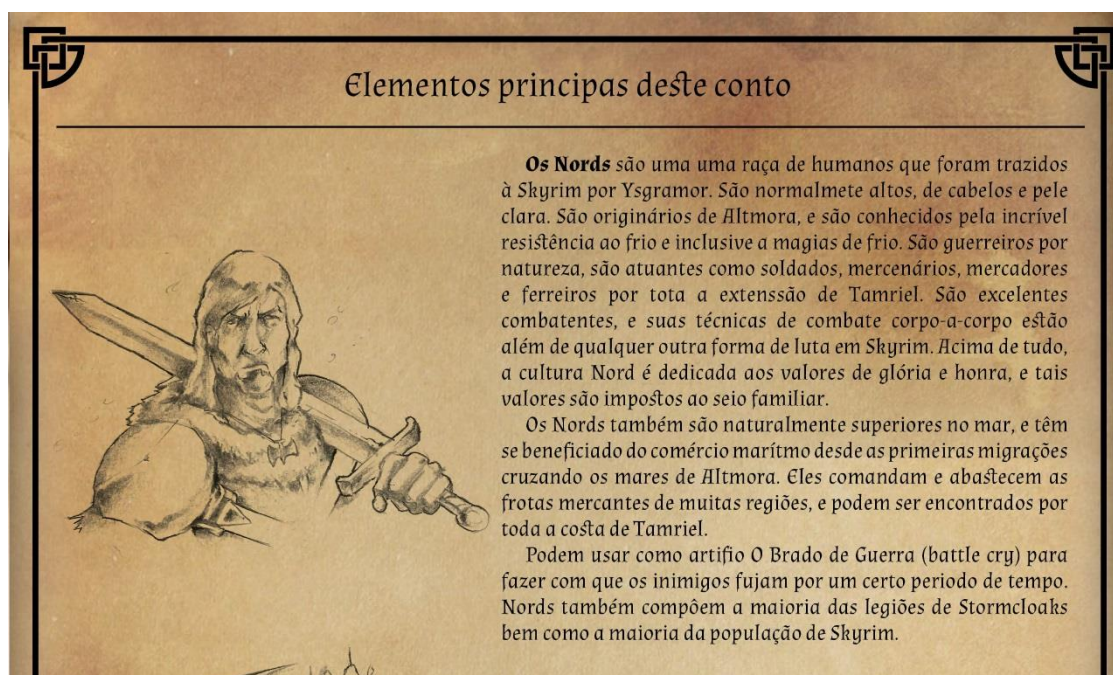


Figura 89 - Uso da fonte Almendra em massa de texto.

Fonte – O Autor (2014).

¹⁹ <<http://www.fontsquirl.com/fonts/almendra>>

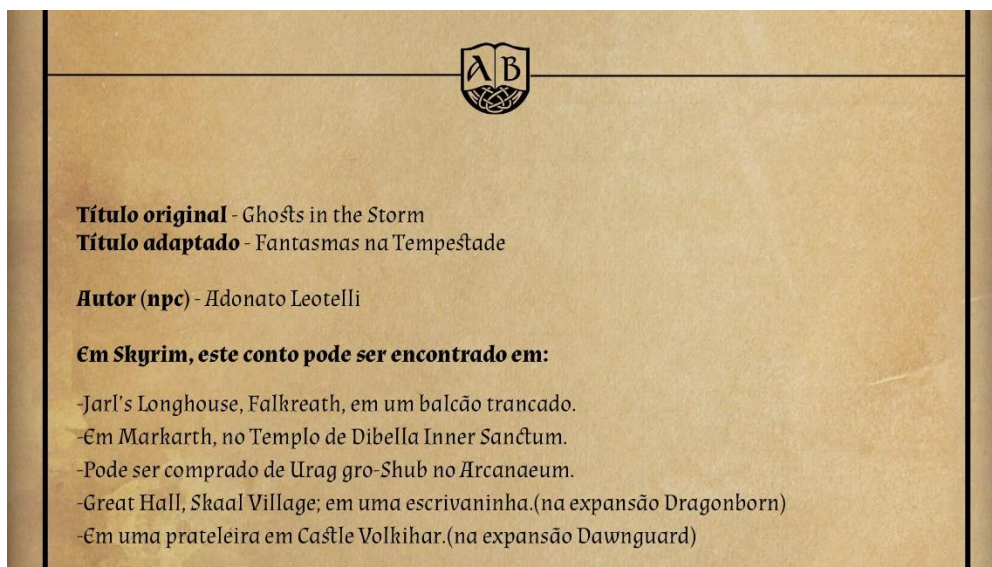


Figura 90 - A fonte Alameda sendo usada na contracapa de uma das histórias

Fonte – O Autor (2014).

Foi escolhida uma fonte tipográfica exclusiva para os monólogos internos abundantes em Contos de Skyrim. A fonte *VinerHand ITC* foi escolhida (figura 92). Sua legibilidade não é tão precisa devido à complexidade de suas formas, principalmente quando é usada no tamanho menor que 9pt de altura, porém o uso desta fonte se tornou essencial para cunho de autenticidade em relação ao material original, pois esta fonte é encontrada como a tipografia principal nos textos presente no jogo como pode-se constatar na figura 93. Esta fonte só foi utilizada para esta finalidade, devido a sua constante presença nesta faceta do jogo. Seus traços rápidos e levemente agressivos se assemelham a escritas feitas de forma manuscritas, como também visto na figura 94.

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ZÀÅabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 nopqrstuvwxyzàåę
 1234567890 (\$£.,!?)

Figura 91 - Fonte tipográfica VinerHandITC usado para monólogos em terceira pessoa.

Fonte – O Autor (2014).

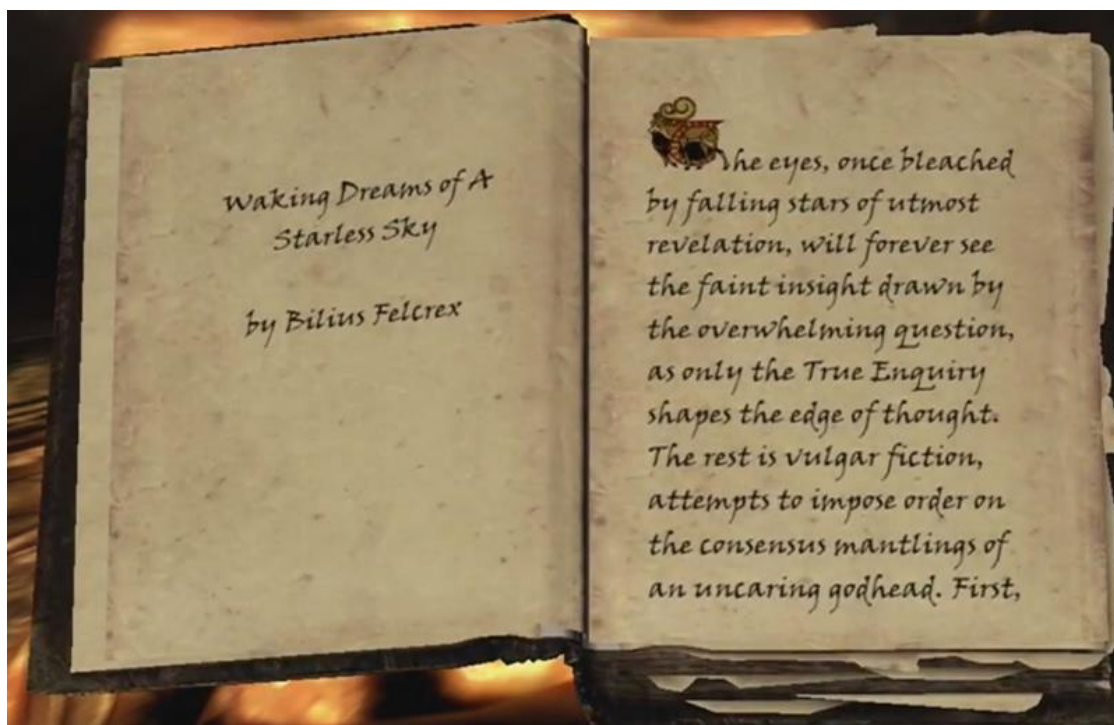


Figura 92 - Uso da *VinerHand ITC* em dos livros do jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

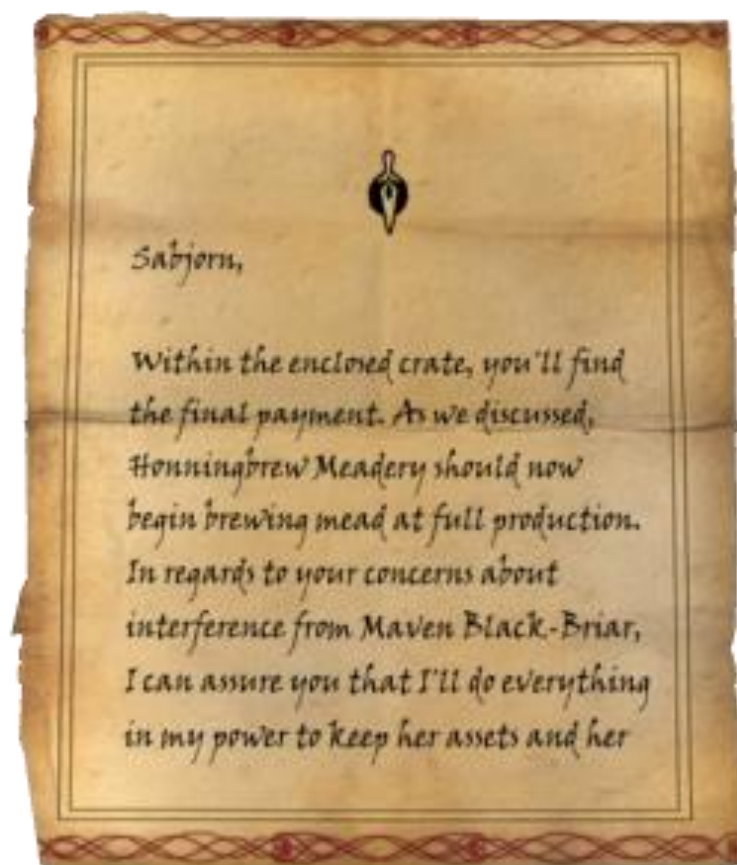


Figura 93 - Outro exemplo de utilização da *VinerHand ITC*, desta vez em uma nota.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Esta fonte foi utilizada em todo o conto *Fantasma na Tempestade* devido ao fato de não haverem diálogos diretos entre os personagens através dos característicos balões de fala, pois a dinâmica da narrativa se desenvolve apenas mediante aos textos, Scott McCloud (2006) categoriza este tipo de interação entre palavras e imagens como sendo a categoria *exclusiva da imagem* (McCLOUD 2006). Por este motivo não há o uso de outras fontes tipográficas, com exceção para as onomatopeias, em toda a história (figura 95).

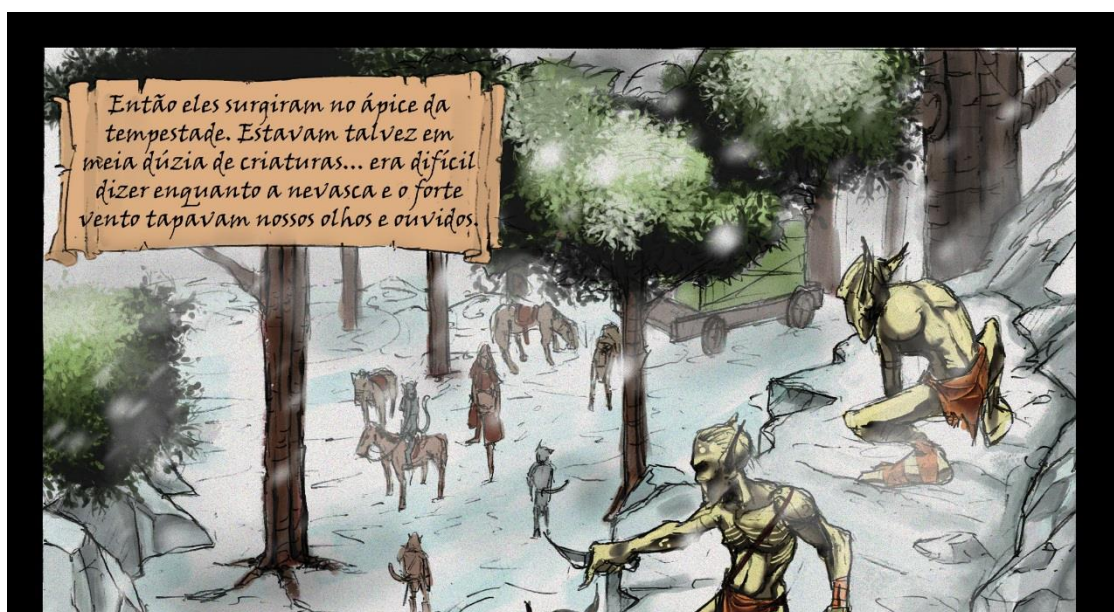


Figura 94 - Quadro 1 da página 6 do conto *Fantasma na Tempestade*.

Fonte – O Autor (2014).

Para os diálogos diretos entre personagens, por meio de balões de fala, ou mediante do tempo verbal de primeira pessoa, foi utilizada a fonte *Komika Text* (Figura 96), devido a sua agradável leitura e ideal assimilação com histórias em quadrinhos. Foram testadas outras fontes tipográficas, como visto na figura 97, porém esta se tornou a escolhida devido a sua neutralidade e leitura, e também por não contrastar demais com a *VinerHand* cuja presença é mais forte nas páginas. Esta fonte possui suas devidas variações em itálico, regular e bold; a versão regular e caixa alta foi utilizada como forma principal de texto, e para dar ênfase em certas palavras nos diálogos a versão bold foi aplicada, como mostra a figura 98.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 áàâãéêíóôõü
 ÁÀÂÃÉÊÍÓÔÕÜ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
áàâãéêíóôõü
ÁÀÂÃÉÊÍÓÔÕÜ

Figura 95 - Fonte tipográfica *Komika Text*.

Fonte – O Autor (2014).

Komika Text

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 áàâãéêíóôõüü
 ÁÀÂÃÉÊÍÓÔÕÜÜ

Bradley Hand ITC

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 áàâãéêíóôõüü
 ÁÀÂÃÉÊÍÓÔÕÜÜ

Segoe Print

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 áàâãéêíóôõüü
 ÁÀÂÃÉÊÍÓÔÕÜÜ

MV Boli

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 áàâãéêíóôõüü
 ÁÀÂÃÉÊÍÓÔÕÜÜ

Figura 96 - Demais fontes tipográficas testadas.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 97 - O uso do formato **bold** para dar ênfase em certas falas.

Fonte – O Autor (2014).

O uso dos balões de fala também foi diversificado, as suas formas e a cores foram mudadas para o uso ideal no contexto no qual se aplicavam. Por exemplo, no jogo, os personagens antropomórficos de répteis, os *argonianos*, possuem um sotaque característico. Para representar a fala de Deerkaza, o argoniano, foi utilizada uma borda verde em seus balões de fala (figura 99), bem como a rabiola do balão possuir uma ondulação representando uma fala mais astuta e demorada. Estes mesmo critério de mudança podem ser vistos nos balões de fala do personagem Ysgramor (figura 100), em *Um Sonho em Sovngarde*, uma borda vermelha foi aplicada em seus balões para simbolizar que sua fala é especial.



Figura 98 - Balão de fala do personagem *Deerkaza*.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 101 - Presença da fonte no cenário de Skyrim.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

E foi usada para representar as “*antigas canções do norte*”, no qual Skardan se refere no conto *Um Sonho em Sovngarde* na página 4. Esta fonte foi usada exclusivamente para dar certo apelo emocional nesta cena, pois quando o jogador adentra neste cenário em Skyrim a trilha sonora é cantada nesta língua. Os dizeres nos quadrinhos são de “*Dohvakiin! Dohvakiin!*” em referência a esta trilha sonora.



Figura 102 - O uso da fonte *Dragon Language* nos quadrinhos desenvolvidos.

Fonte – O Autor (2014).

Em cenas onde ocorrem monólogos internos, porém sem a presença do personagem no quadrinho, foram utilizadas caixas de texto com um design que propicia a revelação da identidade de quem está falando. Uma caixa de texto sobreposta a um retângulo colorido passa uma identidade para quem está emitindo a mensagem, quando há duas caixas de texto deste tipo no mesmo quadrinho, o leitor sabe quem é o personagem que está falando qual texto.



Figura 103 - Exemplo de utilização de caixa de texto.

Fonte – O Autor (2014).

Em *Fantasma na Tempestade*, foi feita uma abordagem diferente, pois como há apenas um emissor durante toda a história, tais critérios de separação de personagens puderam ser suspensos. Para simbolizar que o texto narrativo daquele conto fazia parte de um caderno de diário de uma pessoa, as caixas de texto foram substituídas por ilustrações de papel antigo. Em contraste com a fonte caligráfica utilizada, transmite-se a ideia de que os textos foram escritos manualmente por alguém contando uma história através de seus próprios olhares, a figura 105 ilustra isto.



Figura 104 - Quadro 1 da primeira página do conto *Fantasmas na Tempestade*.

Fonte – O Autor (2014).

O uso de onomatopeias, que são as representações de sons e fonemas através de palavras, foi utilizado nos quadrinhos desenvolvidos para este trabalho. Scott McCloud (2006) alega que é um recurso visual importante para ser aplicado em quadrinhos.

As palavras desempenham um papel importante nos quadrinhos ao preencher os espaços. Elas dão voz a nossos personagens, permitindo-nos descrever todos os cinco sentidos e, no caso dos efeitos sonoros elas se transformam graficamente no que descrevem e dão aos leitores uma rara chance de ouvir com os olhos. (McCloud, 2006. p.146)

As onomatopeias nos quadrinhos não foram feitas a partir de ilustrações, mas sim, por meio de fontes tipográficas próprias para este uso. Apenas duas fontes deram conta de cumprir o papel das onomatopeias, mediante as circunstâncias que foram aplicadas. As fontes são a *OneTwoPunch BB* e a *BD Cartoon Shout*, como vistas nas imagens abaixo.

Onetwo punch BB

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

BD Cartoon Shout

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 105 - Fontes tipográficas usadas para as onomatopeias.

Fonte – O Autor (2014).

Foi optado fazer o uso de onomatopeia de forma reduzida, apenas em situações que fossem julgadas como sendo importantes, e com os caracteres das onomatopeias, bem ambientados àquela situação. Alguns exemplos:



Figura 106 - Exemplo de utilização de onomatopeias.

Fonte – O Autor (2014)..



Figura 107 - Outro exemplo de utilização de onomatopeias neste trabalho.

Fonte – O Autor (2014).

A fonte *OneTwoPunch BB* também foi usada para representar os sons expressos pela tosse hemorrágica do personagem Deerkaza, da história *A Agonia do Aventureiro*, devido a sua textura serrilhada fazendo uma alusão ao som áspero produzida por uma tosse. Na página 13, para um efeito alegórico, uma palavra é interrompida no meio por uma onomatopeia de tosse, para salientar a gravidade de sua situação naquele momento. Pode-se constatar estes efeitos na figura abaixo. Scott McCloud (1994) diz que "Até variações de letra, dentro e fora dos balões, mostram um esforço contínuo para capturar a essência do som". (McCLOUD, 1994, p.134)



Figura 108 - Onomatopeias usadas para representar a doença do personagem.

Fonte – O Autor (2014).

7.8 A CONTRUÇÃO DA TIPOGRAFIA PARA O TÍTULO

Como dito anteriormente, a ambientação de Skyrim, bem como os elementos signícos que norteiam sua trama foram inspirados na cultura escandinava medieval. A partir disto, foi criado um logotipo para que uma identidade fosse agregada ao projeto.

Embasado em alguns dos elementos gráficos do jogo, como os adornos para elementos do HUD (figura 110), os grafismos dos menus (111), bem como os ícones dos chamados *Achievements/Trophies* (112), e ainda em elementos gráficos característicos da cultura escandinava propriamente dita (figura 113), foi criada uma tipografia própria para o título destas histórias em quadrinhos. Tudo para dar unidade e autenticidade ao projeto, detalhes que enaltecem o projeto como uma narrativa transmídia.



Figura 109 - Elementos gráficos do jogo são adornados com grafismos escandinavos.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 110 - Adornos dos menus de jogo.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 111 - Insígnias representando as conquistas do jogo.

Fonte – O Autor (2014).

Os padrões de entrelaçamento dos caracteres desenvolvidos para o título, foram mais inspirados em elementos gráficos presentes no próprio jogo, como visto acima, do que em sua origem histórica. Estes grafismos que se assemelham a trançados, historicamente, possuem um uso diversificado entre os antigos povos celtas e anglo-saxões (HULL, 1999), como visto nas figuras 113 e 114. Alguns autores defendem que estes padrões entrelaçados surgiram no norte da Itália, e têm suas origens no trabalho artístico do final do Império

Romano, e conforme a cultura foi se diversificando, estes padrões gráficos chegaram até o norte da Europa²⁰.



Figura 112 - iluminura presente no livro de mitologia nórdica, Edda.

Fonte - (DAILY MITHOLOGIES, 2011)



Figura 113 - Runa escandinava encontrada ao sul da Suécia, contendo os padrões gráficos de entrelaçamento.

Fonte – (REAL SCANDINAVIA, 2006)

²⁰ James Trilling (2001). The Language of Ornament.

Foram feitos primeiramente estudos sobre estes padrões de entrelaçamento, como visto nas figuras a baixo, e toda arte posteriormente feita no software de vetorização Corel Draw (versão x5)

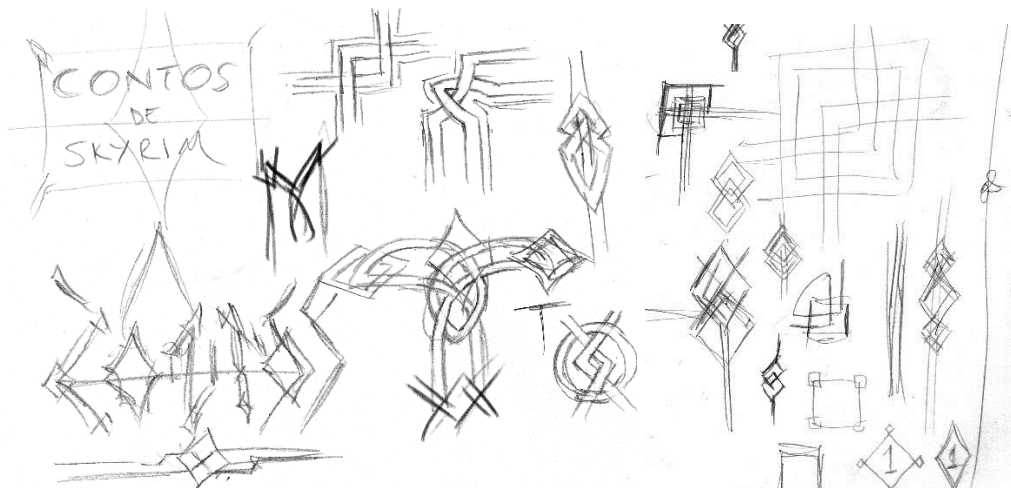


Figura 114 - Rascunhos rudimentares usados para estudar o padrão de nós usados nos caracteres.

Fonte – O Autor (2014).

Cada caractere foi criado individualmente em *software* vetorial (figura 116) e cada peça dos caracteres foi feita individualmente para só depois serem constituídos como uma letra. O processo foi similar a uma linha de montagem. O acabamento posterior foi feito no *Photoshop*.

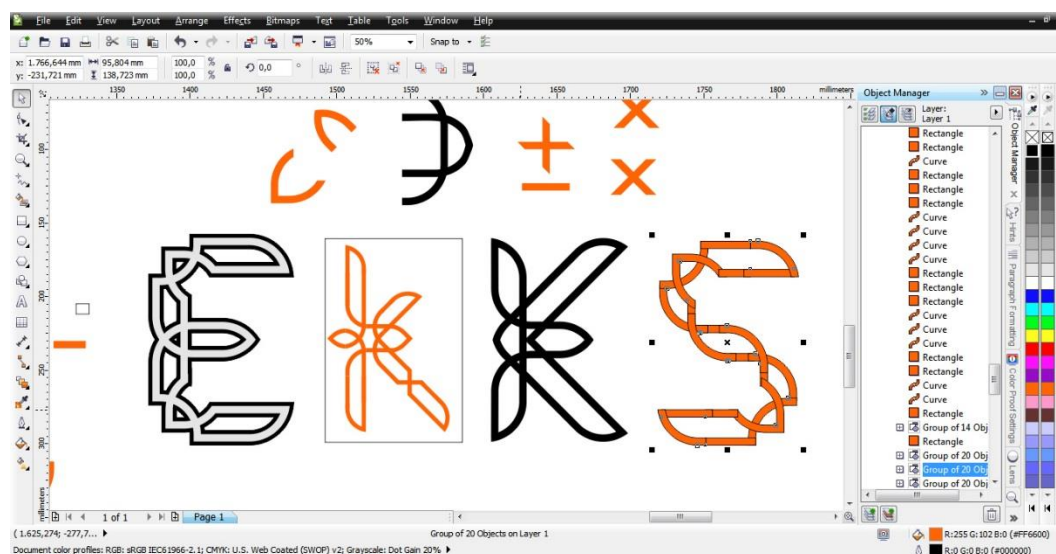


Figura 115 - Montagem dos caracteres nos Corel Draw.

Fonte – O Autor (2014).

Seus usos são atribuídos onde há o anúncio de cada faceta do projeto, como a capa, as contracapas das histórias, bem como um potencial material de divulgação. A figura 117 mostra o resultado final deste elemento do trabalho.

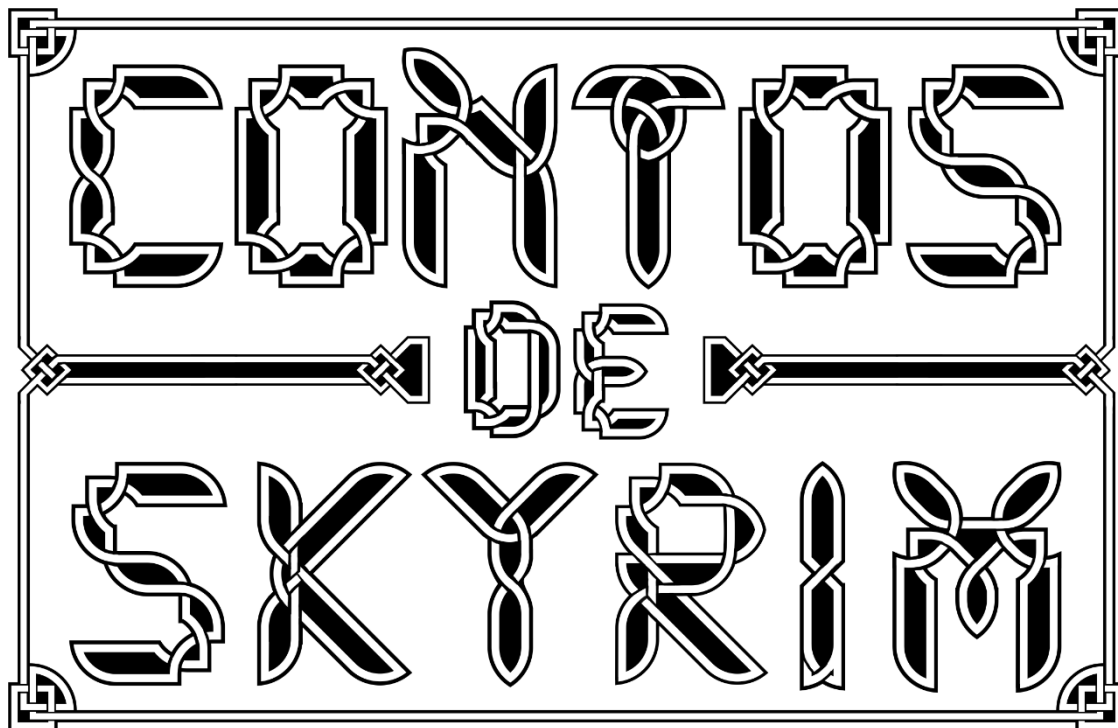


Figura 116 – Com base nas referências, esta é a versão finalizada da tipografia usada para o título dos quadrinhos.

Fonte – O Autor (2014).

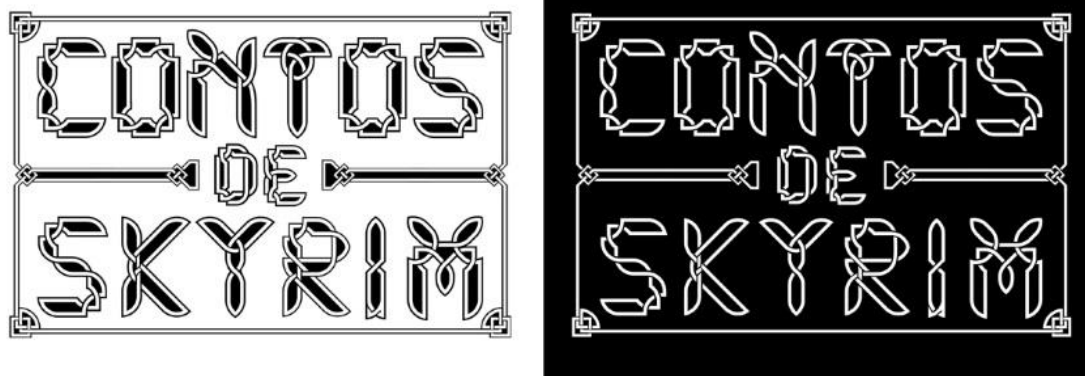


Figura 117 - Comportamento da tipografia em fundo escuro.

Fonte – O Autor (2014).

7.9 DESCRIÇÕES ANALÍTICAS DOS CONTOS

7.9.1 UM SONHO EM SOVNGARDE

O conto relata a história de um guerreiro da raça *Nord* que se encontrava muito aflito sobre a possibilidade de um desfecho fatídico em uma batalha que se aproximava. Após suas preces, este guerreiro, chamado *Skardan Free-Winter*, que não tem sua aparição no jogo, porém é citado em diversos contos, tem visões de um lugar celestial chamado *Sovngarde*, o panteão supremo fruto das crenças de seu povo. A ideia central desta história é contar sobre sua passagem por este local e suas lições aprendidas mediante às suas experiências vividas em *Sovngarde*.

Elementos importantes do jogo estão presentes neste conto. O jogador, em certo momento do game, terá acesso a *Sovngarde* (figura 119), pois é um dos cenários da trama principal do jogo, além disto, as histórias contem personagens, deuses, locais e objetos muito pertinentes a narrativa do jogo.



Figura 118 - Imagem do jogo referente ao cenário *Sovngarde*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Os quadrinhos de *Um Sonho em Sovngarde* começam com a cena em que *Skardan*, o personagem principal, reflete sobre a possível derrota que ele e sua tropa sofrerá no dia seguinte em batalha, sua expressão é de nítida

aflição e preocupação. Foi buscado dar importância as expressões faciais neste conto, pois com o decorrer da história, o emocional do personagem muda. Ilustrando o seu primeiro monólogo, é mostrado o acampamento onde se encontram seus companheiros, muitos possuem expressões de aflição (figura 120), mostrando que aquele não era um momento agradável, a cena foi ilustrada no *plano médio* (RAMOS, 2010), para salientar o ambiente de desesperança.



Figura 119 - Soldados aflitos.

Fonte – O Autor (2014).

Na cena seguinte, o protagonista relata quem são os inimigos que o pressagiam, os *Aldmeri*. No primeiro quadrinho, os *Aldmeri* foram apresentados de forma não linear, como um *flashback*, para que o leitor sentisse e visualizasse suas características físicas e suas características de uma certa índole malevolente, isto mostrado através do semblante, da pose dos personagens, e pela textura que os circunda (figura 121). O uso de um fundo não ortodoxo, ou seja, com linhas e texturas que remetem a um cenário

específico, salientam o estado de espírito de um personagem (McCLOUD, 2006). Na mesma página, Skardan é visto em de cima para baixo, exaltando sua frustração, a escolha deste plano flui para justamente para dar uma dramaticidade a cena (figura 121)

Mesmo quando há pouca ou nenhuma distorção de personagens numa cena, um fundo distorcido ou expressionista pode afetar nossa leitura dos estados interiores do personagem. (McCLOUD, 1994, p.30)



Figura 120 - Os Aldmeri (a esquerda) e o jogo de câmeras usado em *Skardan* (esquerda).

Fonte – O Autor (2014).

Na página seguinte, onde mostra *Skardan* indo dormir, foi feito uma sequência de quadrinização momento-a-momento (McCLOUD, 1994) de quadros, salientando o processo que o mesmo levou para entrar no sono pois

"criando uma sequência de duas ou mais imagens, nós damos a ela uma identidade forçando o leitor a considerar estas imagens como um todo" (McCLOUD, 1993, p.73). A sequência mostra a opacidade da imagem de seu rosto diminuindo conforme ele foi adormecendo, simbolizando a sua passagem para o universo de seu sonho. (Figura 122)

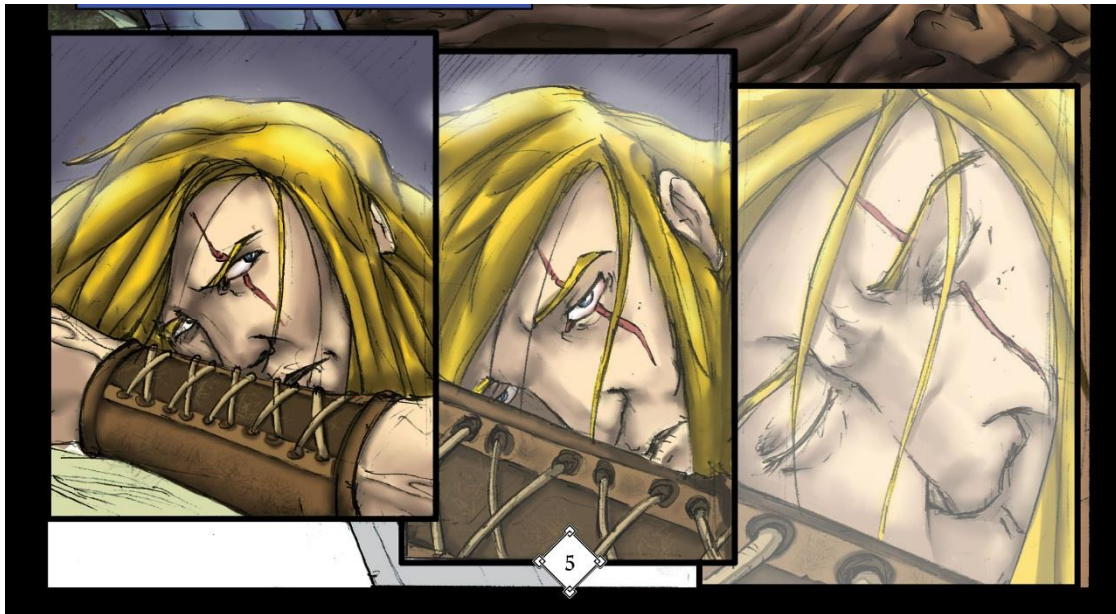


Figura 121 - Sequência de imagens representando o personagem adormecendo.

Fonte – O Autor (2014).

Na próxima página foi feita em um único quadro principal, um quadro sangrado (McCLOUD, 1994) à página, com dois pequenos quadros adjacentes ao alto. Esta página foi desenhada nestas proporções para causar justamente um choque de realidades, mostrando o personagem se deparando com a ambientação diferente de *Sovngarde*. A visão acima de uma cena pode dar aos leitores acesso a uma riqueza de informações sobre um ambiente, e uma sensação de "pôr-se acima de tudo" também no sentido emocional. (McCLOUD, 1994) As esculturas de anciãos, o céu em cores quentes, a neblina e uma tênue visão de *Hall of Valor* ao fundo são as características marcantes deste cenário presente no jogo, e sua reprodução mesmo estando em estilo próprio, buscou ilustrar como é o cenário original, a página completa pode ser vista na figura 123.



Figura 122 - Cena em que Skardan se depara com Sovngarde.

Fonte – O Autor (2014).

A cena seguinte, quadrinizada no estilo *ação-a-ação*, que segundo McCloud, mantém o ritmo acelerado na narrativa, mostra o personagem percorrendo uma névoa espessa, que no jogo possui um fator simbólico. A cena seguinte, já na próxima página, mostra Skardan se desvencilhando desta espessa neblina, em *ação-a-ação*, mostrado em câmera inclinada para dar

dinamismo, e o detalhe de seu pouso, com *close-up* de seus pés e mãos tocando no solo sem a presença marcante da neblina (figura 124).



Figura 123 - Skardan se desvencilhando da neblina.

Fonte – O Autor (2014).

Na mudança de cenário seguinte, quando o protagonista está a caminho da ponte de ossos, ilustrada com uma perspectiva que salienta o seu comprimento (figura 125), surge subitamente o corpulento personagem chamado *Tsun* (figura 126), o guardião desta ponte e protetor de *Hall of Valor*.



Figura 124 - O personagem chegando a ponte de ossos de baleia.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 125 - Comparativo entre as versões do jogo e dos quadrinhos do personagem *Tsun*.

Fonte – O Autor (2014).

Sua grande altura e sua musculatura avantajada são característica únicas deste personagem no jogo, pois o seu modelo gráfico computacional (figura 127) foi feito para parecer maior que os demais personagens da raça *nord*, tal detalhe foi implemento em sua versão nos quadrinhos. Um leve e não descaracterizante detalhe foi deliberadamente mudado neste personagem, seu cabelo, que por sua vez foi inspirado no do herói de revistas *pulp*, *Conan*, o *Bárbaro*, de Robert E. Howard (1932).

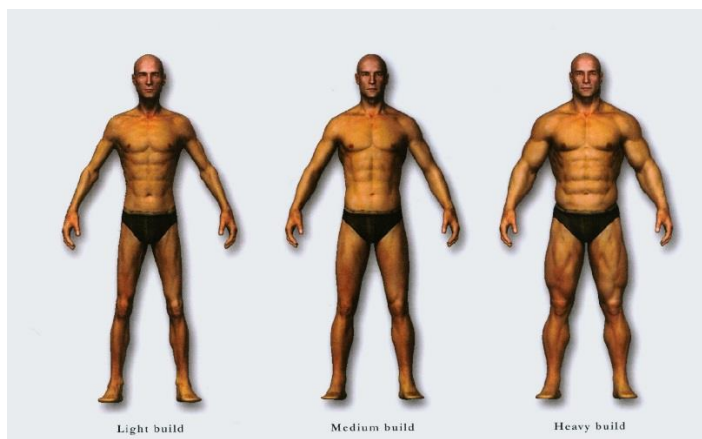


Figura 126 - Modelos computacionais usados na construção dos personagens de *Skyrim*.

Fonte – (ADAMOWICZ, 2011)

Seu tamanho foi salientado no segundo quadrinho da página, onde fica frente a frente com *Skardan*, ilustrado em plano médio.

Ao atravessar a ponte e ossos, o protagonista se depara com uma grandiosa edificação de rochas, se trata de *Hall of Valor*. A diagramação dos elementos visuais desta página também foi disposta para que o leitor sentisse a relevância daquele momento, onde o personagem completa uma etapa de sua passagem por *Sovngarde*, isto através da utilização de uma exaltação da entrada do lugar, a presença do final da ponte de ossos, e a postura do personagem, que está parado, atônito, diante daquilo, a imagem da página completa pode ser vista a seguir:

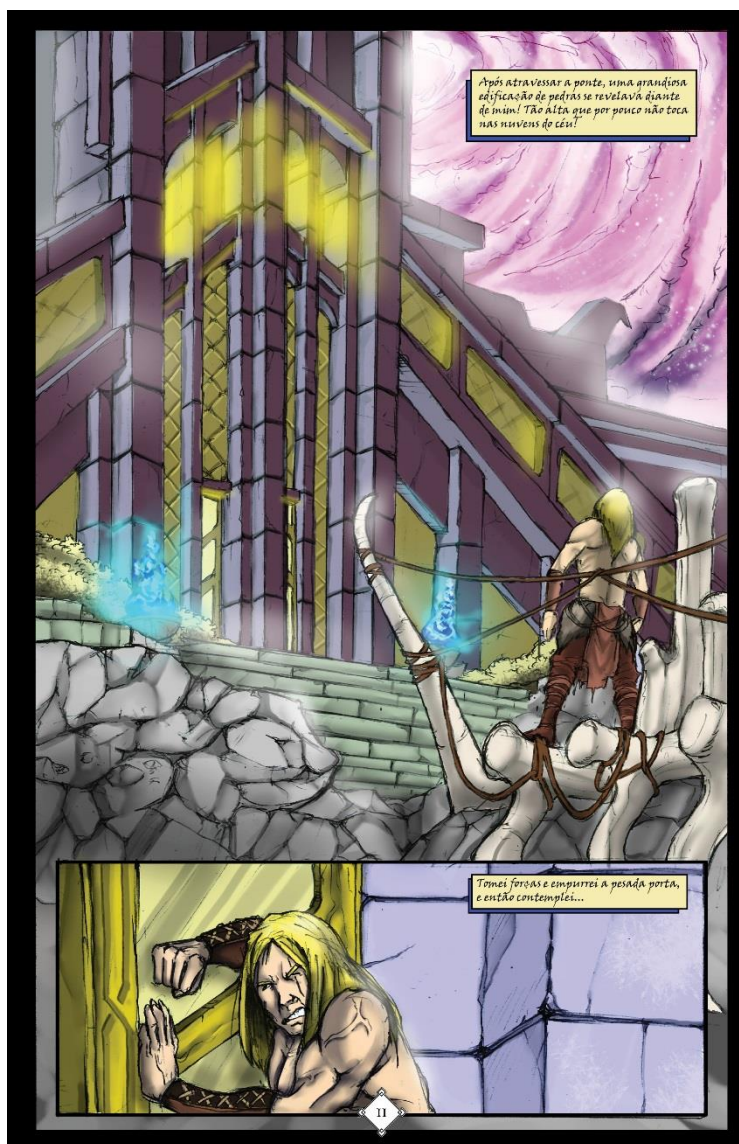


Figura 127 - O personagem se deparado com a edificação *Hall of Valor*.

Fonte – O Autor (2014).

Dentro desta edificação, já mudando de cenário, *Skardan* se depara com uma grande reunião de pessoas, em clima amistoso e festivo. A transição de ambientes se deu quando ele empurra a porta e cai diante do salão (figura 129).



Figura 128 - *Skardan* entrando no salão de pândegas.

Fonte – O Autor (2014).

Para salientar este clima de aconchego do lugar, foram levados em consideração as expressões faciais e expressões corporais dos personagens. Como dito anteriormente, foram usadas cores quentes nas camadas de colorização para que a atmosfera daquele ambiente se tornasse mais agradável e diferente se comparar com o clima frio do primeiro cenário. Na página 13 é dado ênfase no ambiente festivo e fraterno do *salão de pândegas*, o personagem principal situa-se ao centro da página e vislumbra o seu arredor. Nesta cena há cerca de 34 pessoas ilustradas, incluindo bardos, guerreiros e guerreiras, isto para representar a dinâmica icônica do local. Nas mesas há uma abundância de comida e bebida (figura 130)

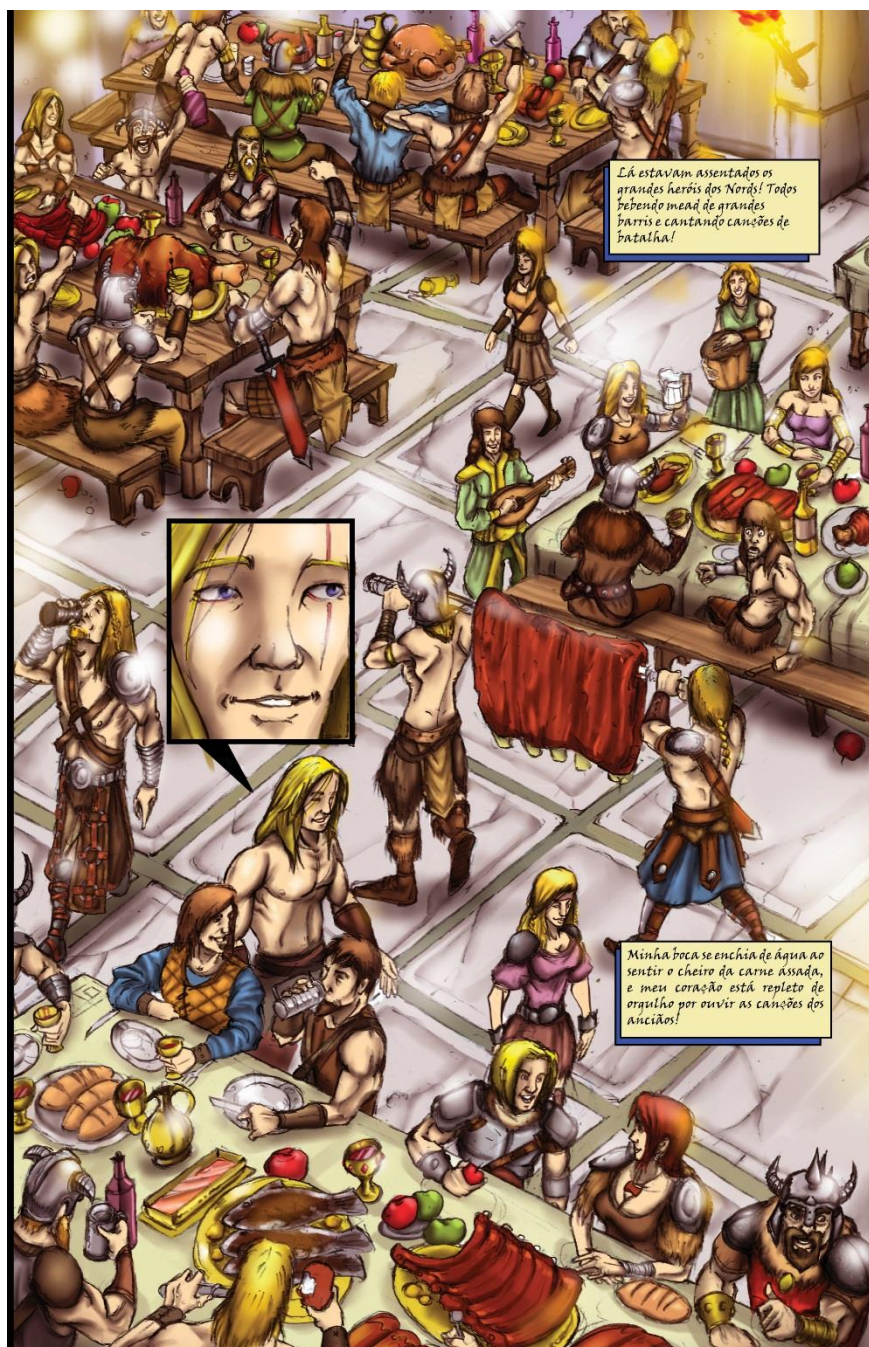


Figura 129 - O interior de Sovngarde.

Fonte – O Autor (2014).

Na cena seguinte *Skardan* se encontra com *Ysgramor*, personagem interagível no jogo, o posicionamento da câmera foi arremetido para que sua alta hierarquia no local fosse enfatizada (figura 131). Para a versão adaptada dos quadrinhos, *Ysgramor* está trajando a armadura presente em sua representação nas esculturas presentes em *Skyrim*, como mostra a figura 132, isto não descaracteriza o personagem, mas sim, mostra uma diferente versão do mesmo presente no jogo. Nesta página ele porta seu característico machado

Wuutraad e na esquerda do trono pode-se ver seu escudo *Shield of Ysgramor*, tais objetos podem ser adquiridos no jogo por meio de missões.



Figura 130 - Versão de *Ysgramor* para quadrinhos.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 131 - *Concept art* da estátua do personagem *Ysgramor*.

Fonte – (ADAMOWICZ, 2011)

Na sequência, o personagem *Skardan* é ilustrado de costas para *Ysgramor*, simbolizando uma certa vergonha por estar com medo, algo repudiável pelo seu povo. Abaixo, em uma quadrinização *momento-a-momento*

(McCLOUD, 2006), *Ysgramor* bebe toda a sua bebida para então falar com *Skardan*, e quando o faz, sua linguagem corporal é ilustrada de uma forma que realce uma postura disciplinadora que se mantém até a próxima página, como se pode ver nas próximas figuras.

[...] em contraste, uma palma voltada para baixo eleva simbolicamente o falante, reivindicando autoridade, poder e controle sobre os outros assim como um adulto exerce o controle sobre uma criança. (McCloud, 2006. p.113)



Figura 132 - Postura disciplinadora de *Ysgramor* para com *Skardan*.

Fonte – O Autor (2014).

Após a saudação feita por *Ysgramor*, na cena seguinte, a sequência de quadrinhos mostra o despertar do sonho, o personagem agora ostenta um semblante mais intrépido do que no começo da história (figura 134), o vento

tremula as flamulas e seu cabelo como se seguissem a trajetória de suas palavras.



Figura 133 - O personagem relatando aos seus companheiros sobre o sonho.

Fonte – O Autor (2014).

Na página final, também em imagem única e sangrada à página, aparece *Skardan* e os guerreiros, agora confiantes, em brados partindo para a batalha. Ao fundo, o deus Talos em posição de superioridade e esplendor, como se estivesse dando proteção e apoio àqueles homens, como mostra na figura 135.



Figura 134 - Última página do conto *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).

7.9.2 A AGONIA DO AVENTUREIRO

O conto a Agonia do Aventureiro, conta a história de um explorador *argoniano* (raça antropomórfica reptiliana de *Skyrim*) que ao desbravar uma das ruínas antigas de *Skyrim* (figura 136), se depara com uma horda violenta de *draugr* (figura 137), mortos-vivos da mitologia nórdica, que por sua vez lhe ferem de forma severa.



Figura 135 - Ambiente de uma das criptas encontradas em *Skyrim*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

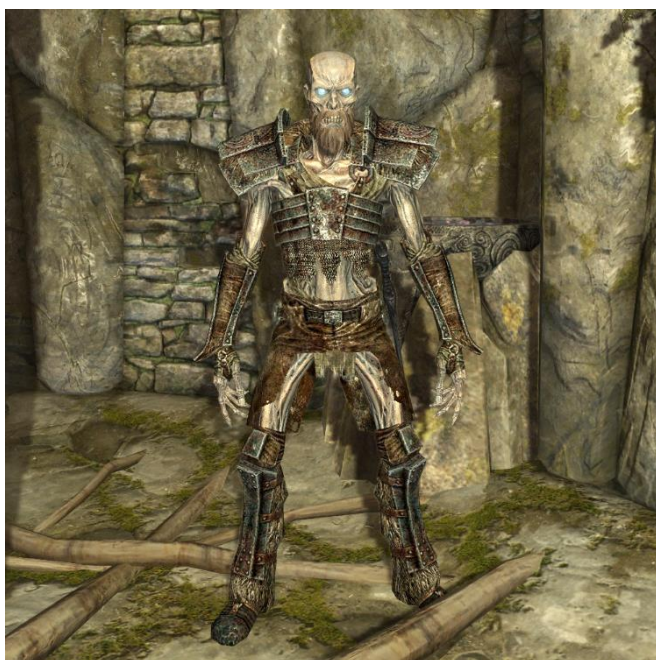


Figura 136 - Um *draugr*, inimigo encontrado no jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

A história se desenrola no período em que este *argoniano* agoniza em sua cama devido à gravidade de seus ferimentos, e neste momento um companheiro surge para averiguar sua situação e saber o que aconteceu com ele. O conto foca na importância de um artefato chamado *Garra de Dragão* (*Dragon Claw*), visto na figura 138, e sua perigosa finalidade. Tal artefato o jogador pode possuir e é de grande valia para a resolução de algumas missões.



Figura 137 - Artefato do jogo conhecido como *Garra de Dragão*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Os quadrinhos começam com a chegada de um guerreiro misterioso e anônimo amarrando as rédeas de seu cavalo na varanda de uma residência, está nevando forte naquele momento, nenhum texto é mostrado nesta primeira cena (figura 139) para que o leitor interprete a narrativa apenas pela seguinte sequência de imagens, o esquema de quadrinização vigente nesta página é o de ação-a-ação. No terceiro quadrinho, um recurso de *indício de profundidade* (McCLOUD, 2006) foi aplicado para que o leitor se familiarizasse com os objetos do cenário. (Figura 140) O cenário em si, foi planejado dispondo objetos que normalmente se encontra nas casas padrões do jogo.



Figura 138 - primeiro quadrinho da primeira cena de *A Agonia do Aventureiro*.

Fonte – O Autor (2014).

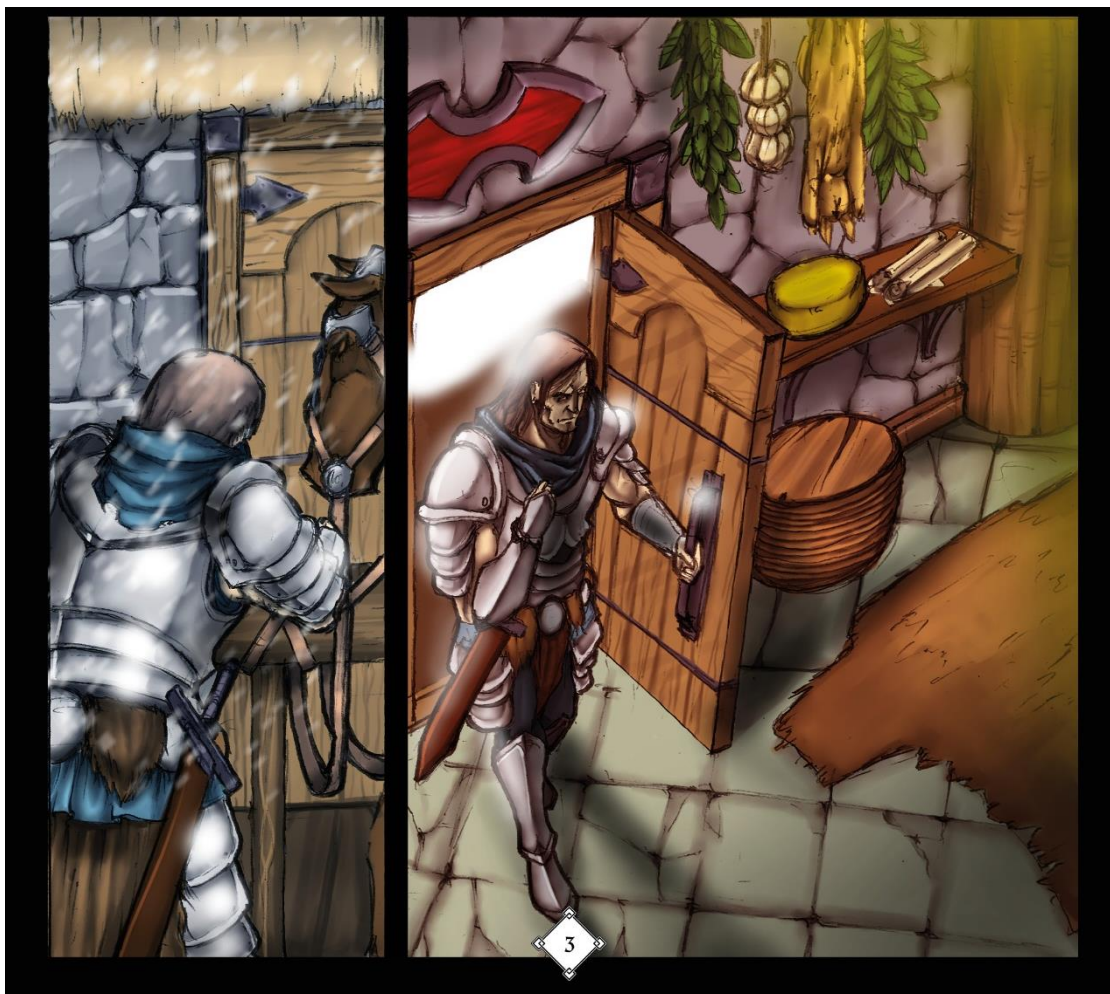


Figura 139 - personagem entrando na residência, deu-se prioridade para o jogo de câmeras.

Fonte – O Autor (2014).

Na próxima cena, o guerreiro anônimo se aproxima do *argoniano* (não se conhecera até então a relação que ambos possuíam entre si) até o momento deitado em uma cama precária, enquanto tapa um ferimento com sua mão, vê-se vagamente uma mancha de sangue estampado em suas vestes (figura 141). No terceiro quadrinho desta cena, o artefato garra de dragão está no centro do quadro, justamente para que se possa ter o foco naquele objeto, a câmera foi favorecida para que isto ocorresse. "[...] os leitores darão importância aos personagens e objetos posicionados no centro" (McCloud, 2006. p.24).



Figura 140 - O *argoniano* ferido e a garra no centro da cena.

Fonte – O Autor (2014).

A seguir, uma sequência de quadrinhos, ação-ação, foi usada para enfatizar a gravidade do problema de saúde do *argoniano*, uma tosse hemorrágica devido ao ferimento. Ao fundo, na *quarta janela* (MCCLLOUD, 2006) quase despercebida, a garra de dragão, simbolizando que ela possui um papel importante nos acontecimentos futuros.

No primeiro quadrinho da cena seguinte, mesmo com o *argoniano* de costas, e sua fisiologia não ser necessariamente expressiva, esboça-se um sorriso quando o personagem faz a pergunta "você tem a mera noção do que seja isto?" para o humano, como visto na imagem 142.

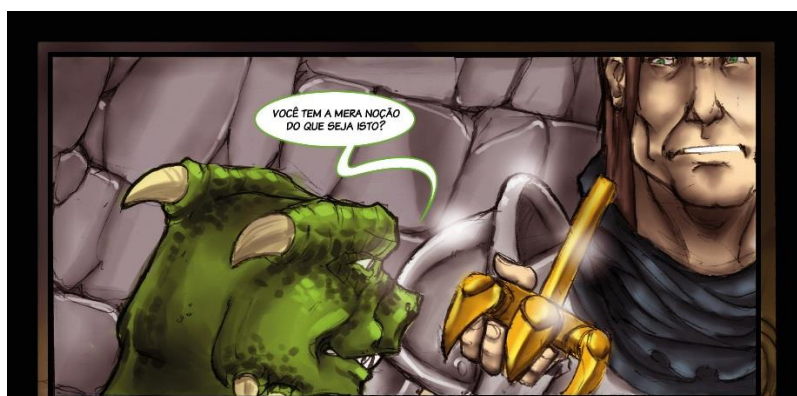


Figura 141 - o *argoniano* questiona o humano.

Fonte – O Autor (2014).

A cena seguinte, o segundo quadrinho ganha destaque, pois há uma dualidade de acontecimentos acontecendo ali. O leitor nesta cena, ter um papel participativo, pois quando o mesmo visualiza aquela imagem do *argoniano* diante das portas das criptas ele já toma conhecimento de um detalhe que o próprio personagem não conhece, e começa a criar certa indagação sobre o que aquilo significa, esta cena pode ser vista abaixo:



Figura 142 - Um efeito de *flashback* é aplicado a cena.

Fonte – O Autor (2014).

Na página seguinte um *flashback* ilustra os temores que o *argoniano* sentia ao pensar na possibilidade de entregar o artefato para um ente (figura 144). No terceiro quadrinho desta página é dado um close no rosto do *argoniano*, para enfatizar o que ele está prestes a dizer.



Figura 143 - O aparecimento de *draugr*, representando os temores do personagem.

Fonte – O Autor (2014).

Na cena seguinte, é mostrado como o *argoniano* encontrou a tal garra que estava submersa e dentro de uma urna (figura 145). Esta cena ilustra algo que pode acontecer no jogo, pois algumas *quests* exigem que o jogador busque artefatos e demais objetos que estão submersos, a figura 146 mostra uma cena do jogo onde isto acontece. A urna ilustrada é similar as que se encontram nos cenários de jogo. Abaixo desta cena há uma quebra abrupta de contexto, onde a quadrinização foi feita no formato *cena-a-cena*. Nesta hora em que o *argoniano* divaga em seus pensamentos, a câmera, vista de cima, prolonga esta sensação de devaneio, como constata-se na figura 146.



Figura 144 - Cena em que o personagem encontra o artefato.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 145 - baú submerso encontrado no jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)



Figura 146 - Cena em que o *argoniano* começa a divagar.

Fonte – O Autor (2014).

Posteriormente, o *argoniano* mostra o ferimento antes tampado por sua mão (figura 148). O ferimento é centralizado no quadrinho para que se tenha ênfase sobre aquilo. A expressão que se buscou dar ao personagem naquele momento, bem como seu posicionamento corporal, superior ao seu colega, não era de dor ou de agonia, o intuito era transmitir o sentimento de orgulho, pois na cena seguinte foi mostrado o caos em que o mesmo se encontrava quando foi ferido gravemente e ter sobrevivido (figura 149). O ângulo da cena, em plano americano, mostrou a quantidade de inimigos que o personagem enfrentou.



Figura 147 - O personagem mostra seu ferimento, que até então estava oculto.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 148 - Cena da luta entre o personagem e uma horda de *draugr*, onde o personagem ganha o grave ferimento.

Fonte – O Autor (2014).

A página seguinte tem ênfase em mostrar os detalhes importantes da garra, que possui grande destaque na página, para que o leitor visse de forma clara os entalhes esculpidos na palma daquele objeto. A angulação buscada foi para fazer com que o leitor agora também faça parte do descobrimento daquilo (figura 150).



Figura 149 - Página em que o guerreiro anônimo percebe os símbolos do artefato.

Fonte – O Autor (2014).

Na página seguinte é mostrada uma clara visão de como o personagem expõe o funcionamento do artefato. Em *plano americano* é mostrado *Deerkaza* (cujo nome foi revelado mediante a indagação do guerreiro anônimo) com o braço estendido e fazendo o encaixe do objeto ao mecanismo da porta. É feito um close deste mecanismo para revelar que os símbolos da porta condizem com os símbolos da garra, concretizando o seu uso.

Em primeiro plano do próximo quadrinho, destaca-se a horda de *draugr*, com a plena ciência de que há um intruso em seu território, eles rangem os dentes e estão claramente armados. Ao fundo, a silhueta de *Deerkaza* coberta pela poeira levantada pela abertura da pesada porta de pedras. A impressão de peso da porta pode ser percebida pelo movimento das chamas das piras que iluminam o lugar. Esta página completa pode ser vista na figura abaixo:



Figura 150 - Deerkaza mostra como destrancou a porta e se encontrou com seus algozes.

Fonte – O Autor (2014).

Enquanto *Deerkaza* contava o desenrolar de sua aventura, o mesmo é interrompido por uma crise de tosse, uma quadrinização do tipo cena-a-cena foi aplicada para salientar esta quebra de contexto. Novamente recuperado, *Deerkaza* volta a contar a história. Nos próximos quadrinhos ele está gravemente ferido, e com visão comprometida pela hemorragia, ele vê apenas os vultos dos seus inimigos. Para ilustrar esta cena, foi optado por mostrar a visão feita pelos olhos do personagem, enfatizando no ferimento do olho direito para dar dramaticidade à cena. (Figura 152)



Figura 151 - *Deerkaza* gravemente ferido.

Fonte – O Autor (2014).

No quadrinho seguinte ele está desarmado e muito ferido, porém lúcido, até que então ele consegue sair rastejando da cripta deixando um rastro de sangue pelo caminho. Nesta hora foi buscado ilustrar a perspectiva do local de uma forma mais exacerbada para salientar que o mesmo sofreu para sair dali, e também estampar em sua expressão, a plena convicção de querer sair daquele lugar com vida a todo custo (figura 153)



Figura 152 - Deerkaza rastejando para sair daquele lugar.

Fonte – O Autor (2014).

No último quadrinho do conto, o guerreiro anônimo é visto saindo da casa de *Deerkaza* e para um fim alegórico, foi ilustrado, de certa forma subliminarmente, os elementos que remetem ao que está esculpido na garra: Uma coruja ao alto, uma libélula à direita, e pegadas de urso estampadas no chão lamacento daquele lugar, isto para finalizar o conto de uma maneira não abrupta. (Figura 154)

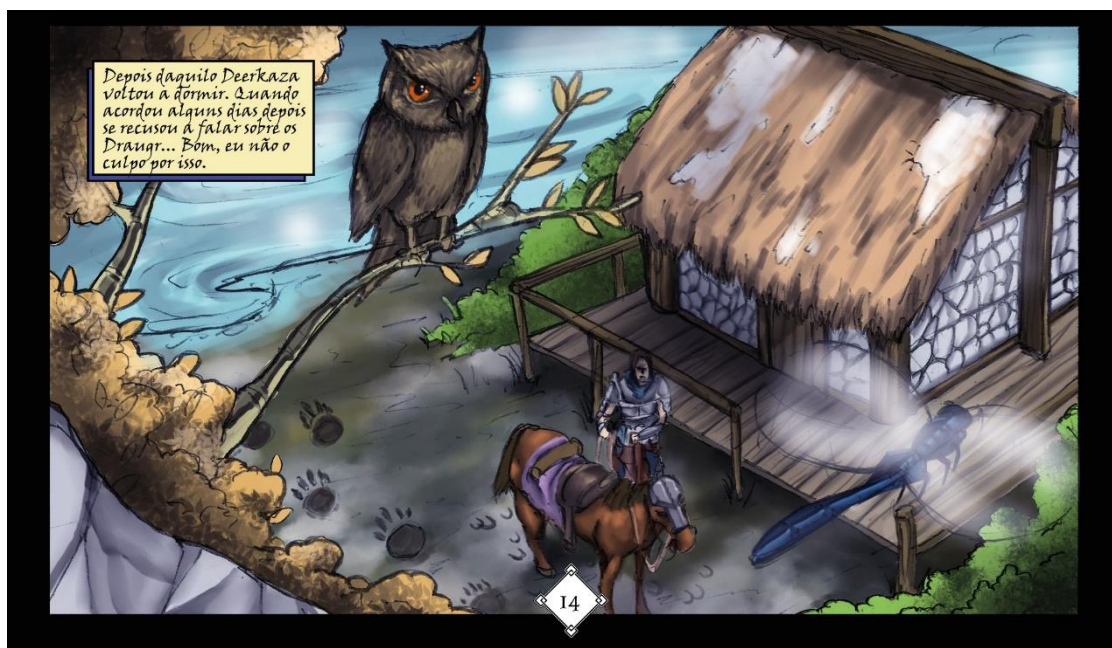


Figura 153 - Última cena da história, contendo implicitamente os elementos esculpidos da garra.

Fonte – O Autor (2014).

7.9.3 FANTASMAS NA TEMPESTADE

Fantasma na Tempestade conta a história de um viajante chamado *Adonatto Leotelli* (cujo nome não é revelado na história), Um NPC²¹ que pode ser encontrado no jogo (Figura 155). Ele relata, que em uma de suas aventuras, acompanhado de uma caravana mercante, ele junto ao povo felino chamado de *khajit* (Figura 156), se deparam com um grupo de criaturas hostis chamadas de *falmer* (figura 157). A história foca na emboscada que estas criaturas armaram para o grupo, bem como seu desfecho.

²¹ NPC, sigla em inglês para *non-player-character*, ou personagem que o jogador não controla.



Figura 154 - Personagem *Adonatto Leotelli*, que pode ser encontrado em *Skyrim*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)



Figura 155 - Grupo do povo felino chamado de *Khajiit*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

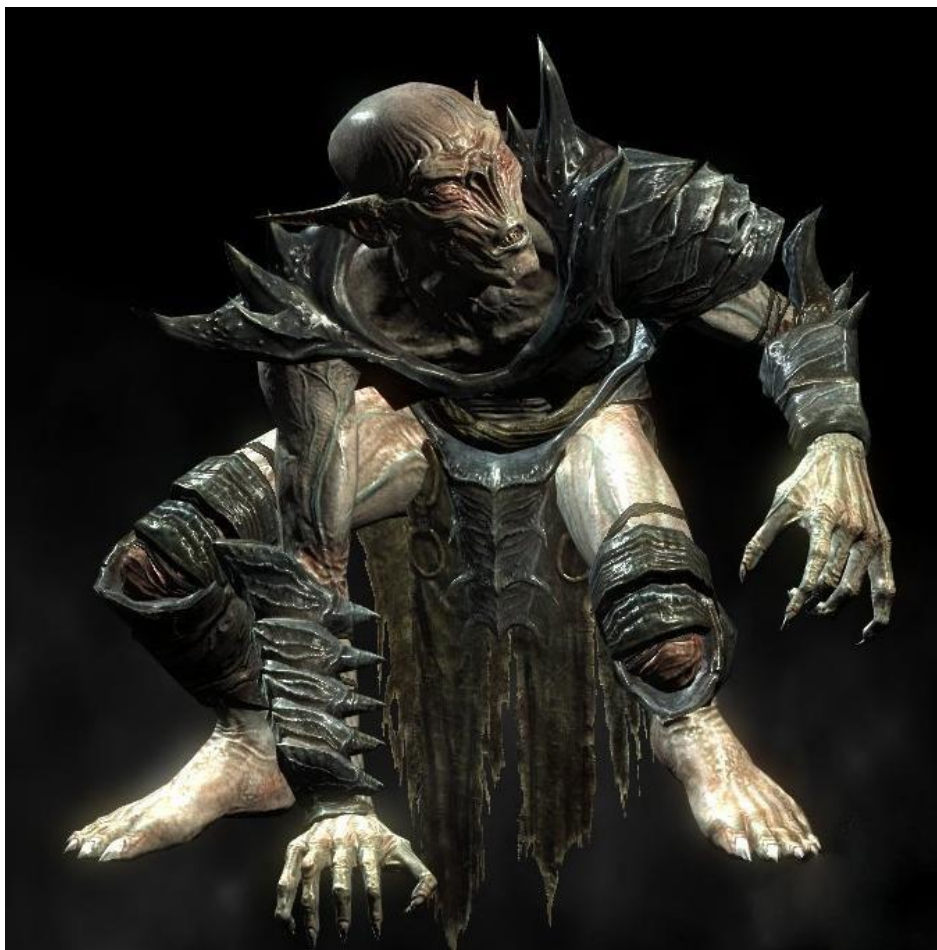


Figura 156 - Um *falmer*, uma das espécies de inimigos encontrados no jogo.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

Nesta história não há diálogos diretos, sua narrativa é feita em forma de *flashbacks*. Segundo as categorias propostas por Scott McCloud (2006) acerca da interação texto/imagem nas histórias em quadrinhos, este tipo de narrativa se caracteriza como sendo específica da palavra (p.130). A narrativa proporcionada pelas ilustrações nesta história, descrevem os aspectos da cena que está sendo contada.

A história começa com *Adonato* escrevendo pergaminhos de texto, em plano americano, simbolizando que está relatando o conto que há de vir. Nesta cena, a iluminação é baixa e a atmosfera é sombria, no quadrinho seguinte foi dado um close-up em seu rosto, para salientar sua expressão de tormento, e descontento (figura 158). Logo abaixo, em uma transição cena-a-cena, aparece o protagonista cavalcando junto a outros personagens, os *khajit* das caravanas. Estão sob uma forte nevasca, que é acentuada para dramatizar ainda mais a história.



Figura 157 - Primeira cena dos quadrinhos, onde Adonatto começa a relatar sua experiência

Fonte – O Autor (2014).

A cena seguinte (figura 159) foi ilustrada em quadro único e sangrado à página, para novamente, o leitor se sentir familiarizado com aquele ambiente e com os personagens que o compõe. Ao fundo é visto a silhueta do Colégio de Winterhold (figura 160), importante localidade no game. Nesta cena Adonatto está tapando o rosto com o braço, pois é o único humano da caravana e não possui a proteção natural que os outros integrantes possui, no caso, pêlos.

Posteriormente, através de uma expressão corporal, *Ri'Saad* ordena que a caravana se proteja da nevasca. Um *close-up* de Adonatto mostra gelo trazido pelo vento quebrando em sua armadura (figura 161). Sob a copa das árvores a tempestade é amenizada, porém suas expressões faciais ainda são de desconforto.



Figura 158 - ilustração de página inteira, dando ênfase a ambientação e situação dos personagens.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 159 - Vista do chamado Colégio de *Winterhold*, em *Skyrim*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)



Figura 160 - *Ri'Saad* e *Adonatto* sob forte nevasca e chuva de gelo.

Fonte – O Autor (2014)..

Na próxima página, uma quadrinização não linear da categoria ação-ação, é aplicada para mostrar que os inimigos já estavam à espreita da caravana. O ângulo de vista desta página foi construído para transmitir ao leitor uma sensação de que os inimigos são superiores, e se mostram em vantagem

em relação aos que estão abaixo, no declive (figura 162). Os *falmer* são mostrados com uma sombra mais espessa do que na próxima cena, para não revelá-los de forma tão instantânea.



Figura 161 - Jogo de câmeras favorecendo a suposta superioridade dos inimigos.

Fonte – O Autor (2014).

Posteriormente é dado um destaque maior para o *falmer* que está empunhando uma adaga, sua vista é de baixo para cima ainda, ainda enfatizando em sua periculosidade e suposta superioridade (figura 163).



Figura 162 - Vista de baixo para cima de um *falmer*, ainda para salientar sua suposta superioridade.

Fonte – O Autor (2014).

Na página seguinte, buscou-se poupar a ação para que se tenha uma melhor visualização do aspecto físico dos inimigos, close-ups das feições dos *falmer*s foram feitas (figura 164), para justificar o medo que a protagonista expressa no final do conto. Em plano americano, é mostrada parte do grupo de criaturas que fitava suas presas.

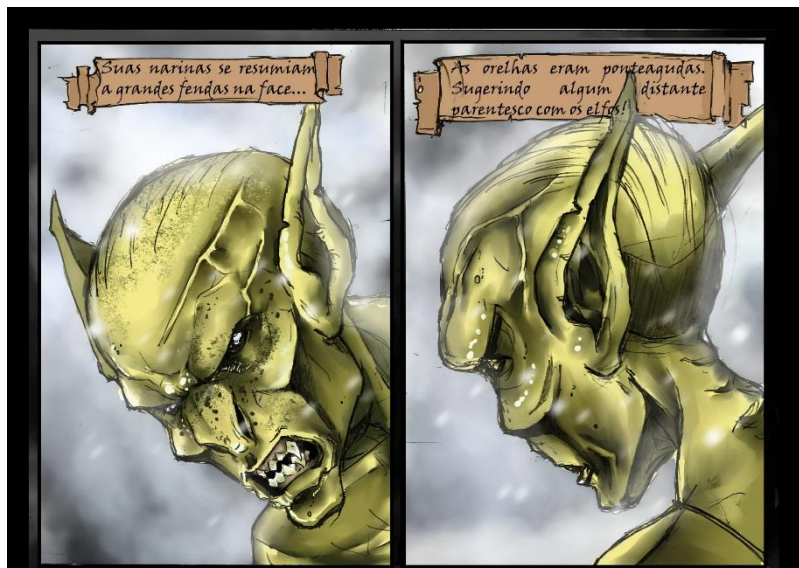


Figura 163 – Parte da cena onde são dados os *close-ups* da aparência dos *falmers*.

Fonte – O Autor (2014).

A próxima cena foca na primeira vítima, a *khajit* fêmea, *Bhisha*, que percebe a presença do inimigo, mas apesar de estar prestes a desembainhar a espada sobre um fatídico golpe de adaga (figura 165). O quadrinho do ataque mostra a velocidade da criatura, salientado por sutis linhas de ação.



Figura 164 - A personagem *Bhisha* sendo atingida por um inimigo.

Fonte – O Autor (2014).

Na cena seguinte, Bhisha solta um grito capaz de alertar os demais membros de seu grupo sobre os inimigos que se aproximavam (figura 166). A cena foi feita com vista aérea para enaltecer a amplitude de seu grito, sua linguagem corporal, com punhos cerrados e braços contraídos, confirmam que sua única intenção naquele momento era alertar os outros.



Figura 165 - Favorecimento de câmera para enaltecer o comportamento da personagem.

Fonte – O Autor (2014).

Abaixo, *Leotelli*, e os demais *khajit* já estão cientes de que há um perigo à espreita. *Adonatto* faz o sinal gestual mundial com as mãos (McCLOUD, 2006. p.112) de se atentar ao som que ecoa no ambiente.

Em seguida o grupo já está apostado para o eventual combate. A câmera agora favorece o grupo mercante, dando-os destaque na página. Logo abaixo, o leitor percebe que *khajiits* e *falmers* aparentam estar no mesmo nível, diferente da ambulação de câmera promovida no começo da história (figura 167)



Figura 166 - Página em que o grupo está cercado pelos *falmer* e se preparam atacar.

Fonte – O Autor (2014).

A cena seguinte é o pináculo da história, onde mostra o combate de ambos os grupos, a neve continua caíndo. A página dupla sangrada às margens, exacerba o frenesi do momento (figura 168). O *khajiit* caído a

esquerda indica, pelo seu olhar e pela empunhadura de sua arma, que há mais inimigos ao redor e que o combate não se restringe apenas às limitações das margens das páginas. Buscando a perda mínima de detalhes que porventura poderiam ocorrer pela dobra da página, a cena foi dividida em dois núcleos, um na página esquerda e outro na página direita, visando, além de uma desventura causada pela encadernação, um equilíbrio visual.



Figura 167 - Página dupla mostrando o derradeiro combate entre os *khajiit* e os *falmer*.

Fonte – O Autor (2014).

Os *khajiits* agora vitoriosos, afugentam as criaturas para longe. Um *falmer* morto ganha destaque na cena (figura 168), enquanto ao fundo os demais fogem. A dinâmica da câmera agora favorece os *khajiit*. Em seguida, numa transição cena-a-cena o grupo chega às dependências da cidade de *Windhelm*. O olhar de *Ri'saad* transmite desconfiança ao olhar para trás (figura 169), como se estivesse com receio de uma nova investida inimiga. Não neva mais, porém o clima continuara de tensão.



Figura 168 - Momento final da ação onde os inimigos fogem.

Fonte – O Autor (2014).

Para fechar a história, buscou-se dedicar a última página a mostrar implicitamente os devaneios do protagonista, que reflete sobre a experiência vivida naquela viagem (figura 170). Sua expressão ainda é de perplexidade e seu olhar é vago, indicando que ele não está prestando a atenção ao seu redor, mas sim, preso em seus pensamentos que ainda o assombram. Adornando o cenário, estão presentes alguns objetos que o jogador pode reconhecer, como um livro de magia ao alto na prateleira (um *conjunction book*), um vidro de poção (*Potion of Minor Healing*), pão e uma adaga (*iron dagger*).



Figura 169 - Última página da história onde o personagem *Adonatto Leotelli* divaga sobre os acontecimentos, fechando o ciclo iniciado no primeiro quadrinho.

Fonte – O Autor (2014).

7.10 OS CONTEÚDOS EXTRAS DOS CONTOS

No final de cada história em quadrinhos foi adicionado um conteúdo extra para que o leitor ficasse mais aquém dos elementos presentes nas histórias em quadrinhos. Diversas histórias em quadrinhos atuais dispõem de conteúdos extraordinários para que o leitor fique mais envolvido com a história relatada anteriormente, sejam *making-offs*, ou conteúdo pertinente a história. Cada história em quadrinhos em Contos de Skyrim, desenvolvida para este trabalho de diplomação, contam com conteúdo extras no final de cada história. São elementos que permitem ter um maior aprofundamento com o que se passou naquela narrativa.

Em *Um Sonho em Sovngarde* foram inseridos na página final a descrição da raça *Nord*, e uma breve descrição histórica de *Ysgramor* e *Talos*. Já em *Fantasmas na Tempestade*, foram inseridas informações sobre os antagonistas daquela história, os *Falmer*, bem como a descrição do povo felino, os *khajiit*; e ainda outro breve histórico sobre os personagens *Adonatto Leotelli* e *Ri'Saad*. No conto *A Agonia do Aventureiro*, os extras foram focados nos *Draugr*, na *raça argoniana* e na descrição das garras de dragão.

Cada conteúdo extra exposto no final das histórias contém uma ilustração referente ao conteúdo escrito. Poucos livros de *Skyrim* são ilustrados (figura 171), mas os que possuem um apelo pictórico, geralmente contém uma ilustração em preto e branco, como se fosse realmente uma iluminura daquele texto.



Figura 170 - Um dos poucos textos ilustrado encontrados em *Skyrim*.

Fonte – (BETHESDA, 2011)

As ilustrações foram feitas com este critério, sem o uso das cores, desenhadas e mantidas com aspecto rústico, feitas ao grafite, e colocadas com um fundo de papel antigo, isto para ter autenticidade e fazer alusão ao conteúdo original presente no jogo. Alguns desenhos podem ser vistos abaixo, bem como suas aplicações em uma das páginas de conteúdo extra:



Figura 171 - Ilustração usada para representar a raça khajiit.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 172 - Ilustração utilizada para representar os *nords*.

Fonte – O Autor (2014).

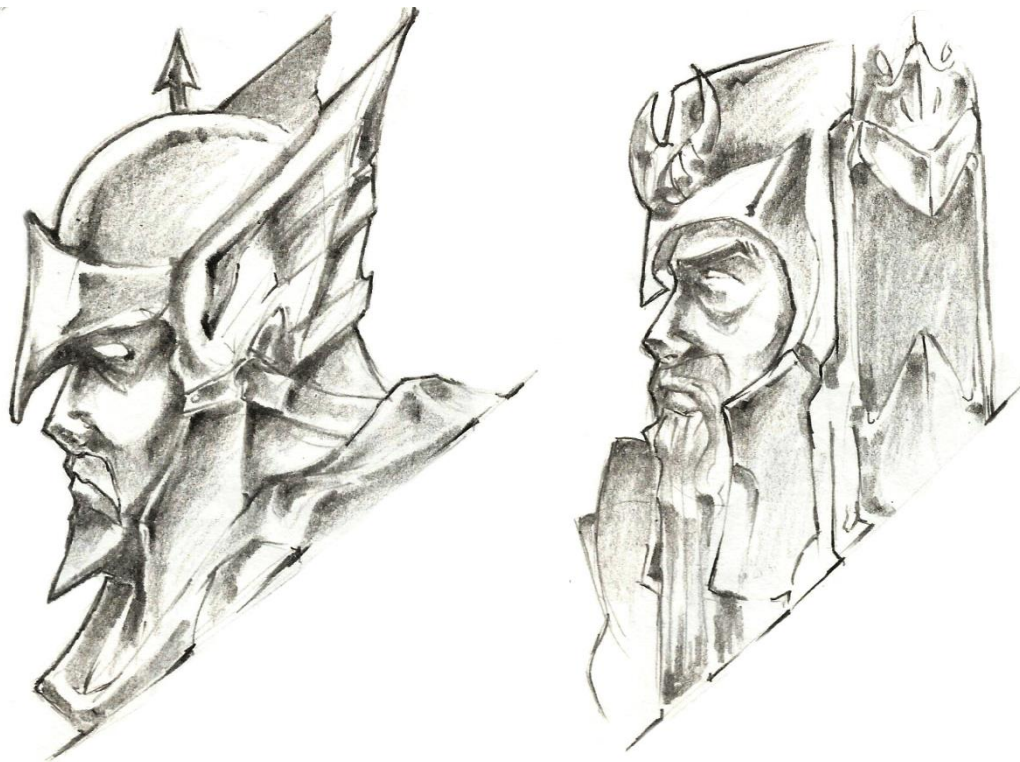


Figura 173 - Ilustrações utilizadas para representares o deus *Talos* e *Ysgramor*.


Fonte – O Autor (2014).



Figura 174 - Ilustrações feitas para representarem os *falmers* e os *draugr*.

Fonte – O Autor (2014).


Elementos principais deste conto




Os Draugr são guerreiros nórdicos mortos-vivos de *Skyrim*. Acredita-se que os Draugr são subalternos dos Dragon Priests; alguns até conhecem palavras da linguagem dos dragões.

Os Draugr são os inimigos mais comuns de se encontrar nas diversas criptas e catacumbas de *Skyrim*. Além disso eles têm a habilidade de empunhar uma gama de armamentos como espadas, machados e arcos. Em algumas ocasiões os Draugr são vistos como... cadáveres, imóveis e embausamados normalmente contendo algumas moedas de ouro dentro.

Suas fraquesas são o magias de fogo e armas de prata. Após derrotar um draugr, tem-se a chance de coletar algumas jóias, pedras preciosas, soul gems, lingotes ou poções. Entretanto sua armadura não pode ser coletada, mas pode-se forja-la no *Skyforge* na cidade de *Whiterun* após completar a quest dos Companions, *Glory of the Dead*.



Os Argonianos são enigmáticos e inteligentes, os Argonianos são experts em combate de guerrilha. Suas habilidades naturais combinam muito bem com sua lamacenta terra natal, *Black Marsh*. Os Argonianos também desenvolveram imunidades a diversas doenças que dizimaram exploradores que se aventuraram naquela região. Também são capazes de facilmente explorar debaixo d'água devido a sua capacidade de respirarem submersos. Argonianos também são proeminentes ladrões graças às incríveis destrezas em arrombar fechaduras e serem furtivos.



Cada **Garra de Dragão** (*Dragon Claws*) é única. Ao longo de *Skyrim* pode-se encontrar dez garras que abrirão dez respectivas criptas, cada uma com sua devida combinação de símbolos a serem colocados na ordem correta. Cada garra é feita de gemas e/ou metais que podem ser muito valiosos. A solução do enigma de cada cripta pode ser encontrada na palma da garra correspondente. Aproximando a garra com o menu de inventário é mais fácil de ver a solução do enigma.

Figura 175 - Exemplo de página com conteúdo informativo extra.

Fonte – O Autor (2014).

No íterim das histórias, para que houvesse uma transição mais suave entre o final de um conto e o começo do seguinte, foram adicionadas ilustrações detalhadas referentes ao conto que se passou. Isto apenas para âmbito alegórico do projeto.

Foram tomadas diversas referencias em outras histórias em quadrinhos que utilizam este recurso, como as compilações da Marvel Comics, onde reúnem em um único fascículo encadernado, as histórias antes fragmentadas em várias edições. Trabalhos como *Thor Por Asgard*, com o roteiro de Robert Rodi e arte de Simone Bianchi; *Loki*, também de Rodi, com a arte de Esad Ribic foram inspirações para a realização das ilustrações, bem como artistas renomados que se destacaram ilustrado o gênero fantasia, como Frank Frazetta, Massimo Carnevale, Gabriele Dell'Otto, Joe Jusko, Earl Norem, entre outros.

7.11 CAPAS

7.11.1 CAPA PRINCIPAL

Para a construção da capa principal, foi dada prioridade para a ilustração. Foi feita de forma estratégica uma composição contendo os elementos chave de cada história, porém de forma subjetiva, ou seja, sem contar revelações sobre o enredo, isto para que o potencial leitor se sentisse atraído em relação ao conteúdo interno daquele livro.

Como todas as outras ilustrações deste trabalho, *roughs* e rascunhos preliminares foram feitos par que se pudesse determinar a localização de cada elemento na composição final. Uma destas *roughs* pode ser vista na figura 177.



Figura 176 - Rascunho preliminar que serviu de base para a ilustração geral da capa.

Fonte – O Autor (2014).

Optou-se por fazer a ilustração principal totalmente a grafite. Diferente dos demais desenhos, desta vez o volume e iluminação dos objetos foram feitas de forma analógica, com um arsenal de lápis e lapiseiras, para posteriormente serem feitos os devidos tratamentos em software.

Na composição foi dado destaque para o personagem Ri'Saad enquanto o mesmo empunha uma espada de forma mais agressiva, em posição de ataque, pois uma imagem mais forte busca atrair mais interesse dos potenciais leitores. Ao redor, imagens pictóricas chave dos outros contos foram ilustradas para dar conteúdo vasão à composição. Foram tidas várias inspirações de artistas de histórias em quadrinhos e designers, porém a inspiração maior foi tida pelas obras do designer/ilustrador polonês Grzegorz

Domaradzki, pois suas composições ousadas e a temática geralmente ser ícones da cultura pop e da indústria do entretenimento. Assim como Simone Bianchi, *Gabz*, como é conhecido, faz toda a sua arte a grafite e apenas posteriormente para dar acabamento e pintura ele utiliza o Photoshop. Uma de suas obras pode ser vista na imagem abaixo:



Figura 177 - Ilustração de Gabz, cujo estilo serviu de inspiração para a concepção da capa.

Fonte – (DOMARADZKI, 2014)

Diferentemente das demais ilustrações deste trabalho, para a capa principal, o desenho foi feito ampliado para que se pudesse dar valor nos detalhes, e para reduzir a eventual perda de informações que ocorrem ao se reduzir uma imagem. Imagens da ilustração feita inteiramente a grafite, bem como alguns de seus detalhes, podem ser vistos abaixo:



Figura 178 - Ilustração feita para a capa de *Contos de Skyrim*.

Fonte – O Autor (2014).



Figura 179 - Detalhes ampliados da ilustração.

Fonte – O Autor (2014).

Após a digitalização em 400 dpi, deu-se início ao processo de limpeza de ruídos da imagem proveniente de eventuais manchas de grafite. Após isto, assim como nas outras ilustrações, foi feito um tratamento de suavização do traçado, e então algumas leves camadas de cor foram aplicadas, para dar identidade e volume para os desenhos. Algumas alegorias estratégicas foram adicionadas ao desenho, como alguns focos de luz mais dura, e uma tênue névoa ao redor dos elementos da ilustração.

Posteriormente, para dar unidade à capa foram adicionados alguns elementos alusivos ao jogo, como uma moldura como nós celtas nas arestas e tipografia feita especialmente para o título.

A capa principal pode ser vista na figura 181.

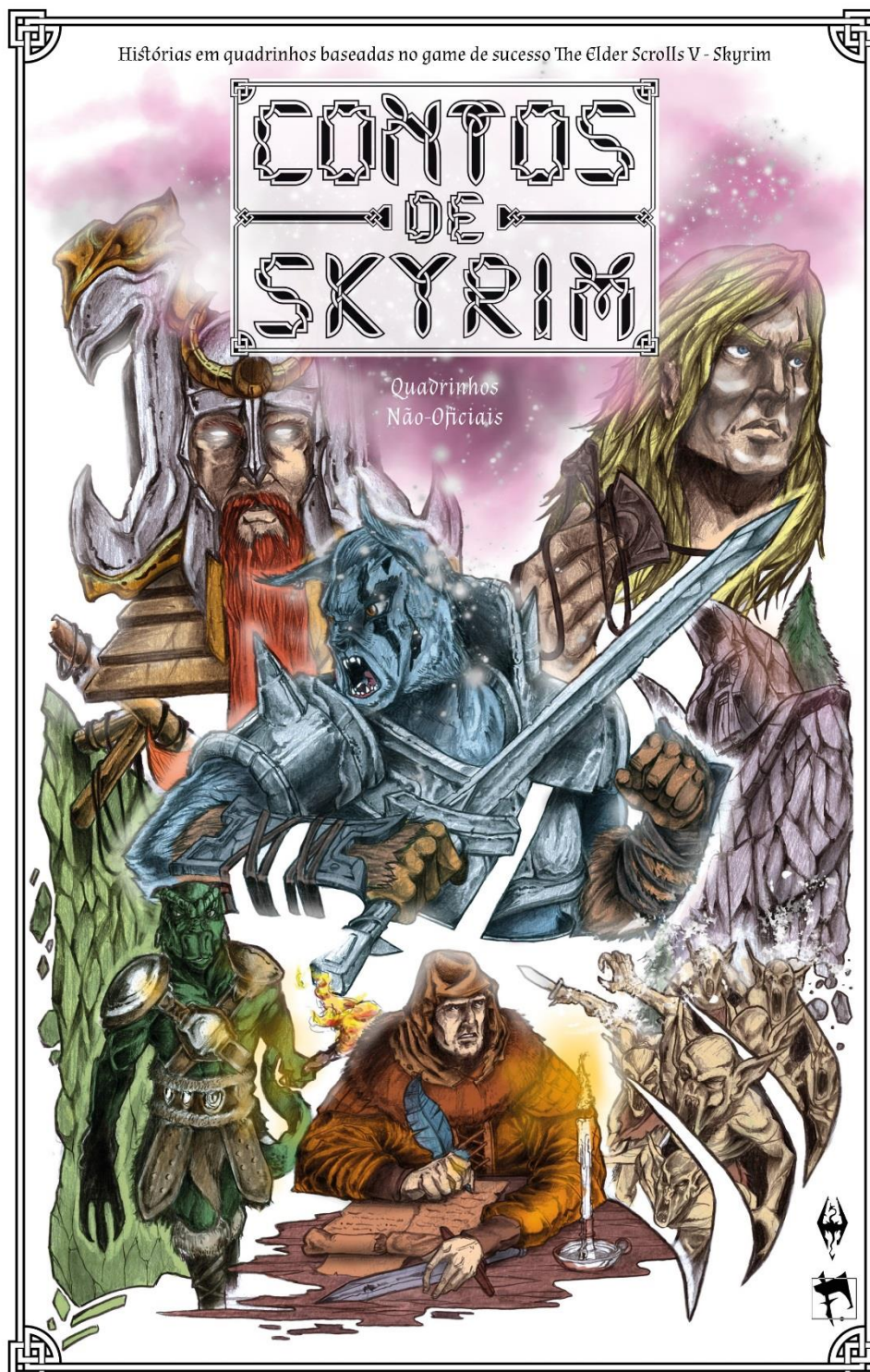


Figura 180 - Ilustração da capa finalizada.

Fonte – O Autor (2014).

Para as demais capas do trabalho, as capas individuais dos contos, foi usado também apenas o grafite nas ilustrações, isso para gerar um efeito contrastante e diferencial das páginas internas. Nas capas internas, não foram usadas cores, mas sim um tom de sépia foi usado para dar uniformidade às ilustrações, e para que as mesmas se assemelhassem a ilustrações tradicionais feitas a grafite, gerando um efeito lúdico ao trabalho.

O título dos contos internos foi feita unicamente pela fonte Almendra, e a mesma separada da ilustração por alguns elementos gráficos, para gerar unidade em todos os contos.

7.11.2 CAPAS INTERNAS

7.11.2.1 CAPA DE *UM SONHO EM SOVNGARDE*

Para a capa do conto *Um Sonho em Sovngarde* foi usado a imagem do personagem *Skardan* se locomovendo através uma neblina expressa, uma das características principais sobre o cenário de *Sovngarde*. Sua expressão é de certa angustia e foi propositalmente ilustrada para gerar dúvida em relação ao leitor sobre o que estaria causando aquilo. Seu posicionamento central à página também foi ilustrado estrategicamente para que não mostrasse o destino daquela corrida, gerando dúvida e interesse sobre o leitor. Abaixo a arte da capa:



Figura 181 - Capa de *Um Sonho em Sovngarde*.

Fonte – O Autor (2014).

7.11.2.2 CAPA DE FANTASMAS NA TEMPESTADE

Para a capa do conto *Fantasma na Tempestade*, foi dado destaque para a caravana *Khajiit* e seus integrantes, ilustração foi feita em uma perspectiva que priorizasse a visualização do céu. Os mesmos estão sob a característica nevasca descrita na história e acima, as nuvens formam a imagem de vários rostos de *falmers*, os antagonistas da história. Pode-se ver a arte desta capa na figura 183:



Figura 182 - Capa de *Fantasma na Tempestade*.

Fonte – O Autor (2014).

7.11.2.3 CAPA DE A AGONIA DO AVENTUREIRO

Para a capa do conto A Agonia do Aventureiro também foi feita uma composição salientando os principais elementos da história, como os personagens principais, a garra, exposta de forma implícita e os *draugr* ao fundo. O jogo de luz escolhido foi ilustrado para que os elementos não interagissem muito entre si, ou seja cada parte do desenho representa uma faceta individual da história. A arte desta capa pode ser vista na figura 184:



Figura 183 - Capa de *Agonia do Aventureiro*.

Fonte – O Autor (2014).

8 A ESTRUTURA FINAL DO FASCÍCULO E A PRODUÇÃO GRÁFICA.

Assim como em exemplares de revistas em quadrinhos de edições especiais, alguns elementos gráficos internos foram adicionados para dar ao trabalho desenvolvido uma implicação mais profissional.

Para a guarda (figura 185), que são as duas primeiras páginas após a capa principal, optou-se a utilização de uma ilustração pertinente a história, também de forma implícita, apenas para efeito alegórico. A ilustração utilizada, foi a de página dupla do conto *Fantasma na Tempestade*, onde há a batalha entre a caravana *khajit* e os *falmers*. Para o emprego desta ilustração na folha de guarda, um tratamento na ilustração foi feito para que a mesma ficasse com um aspecto de papel antigo, justamente para se assemelhar às páginas dos livros presentes em *Skyrim*. Tal efeito também teve inspirações da edição especial encadernada produzida pela Marvel Comics "*Loki*" de Robert Rodi e Esad Ribic (figura 186).



Figura 184 - Ilustração utilizada para a guarda do fascículo.

Fonte – O Autor (2014).

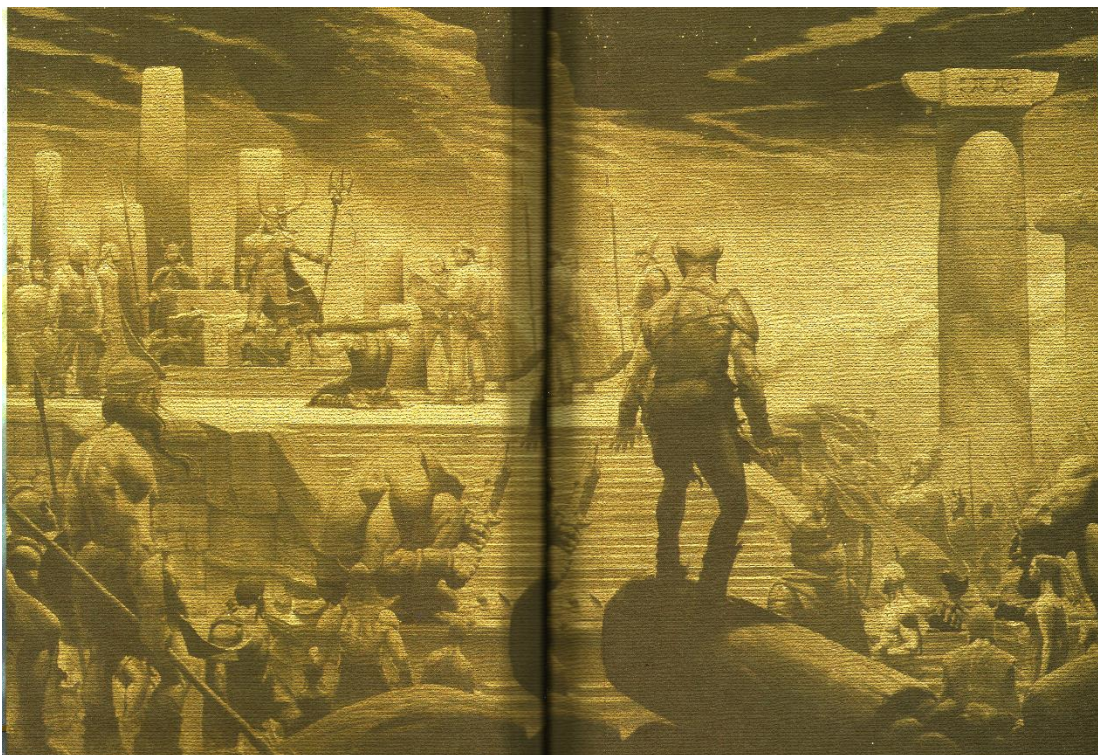


Figura 185 - folhas de guarda dos quadrinhos "Loki"

Fonte – (RODI e RIBIC, 2011)

Para a *folha de guarda* optou-se que este tivesse apenas a textura de um papel antigo, sem nada escrito. Para a folha de rosto (figura 187), optou-se que esta tenha informações de apresentação do o trabalho: Como um sumário com os contos presentes; o nome do autor, Fernando Correia; e ainda um breve texto sobre a justificativa do trabalho, este sendo: "*Trabalho acadêmico desenvolvido para o curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, sem fins lucrativos. Este conjunto de histórias em quadrinhos intitulada de 'Contos de Skyrim', foi adaptada do quinto jogo eletrônico da franquia The Elder Scrolls, produzida pela companhia Bethesda Softworks, subsidiária da empresa ZeniMax Media Inc. E foi produzida exclusivamente para fins acadêmicos*". Logo abaixo estão referenciadas as marcas das empresas que produziram o game, bem como a marca do game em si, e ainda uma inscrição que diz "Quadrinhos Não-Oficiais"

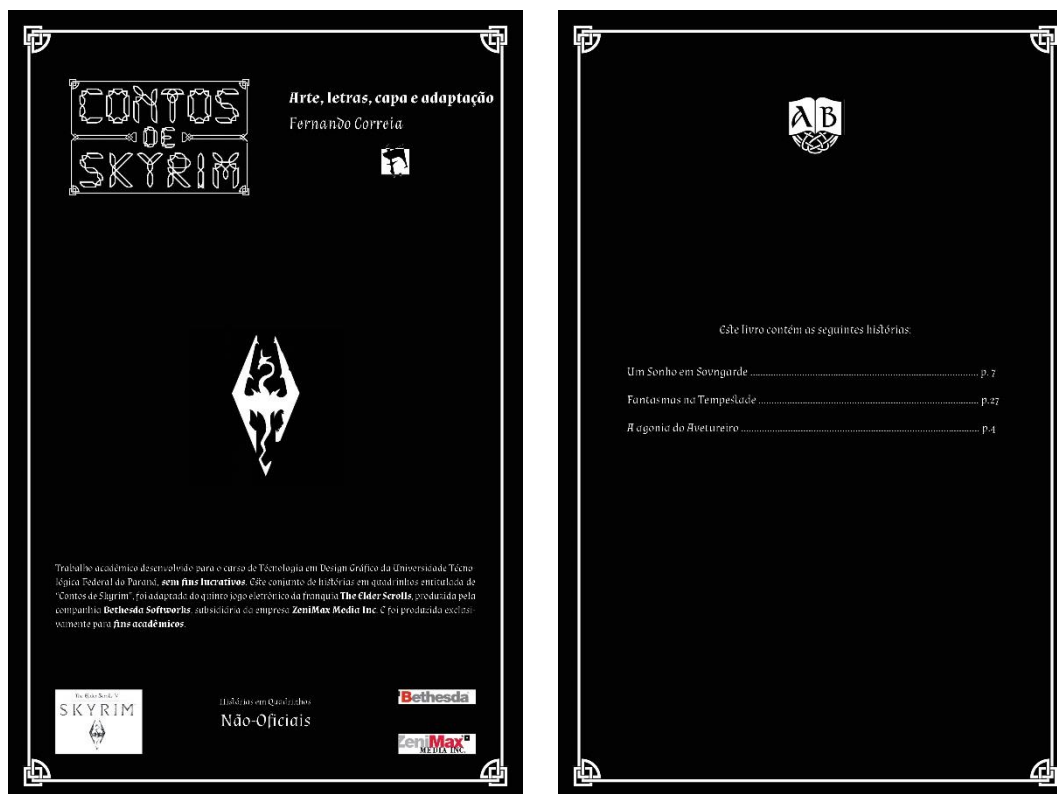


Figura 186 – Frente e verso da folha de rosto feita para este trabalho.

Fonte – O Autor (2014).

Já na próxima página começa a primeira história, cuja indicação é pela capa desta história.

Na contracapa das capas internas de cada história (figura 188), foram empregados alguns elementos lúdicos referentes ao jogo, isto para gerar um efeito emocional no leitor que conhece o jogo, pois isto gera identificação com o mesmo. Tais elementos são: O título original da história; o título adaptado; e ainda as localidades, em Skyrim, de onde a história original pode ser encontrada.

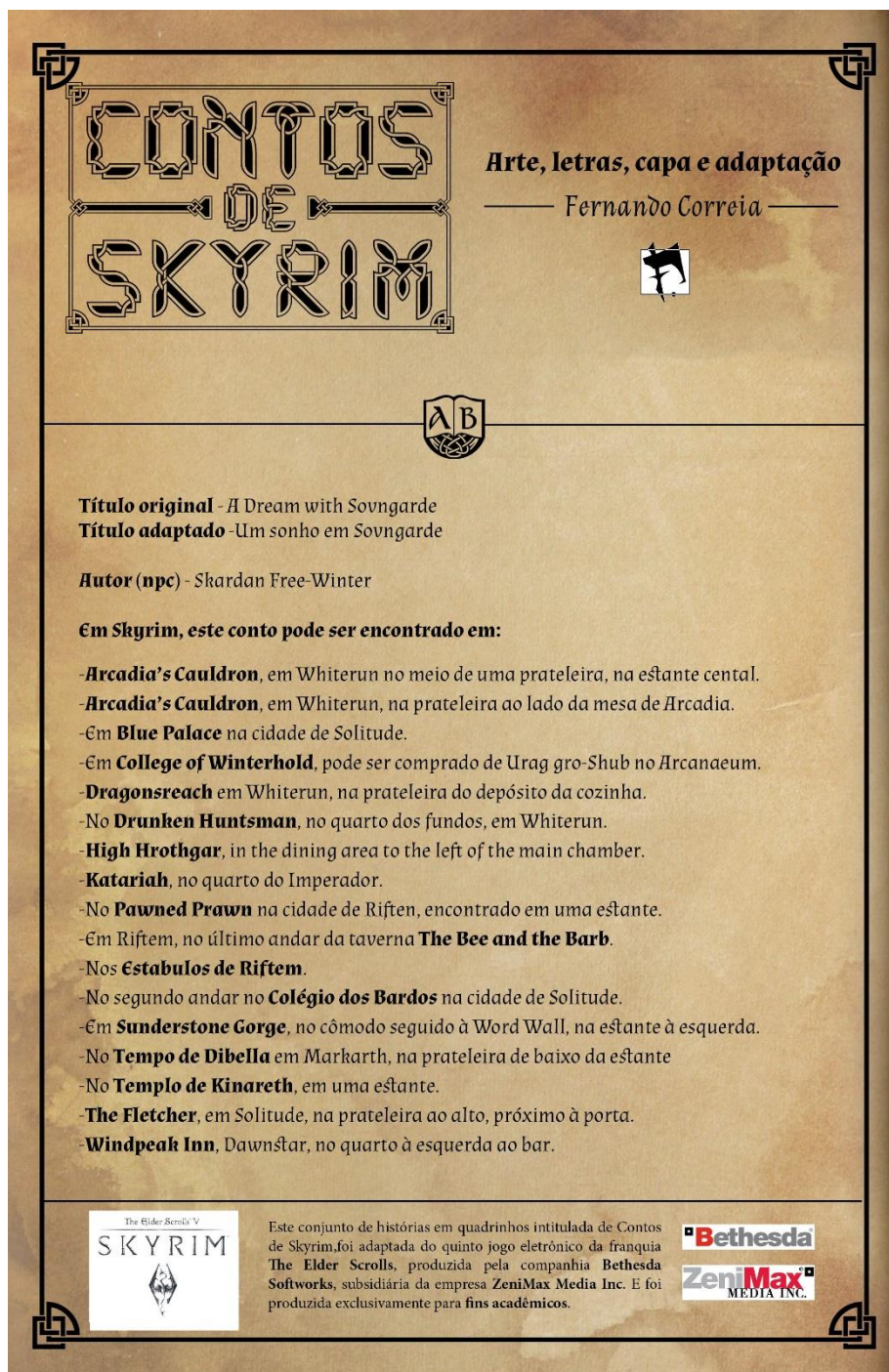


Figura 187 - Uma das contra capas das capas internas de Contos de Skyrim.

Fonte – O Autor (2014).

Sobre a produção gráfica deste trabalho, foi optado por imprimir o fascículo em capa dura com lombada quadrada, para se assemelhar a edições especiais de quadrinhos já publicados. Para as páginas internas optou-se pela utilização do papel *couchê* de gramatura 115/m² fosco, pois é o mais próximo que gráficas digitais podem oferecer que se assemelham ao papel próprio para

a produção de histórias em quadrinhos, o papel LWC. Se fosse uma produção em larga escala, seria optado pela impressão *offset* 4x4 cores e com encadernação simples, do tipo livreto. Isto também no formato Millenium, 18,5 cm x 27,5 cm. Para a capa deste fascículo, para que houvesse um efeito mais chamativo, optou-se por colocar um acabamento em verniz localizado no título e na ilustração da moldura.

9 DIREITOS AUTORAIS E DISTRIBUIÇÃO

Para tornar este trabalho autêntico, e porventura adquirir um possível patrocínio intelectual, foi tentada diversas vezes uma comunicação oficial com a empresa responsável pelo desenvolvimento da franquia The Elder Scrolls, a *Bethesda Softworks*. Foram mandados e-mails para que a empresa tenha conhecimento da existência deste projeto acadêmico. E para esta tentativa de comunicação foi utilizado primeiramente o portal de mensagens próprio disponível em seu site através do link <bethsoft.com/en-us/contact>. Porém, não se obteve nenhum tipo de resposta por este meio, possivelmente tinha algum erro com aquela ferramenta do site, pois fora tentado com diferentes computadores. Posteriormente, através de outro e-mail também disponível no site (figura 189) foi tentada uma nova comunicação.

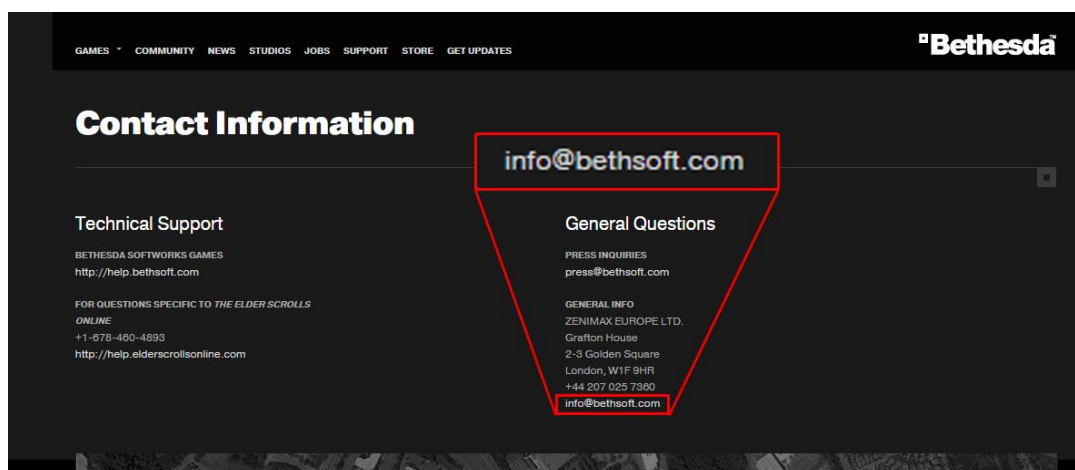


Figura 188 - Página de contato da *Bethesda Softworks* contendo o endereço de e-mail para contato.

Fonte – O Autor (2014).

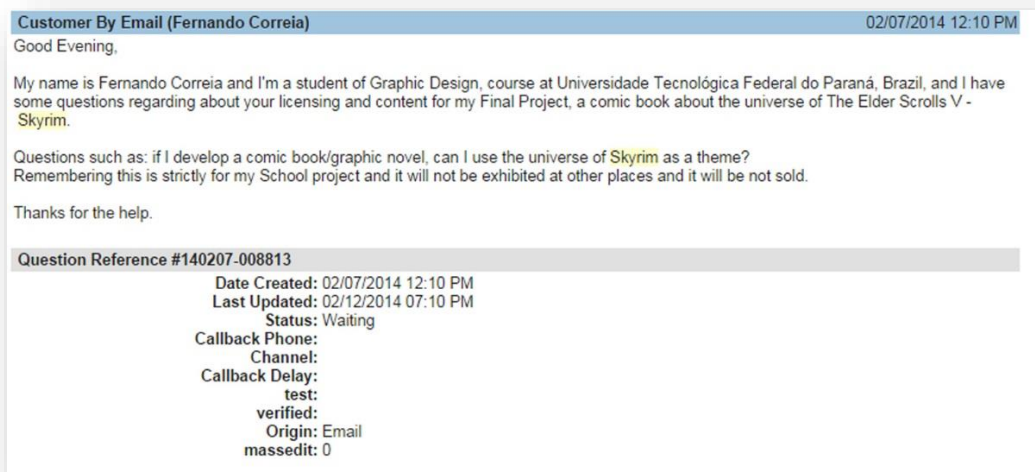


Figura 189 - mensagem enviada para o e-mail adquirido.

Fonte – O Autor (2014).

A mensagem original enviada pelo autor é a seguinte:

"Hi, my name is Fernando Correia and I'm a student of Graphic Design, I course at Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brazil, and I have some questions regarding about your licensing and content for my Final Project, a comic book about the universe of The Elder Scrolls V - Skyrim. Question such as if I develop a comic book/graphic novel, can I use the universe of Skyrim as a theme? Remembering this is strictly for my School project, it will not be exhibited at any other places, and it will not be sold. Thanks for the help."

Para o português, a mesma mensagem se traduz:

"Olá, meu nome é Fernando Correia e sou estudante de design gráfico, eu curso na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, no Brazil, e tenho algumas questões acerca de suas licenças de uso para o meu projeto final acadêmico, uma história em quadrinhos sobre o universo de The Elder Scrolls V - Skyrim. Questões como: Se eu desenvolver uma história em quadrinhos/graphic novel, poderei usar o universo de Skyrim como tema? Lembrando que isto será estritamente para meu projeto acadêmico, e não será exibido em outro lugar e também não será vendido. Obrigado pela ajuda."

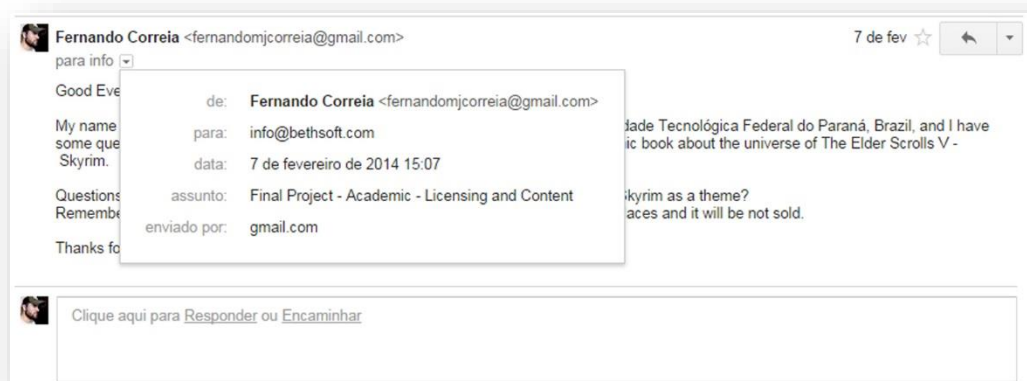


Figura 190 - Informações gerais sobre o e-mail enviado para a empresa.

Fonte – O Autor (2014).

Após alguns dias, obteve-se uma resposta, porém esta veio de um outro lugar, a dos responsáveis por outro jogo da franquia, o *The Elder Scrolls Online*. A mensagem recebida diz que para se obter a resposta referente a licença de uso da marca, dever-se-ia entrar em contato com a empresa através do mesmo link que fora tentado primeiramente:

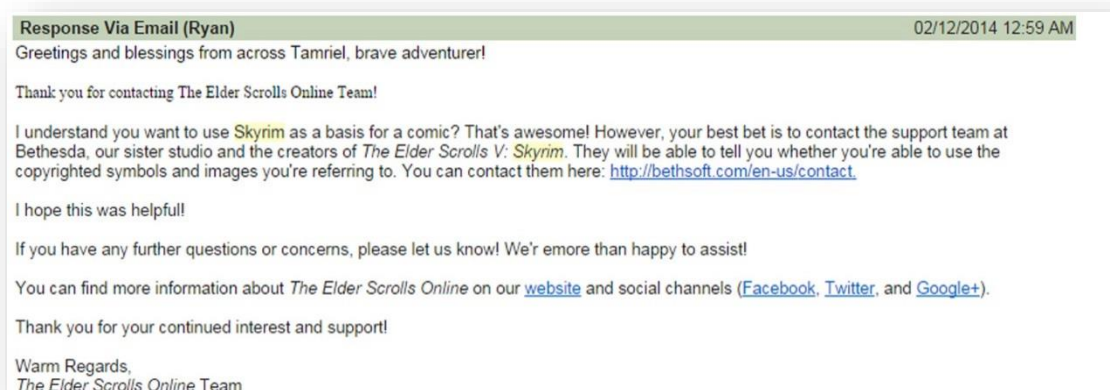


Figura 191 - Reposta obtida pela equipe de The Elder Scrolls Online.

Fonte – O Autor (2014).

Neste momento é explicado que esta ferramenta de comunicação do site não estaria enviando devidamente as mensagens para a empresa:

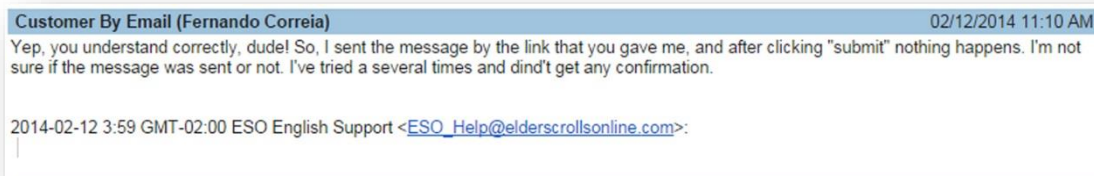


Figura 192 - É explicado que possivelmente a ferramenta estaria com algum problema.

Fonte – O Autor (2014).

A seguir, o funcionário se desculpa pela confusão, e sugere que se aguarde uma resposta (de uma mensagem que não conseguiu ser enviada) e explica que infelizmente a única forma que se poderia obter as respostas necessárias para este trabalho, seria pela comunicação com os responsáveis por Skyrim:

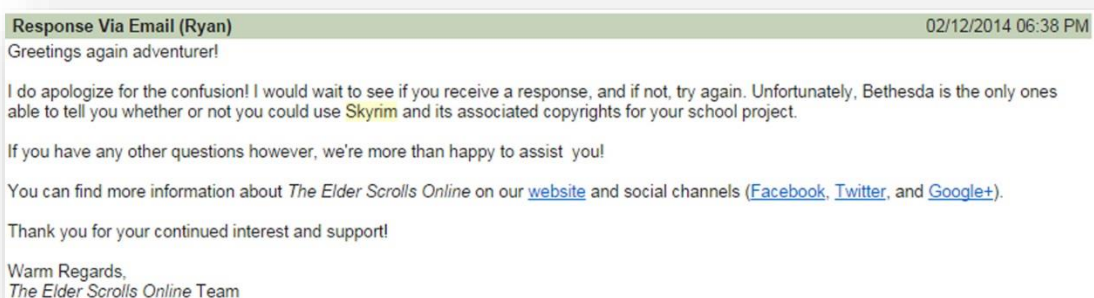


Figura 193 - Resposta a parte anterior à conversa.

Fonte – O Autor (2014)..

É então agradecido pela atenção, e dito que uma resposta será aguardada:

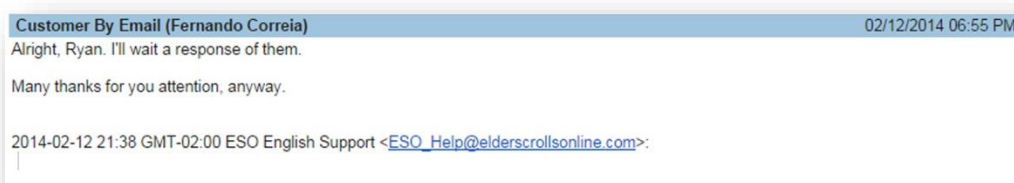


Figura 194 - Mensagem de agradecimento pela atenção.

Fonte – O Autor (2014).

Para finalizar uma mensagem de boa sorte é recebida:

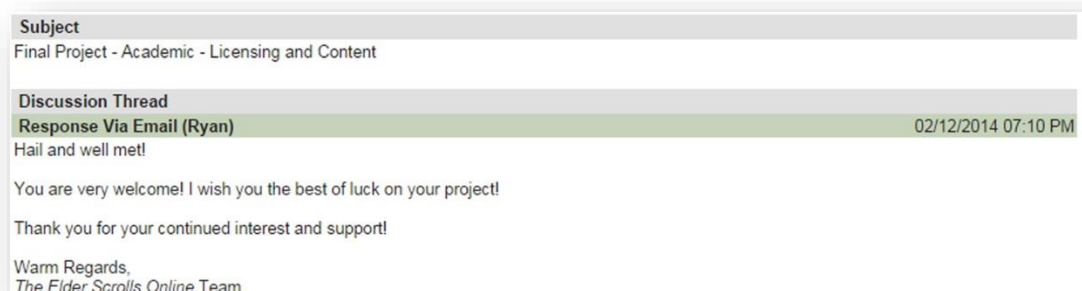


Figura 195 - Mensagem de boa sorte recebida.

Fonte – O Autor (2014).

Apesar de não ter obtido uma resposta definitiva, este trabalho foi realizado com as premissas morais de estar se enquadrando apenas no escopo acadêmico e sem nenhum fim lucrativo, e sem nenhuma intenção de obter qualquer fim monetário, ou obter qualquer tipo de uso comercial, além de quebra de propriedade intelectual. Apenas com a intenção de se contemplar um ícone da cultura do entretenimento de sucesso, que trouxe momentos de satisfação para muitas pessoas.

Para se evitar qualquer desventura em relação a isto, foram tomadas algumas notas nos próprios quadrinhos desenvolvidos, como: o fato de no exemplar estar sempre referenciando a empresa responsável pela detenção do direito autorais do jogo, a *Bethesda Softworks*; e ainda estar escrito "histórias em quadrinhos não oficiais" e ainda, uma clara descrição de ser um trabalho acadêmico, apenas com o intuito disciplinar de obtenção de formação acadêmica, como pode ser visto na imagem abaixo:

Trabalho acadêmico desenvolvido para o curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, **sem fins lucrativos**. Este conjunto de histórias em quadrinhos intitulada de "Contos de Skyrim", foi adaptada do quinto jogo eletrônico da franquia **The Elder Scrolls**, produzida pela companhia **Bethesda Softworks**, subsidiária da empresa **ZeniMax Media Inc.** E foi produzida exclusivamente para **fins acadêmicos**.



Histórias em Quadrinhos
Não-Oficiais

Bethesda

ZeniMax
MEDIA INC.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a realização deste trabalho, pode-se concluir que para se obter êxito na construção de histórias em quadrinhos, deve-se englobar no projeto diversas questões de âmbito sensorial, psicológico e semiótico, para que o leitor se mantenha entretido com o que foi desenvolvido. Sempre há de se levar em consideração a questão da construção da narrativa de uma história mediante a arte sequencial, portanto a ação do artista e *designer* responsável por esta construção deve ser a de se colocar no lugar do leitor na hora de se conceber uma história em quadrinhos.

A construção de um trabalho por meio de uma narrativa transmídia com o intuito de enriquecer uma saga, ou uma história de uma franquia se torna uma ferramenta dissimuladora de conteúdo eficaz e abrangente, pois amplia e enriquece o ponto de vista de público para os fatos narrativos da história. E apesar de ser um estudo relativamente novo, há um proeminente potencial de exploração desta ferramenta. E para que esta narrativa transmídia tenha o resultado esperado para o público alvo, estar sempre munido de referências é

essencial para o desenvolvimento de um projeto, não apenas de histórias em quadrinhos, pois tais referências, não apenas visuais mas também em relação à dinâmica narrativa dos quadrinhos, auxiliam no aprendizado e na construção de um produto com êxito.

Foi compreendido, através de estudos pertinentes à área, que mediante a novas tecnologias e novas formas de transmissão e recepção de conteúdo, o apreciador/consumidor de algum ícone da indústria do entretenimento pode ter voz ativa para se tornar um co-criador de conteúdo à sua maneira. Porém, sempre deve-se respeitar os detentores dos direitos do conteúdo original, sempre os referenciando, e jamais ter a obtenção gerar lucro ilícito em cima do nome de conteúdos de outrem.

Sobre a construção de histórias em quadrinhos, foi constatado que em HQs que possuem mais de uma história no mesmo fascículo carecem de conteúdos extras nos ínterims das histórias, estes elementos ajudam na transição de um conto para o outro, bem como agrega um grande valor no trabalho como um todo, cativam o leitor e o mantem instigado para ler a próxima história.

Algumas dificuldades foram encontradas em relação à produção gráfica propriamente dita do fascículo, questões técnicas como: modos de cor, fechamento de arquivos, escolha do papel, escolha de fontes tipográficas e impressão são questões que sempre se deve levar em consideração ao realizar um projeto gráfico de qualquer magnitude, pois esta é uma das competências do designer gráfico. A escolha de uma gráfica digital se mostrou fundamental para a impressão do boneco dos quadrinhos, pois estas atentas baixas demandas de impressos.

Outra dificuldade encontrada neste projeto fora em relação a comunicação com a empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo, a *Bethesda Softworks*, pois não foram encontradas muitas janelas disponíveis para conversações. E isto dificultou que eles soubessem da existência deste trabalho de diplomação, inibindo de certa forma, o potencial de divulgação desta mídia desenvolvida.

Acerca das ilustrações, aprendeu-se que se deve saber manter uma constância no estilo utilizado de ilustração e quadrinização de uma história em quadrinhos, pois isso agrega unidade e solidez no projeto e contribui a uma narrativa agradável e dinâmica na medida aprazível para o leitor. O nível correto

e harmônico de detalhamento principalmente nos pequenos detalhes faz a diferença, como no caso dos adornos das páginas se assemelhando a elementos gráficos de *Skyrim*, isso contribui para a que haja o leitor reconheça a semelhança entre os quadinhos e o jogo, a preocupação com os detalhes que contribui para que isto ocorra de forma efetiva.

É importante salientar que sem o conhecimento adquirido ao longo do curso de Tecnologia em Design Gráfico pela UTFPR, não seria possível a realização deste projeto. Foram importantes as matérias de Ilustração, Teoria da cor, Elementos plásticos Bidimensionais, Semiótica, História da Arte, História das artes gráficas, dentre outras para este projeto fosse executado. Ao longo do curso e mediante este trabalho, foi experimentado que nunca deve-se contentar em fazer apenas o trivial, pois apresentar algo além das expectativas, é fundamental para que se conquiste o sucesso nos projetos. Com isto, foi aprendido que jamais devemos nos contentar com a mediocridade, porém sempre estar ciente das limitações. Se espelhar nos melhores artistas e designers contribui para que haja uma evolução, e nos condiciona a nos tornarmos profissionais cada vez melhores.

REFERÊNCIAS

- ADAMOWICZ, A. **The Artbook of Skyrim**. [S.l.]: Bethesda, 2011.
- AL., M. E. **Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos**. Juiz de Fora: [s.n.], 2007.
- AL., M. E. **Um Estudo Sobre a Origem dos Jogos Eletrônicos**. Juiz de Fora: [s.n.], 2007.
- ALLPOSTERS. Matrix (1999). **AllPosters**. Disponível em: <http://www.allposters.com.br/-sp/Matrix-posters_i8032466_.htm>. Acesso em: 10 out. 2014.
- ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências e Cognição**, 2004. Disponível em: <www.cienciasecognicao.org>. Acesso em: 7 ago. 2014.
- BARBERO, J. M. (1987) **De los medios a las mediciones. Comunicacion, cultura y hegemonia**. Mexico: [s.n.]
- BEAUTYANDBRAINS. Como é feita a maquiagem dos zumbis de The Walking Dead. **Beauty and Brains**, 2011. Disponível em: <<http://www.beautyandbrains.com.br/wp-content/uploads/2011/10/maquiagemthewalkingdead.jpg>>. Acesso em: 10 out. 2014.
- BETHESDA. Skyrim. **theelderscrolls.com**, 2011. Disponível em: <<http://www.elderscrolls.com/skyrim/media/>>. Acesso em: 14 out. 2014.
- BIANCHI, S. (2012) **Thor - Por Asgard!** São Paulo: panini Books.
- BISLEY, S. (2006) **Halo the Graphic Novel**. [S.l.]: Marvel Comics, 2006.
- BONA, R. J.; SOUZA, M. P. D. A Narrativa Transmídia na Era da Convergência: Análise das Transposições Midiáticas de The Walking Dead. **Tecnologias Digitais, patallas y lenguaje audiovisual**, v. 82, Março 2013.
- CHRISKOHLER. The 10 Most Disappointing Games of 2008. **wired.com**, 2008. Disponível em: <<http://www.wired.com/2008/12/disappointing-g/>>. Acesso em: 13 out. 2014.
- CHUCK. The Bulk of the Empire Vs The Son of Skyrim. **Deviantart**, 2013. Disponível em: <<http://lordhayabusa357.deviantart.com/art/The-Bulk-of-the-Empire-Vs-The-Son-of-Skyrim-436768363>>. Acesso em: 12 out. 2014.
- COLLECTORS-SOCIETY. PGM Walking Dead. **Collectors Society**, 2012. Disponível em: <<http://boards.collectors-society.com/ubbthreads.php?ubb=showflat&Number=5855292>>. Acesso em: 10 out. 2014.

COMICS 101. The Crossover Interview #2: DEAD SPACE's Ben Templesmith. **Comics 101**, 2008. Disponível em:

<<http://www.comics101.com/guestlecturer/?mode=project&action=view&project=Guest%20Lecturer&chapter=89>>. Acesso em: 13 out. 2014.

COMICVINE. The Walking Dead webseries coming soon! **ComicVine**, 2011.

Disponível em: <<http://www.comicvine.com/the-walking-dead/4050-18166/forums/the-walking-dead-webseries-coming-soon-634448/>>. Acesso em: 10 out. 2014.

CORBEYRAN, E.; DEFALI, D. **Assassin's Creed 5: Desmond**. [S.l.]: Titan Books, 2009.

CORBEYRAN, E.; DEFALI, D. **Assassin's Creed 5: El Cakr**. [S.l.]: Les Deux Royaumes, 2013.

DAILY MITHOLOGIES. This is Njord, the god of the sea. **Daily Mithologies**, 2011. Disponível em:

<<https://dailymythologies.wordpress.com/2011/02/page/2/>>. Acesso em: 13 out. 2014.

DOMARADZKI, G. TMNT. **Imgabz**, 2014. Disponível em:

<<http://iamgabz.com/>>. Acesso em: 15 out. 2014.

DOMINGUES, G. D&D da Grow. **Grifo Nosso**, 2011. Disponível em:

<<http://www.grifonosso.com/2011/06/dungeons-and-dragons-1%C2%AA-edicao/crossshotsetup-copy-aded/>>. Acesso em: 10 out. 2014.

EXAMINER. PS3 Review: The Elder Scrolls V Skyrim. **Examiner**, 2012.

Disponível em: <<http://www.examiner.com/review/ps3-review-the-elder-scrolls-v-skyrim>>. Acesso em: 13 out. 2014.

FLICK, U. **Qualidade na Pesquisa Qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GAME BANSHEE. The Province of Skyrim and its Notable Locations. **Game Banshee**, 2012. Disponível em:

<<http://www.gamebanshee.com/skyrim/mapofskyrim.php>>. Acesso em: 12 out. 2014.

GAME SMACK. Rumour: Next Skyrim DLC is Dragonborn, set on Solstheim.

Game Smack, 2012. Disponível em: <<http://game-smack.net/?p=4597>>.

Acesso em: 12 out. 2014.

GEMINIS. Era Transmídia. **Revista GEMINIS**, São Carlos, 2011. Acesso em: 23 ago. 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IDW PUBLISHING. Metal Gear Solid Vol. 1 Signed and Numbered Hardcover.

IDW Publishing., 2007. Disponível em:

<<http://www.idwpublishing.com/product/metal-gear-solid-vol-1-signed-and-numbered-hardcover/>>. Acesso em: 13 out. 2014.

IGN. Metal Gear Solid Sons Of Liberty. **IGN.com**, 2006. Disponível em: <<http://www.ign.com/comics/metal-gear-solid-sons-of-liberty>>. Acesso em: 13 out. 2014.

IGN. The Walking Dead: A Telltale Game Series - Season One. **IGN**, 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/games/the-walking-dead-the-game/xbox-360-100888>>. Acesso em: 10 out. 2014.

IGN. Grand Theft Auto V. **IGN**, 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/games/grand-theft-auto-v/ps3-20594>>. Acesso em: 10 out. 2014.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOYSTIQ. Read first issue of Dead Space comic online. **Joystiq.com**, 2009. Disponível em: <<http://www.joystiq.com/2009/01/02/read-first-issue-of-dead-space-comic-online-legally/>>. Acesso em: 13 out. 2014.

KONAMI. Metal Gear Solid - Digital Graphic Novel. **Konami.jp**, 2006. Disponível em: <http://www.konami.jp/gs/game/mgs_dgn/index_en.html>. Acesso em: 13 out. 2014.

LANDIN, W. O tamanho da indústria dos vídeo games. **Tecmundo**, 2011. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 21 set. 2014.

MARCEL. Confira o primeiro Teaser da 5ª temporada de The Walking Dead. **Byte Que Eu Gosto**, 2014. Disponível em: <http://blog.bytequeeu gosto.com.br/wp-content/uploads/2014/07/thewalkingdead_wallpaper_08.jpg>. Acesso em: 10 out. 2014.

MATRIX101. The Animatrix. **Matrix 101**. Disponível em: <<http://thematrix101.com/animatrix/>>. Acesso em: 10 out. 2014.

MCCLOUD, S. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1994.

MCCLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M Books Editora, 2006.

MORAIS, W. R.; ASSIS, R. L. A. Os Jogos Eletrônicos: Artefatos Culturais, Tecnológicos e Virtuais na Sociedade da era digital. **CEFET - MG**, 2008. Disponível em: <http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo12.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2014.

MOTA, B. Contar histórias com narrativa transmídia - Bárbara Mota - Entrevista - Canal Futura. **youtube**, 2013. Disponível em: <<http://youtu.be/ETFDHIWHk9Y>>. Acesso em: 30 ago. 2014.

NATALE, A. A. **A Ciência dos Videogames**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

PETRÓ, G. Pesquisa do BNDES mostra potencial do mercado de games no Brasil. **G1**, 2014. Disponível em: <Pesquisa do BNDES mostra potencial do mercado de games no Brasil>. Acesso em: 16 set. 2014.

PIPES, A. **Desenho para designers**: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2011.

POWER. O que são Sprites? **Powersonic**, 2007. Disponível em: <http://www.powersonic.com.br/outros/fan_games/index.htm>.

REAL SCANDINAVIA. Runestones: Words from the Viking Age. **Real Scandinavia**, 2006. Disponível em: <<http://realscandinavia.com/runestones-words-from-the-viking-age/>>. Acesso em: 13 out. 2014.

RODI, R.; RIBIC, E. **Loki**. [S.l.]: Panini Comics, 2011.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A Concepção de Role-Playing-Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos. **Psicologia, Ciência e Profissão**, p. 700-717, 2009.

SANTAELLA, L. Da Cultura das Mídias à ibercultura: O Advento do pós humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, Dezembro 2003.

SANTAELLA, L. Hipermídia e transmídia, as linguagens do nosso tempo - Profa. Dra. Lúcia Santaella (PUC/SP). **youtube**, 2012. Disponível em: <<http://youtu.be/vzlhvVHLE1s>>. Acesso em: 21 ago. 2014.

SEBRAE. Brasil tem o maior mercado de games no mundo em 2012. **Sebrae**, 2013. Disponível em: <<http://www.sebrae2014.com.br/Sebrae2014/Alertas/Brasil-tem-o-maior-mercado-de-games-no-mundo-em-2012#.VEKjfPnF-So>>. Acesso em: 16 set. 2014.

SHINKAWA, Y. Metal Gear Rising: Revengeance. **Creative Uncut**, 2013. Disponível em: <http://www.creativeuncut.com/art_metal-gear-rising-revengeance_a.html>. Acesso em: 11 out. 2014.

SHINKAWA, Y. NEWLY RELEASED MGSV CONCEPT ART. **http://metal-gear.net/**, 2014. Disponível em: <<http://metal-gear.net/2013/11/08/newly-released-mgsv-concept-art-via-mgs-club-on-fb/>>. Acesso em: 12 out. 2014.

SMALLVILLE.WIKIA. Smallville Season 10. **Smallville Wikia**. Disponível em: <http://smallville.wikia.com/wiki/File:Smallville_Season_10_Poster_7.jpg>. Acesso em: 10 out. 2014.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. Desenvolvimento de Concept Art para personagens. **X SBGames**, Salvador, Novembro 2011.

TASSI, P. The Oculus Rift Will Battle PS4 And Xbox One At E3. **Forbes**, 2014. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/03/08/the-oculus-rift-will-battle-sony-and-microsoft-at-e3/>>. Acesso em: 10 out. 2014.

TESOF. Comparing Skyrim with Scandinavian Nature. **http://www.tesof.com/**, 2012. Disponível em: <<http://www.tesof.com/topic-comparing-skyrim-with-scandinavian-nature>>. Acesso em: 12 out. 2014.

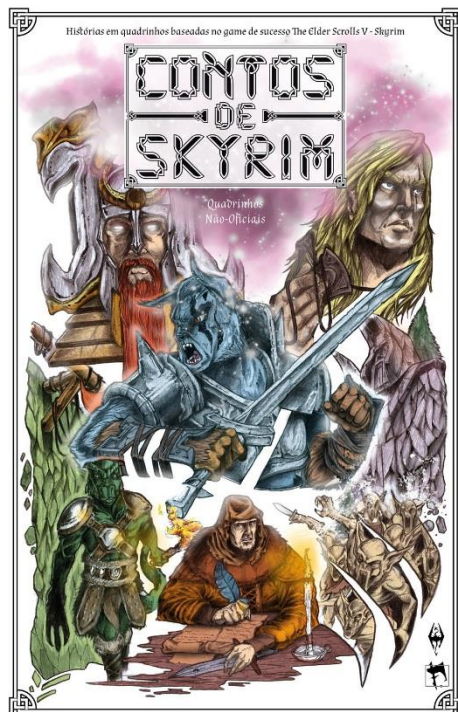
VISUAL WALKTHROUGHS. Dead Space Walkthrough - Obliteration Imminent. **Visual Walkthroughs**, 2008. Disponível em: <<http://www.visualwalkthroughs.com/deadspace/obliteration/obliteration.htm>>. Acesso em: 13 out. 2014.

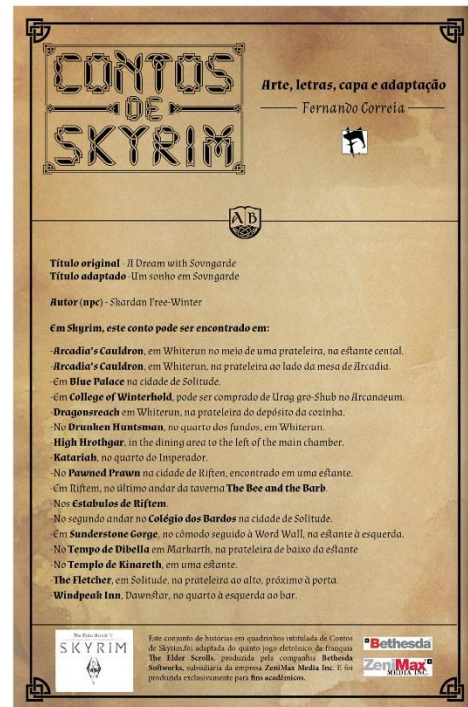
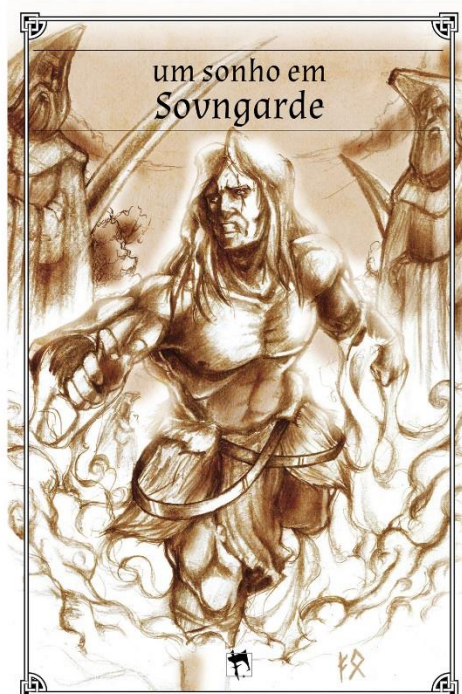
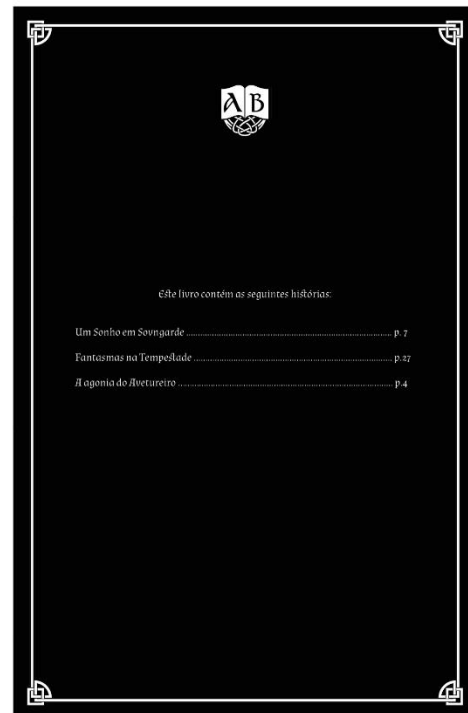
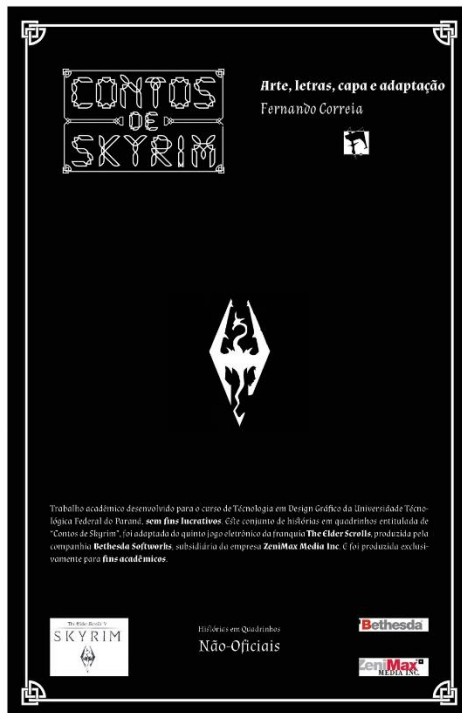
WEBSTER, A. Compare concept art from your favorite movies and games to the real thing. **The Verge**, 2014. Disponível em: <<http://www.theverge.com/2014/8/20/6046221/movies-games-concept-art-comparison>>. Acesso em: 12 out. 2014.

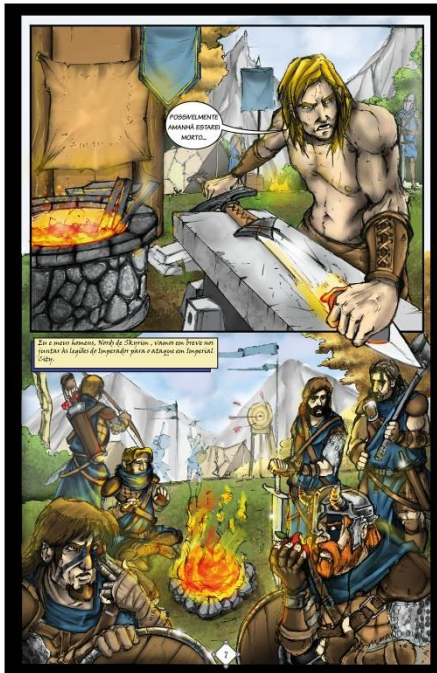
WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Editora Nova Cultural, 2000.

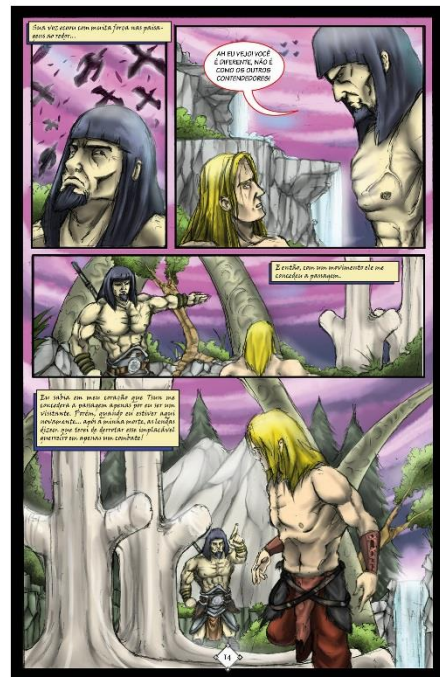
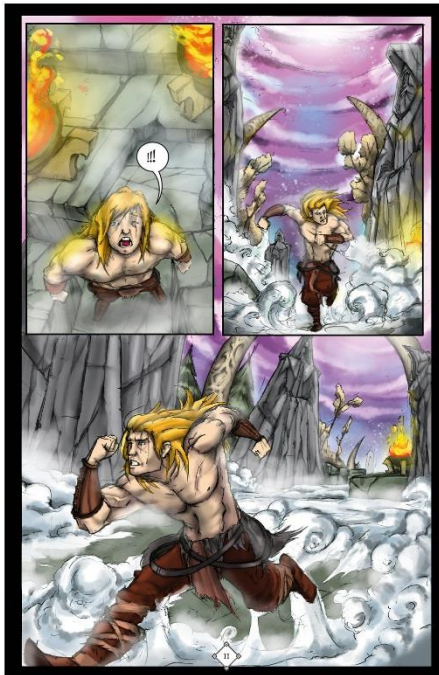
ZUPI, R. **Concept Art Issue**. São Paulo: Zupi, v. 1, 2010.

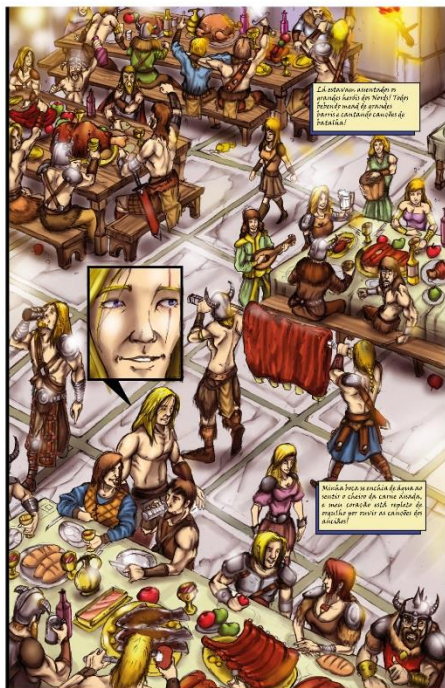
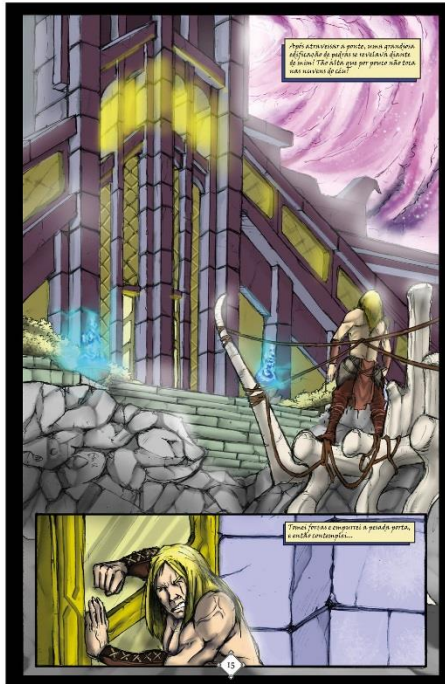
APÊNDICE A – CONTOS DE SKYRIM

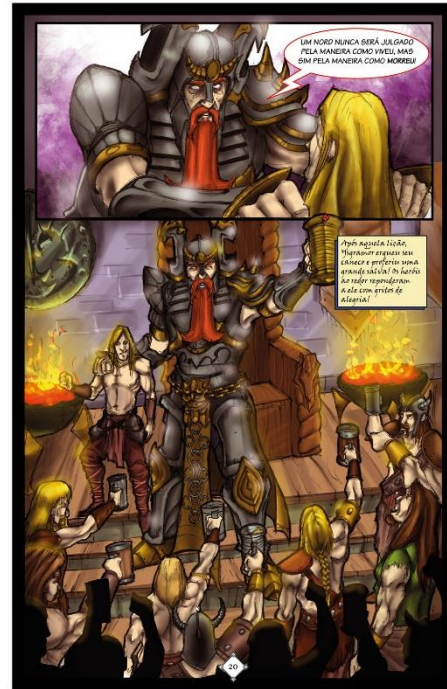













Elementos principais deste conto



Os Nords são uma raça de humanos que foram trazidos à Skyrim por Yggdrasil. São normalmente altos, de cabelos e pele clara. São originários de Atmora, e são conhecidos pela incrível resistência ao frio e inclusive a magia de frio. São guerreiros por natureza, são conhecidos como soldados, mercenários, aventureiros e ferreiros por toda a extensão de Tamriel. São excelentes combatentes, e suas técnicas de combate corpo-a-corpo estão além de qualquer outra forma de luta em Skyrim. A crença de toda a cultura Nord é dedicada aos valores de glória e honra, e tais valores são impostos ao seu familiar.

Os Nords também são naturalmente superiores no mar, e têm se beneficiado do comércio marítimo desde as primeiras migrações cruzando os mares de Atmora. Eles comandam e abastecem os froças mercantes de muitas regiões, e podem ser encontrados por toda a costa de Tamriel.

Podem usar como artilho O Braço de Guerra (battle cry) para fazer com que os inimigos fujam por um certo período de tempo. Nords também compõem a maioria das Legiões de Stormcloaks bem como a maioria da população de Skyrim.

Yggdrasil é um lendário herói de Atmora e pode ser encontrado pessoalmente em Soongarde. Yggdrasil usa uma Armadura Nórdica Antiga (Ancient Nord Armor) bem como sua armadura exclusiva, que a aparece treinando em suas esplanadas. Sua arma principal é o lendário machado "Whitestrife", bem como seu escudo (Shield of Yggdrasil) que podem ser vistos neste conto em quadris.

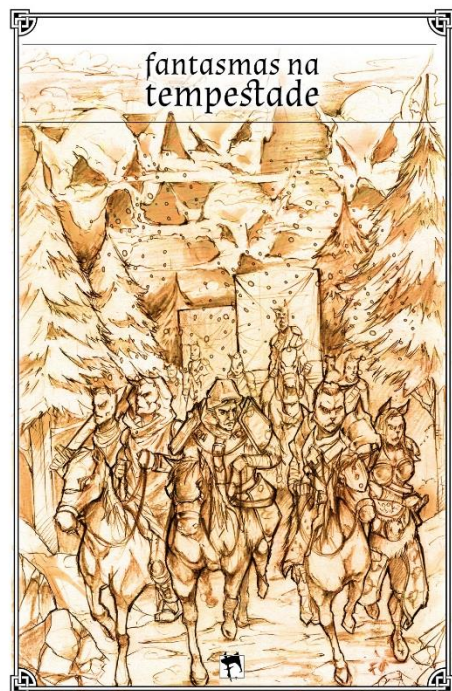
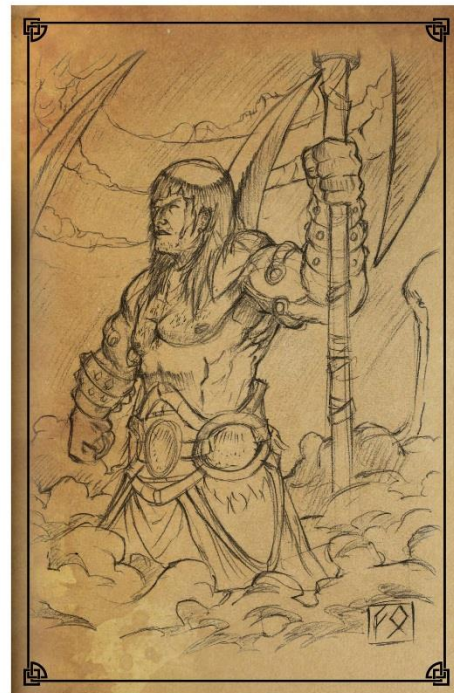
Yggdrasil pode ser encontrado no jogo ao se fazer o quest "Soongarde". Na quest, após falar sobre os heróis do norte, Yggdrasil falará sobre Kodlak Whitemane, e orientará o jogador a não falar em sua tumba. Yggdrasil é também considerado o primeiro historiador humano, desenvolvendo um sistema de escrita rúnica, baseado em princípios éticos.

Talos conhecido também como Tiber Septim, Ysmir, Dragonborn, e herdeiro do Trono dos Deuses Divindades (Seat of Sandstone Kings), foi e discricionalmente ainda é o maior dos heróis da humanidade. Talos é venerado como protetor e patrono da legislação e a sociedade civil.

Tiber Septim conquistou toda Tamriel e deu início à Terceira Era, e bem como O Terceiro Império, trazendo grande reputação à Dinastia Septim. Quando morreu sua ascensão divina o transformou em Deus dos Homens e da Guerra. Algumas estas proeminências foram criadas, como o Culto à Talos, inspiradas por sua apoteose.


Talos, Ysmir, ou Dragão do Norte fama alcançada pelos Barbas Cinzas (Greybeards) de High Hrothgar para acompanhar seu legado como Dragonborn e o patrono dos aventureiros. Ele é conhecido como "o Ur" na expressão "Os Olos e o Ur", como eram conhecidos originalmente. Os Olos Divindades antes de Tiber Septim acredita-se ao ponto de divindades.

No jogo The Elder Scrolls III Morrowind, Tiber Septim faz uma aparição como seu avatar "Wall".



CONTO DE SKYRIM

Arte, letras, capa e adaptação
Fernando Correia






Título original: Ghosts in the Storm
Título adaptado: Fantasmas na Tempestade

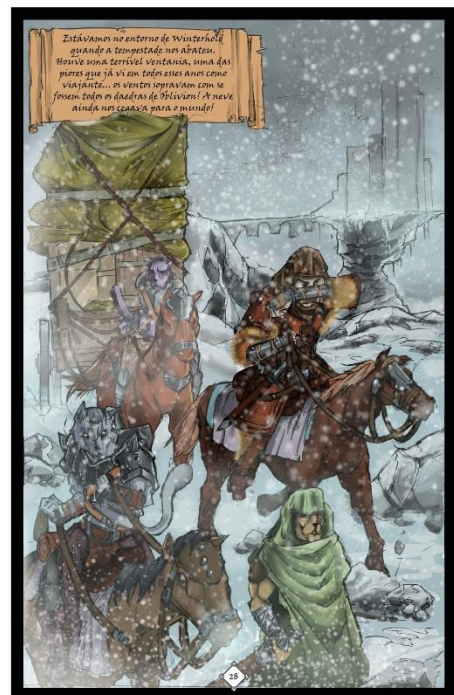
Autor (npc): Adonato Leotelli

Em Skyrim, este conto pode ser encontrado em:

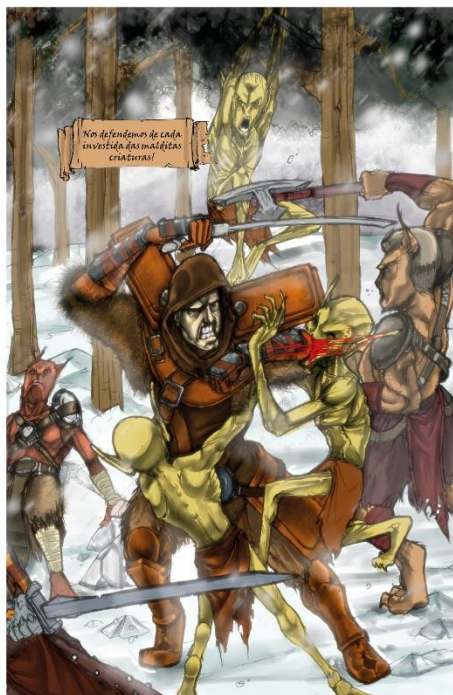
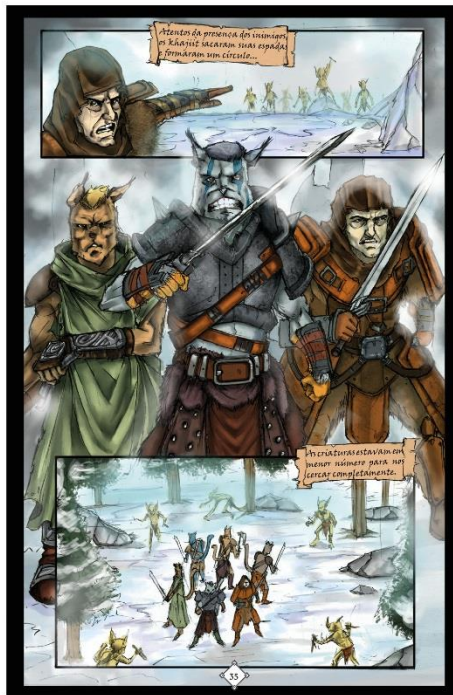
- Jarl's Longhouse, Falkreath, em um balcão trancado.
- Em Markarth, no Templo de Dibella Inner Sanctum.
- Pode ser comprado de Urog gro-Shub no Arcaneum.
- Great Hall, Shal Village, em uma escrivaninha (na expansão Dragonborn)
- Em uma prateleira em Castle Volkihar (na expansão Dawnguard)

 Este conteúdo de histórias em quadrinhos pertencente ao Conto de Skyrim, foi adaptado do quinto jogo eletrônico da franquia The Elder Scrolls, produzido pela companhia Bethesda Softworks, subsidiária da empresa ZeniMax Media Inc. E foi produzido exclusivamente para fins de entretenimento.









Tomara residência na possada de Cindilbenarth Hall. Agora me sinto em família, atrás de muros de pedra da cidade...

...confessável, até a hora em que vou dormir e a visão das muralhas cria nas retinas imagens incomparáveis de uma beleza...

Elementos principais deste conto




Os Khajiit são uma raça belial que povoa o continente de Tamriel. Pode-se criar um personagem desta raça em *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Os Khajiit são originários da província de Elsweyr. São também chamados de "Cathay" e reconhecidos por sua aparência felina e postura característica. Juntamente com os Argonians, são considerados como raças "be-lial" por conta disso, eles têm comumente uma imagem pública negativa.

Conhecidos por sua agilidade natural e furtividade, muitos Khajiit desprezam armas convencionais e preferem lutar com suas próprias garras. Quando se envolvem em combates, geralmente eles dobram os orelhas, esticam os olhos e rangem os dentes (imitar a um gato na vida real). Com sua agilidade, força e habilidades furtivas, os Khajiit também são famosos por serem ladrões e assassinos de aluguel.

Muitos Khajiit são guerreiros de fé, porém os que seguem esse estilo são de uma linhagem diferente dos Khajiit normais, são chamados de "Cathay rufes", mais altos e mais fortes, raramente se encontram fora de Elsweyr. Os Khajiit encontrados em Skyrim, além de serem ágeis, podem desfrutar dos benefícios do vício noturno. Como habilidades, combinadas com fato de serem discriminados por humanos e elfos, os condutores a ser tomarem assassinos profissionais, ladrões e banditos em outros territórios que não sejam Elsweyr. Também se caracterizam por andarem em caravanas mercantis ao longo das grandes cidades.


Os Falmer são uma degenerada descendência de uma decadente espécie de elfos, os Elfos da Neve (Snow Elves). Os Falmer vivem nas subterrâneas ruínas de fines (Dwemer), nas extensas cavernas de Skyrim. Apesar de serem majoritariamente egípcios, possuem os demônios sentidos como anfitrião, ofício e tato mais agradável que qualquer outro raça.

Os Falmer nem sempre foram os serranitos e patões demônios que moram em ruínas. Eles um dia foram os membros de uma casta de criaturas poderosas e formidáveis chamadas de Elfos da Neve, agraciados com uma grande sabedoria e ciência, muito além das outras raças elficas. Pouco se sabe sobre o porquê da decadência da espécie.

Afonato Leotell é um NPC (non player character), ou seja, um personagem não jogável em *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Ele é da raça Imperial e também escritor, vive na cinquenta cidade de Windhelm e pode ser encontrado em Cindilbenarth Hall, bem no centro da cidade. Afonato é conhecido por ser o autor dos contos "Olaf e o Dragão" (Olaf and the Dragon) e "Fantasmas na Tempestade" (Ghosts in the Storm).

Algumas vezes durante o jogo, pode-se ouvir Afonato lamentando a falta de Isabelle. Ele se refere a Isabelle Holand, encontrada morta na frente da caverna Hob's Fall Cave.

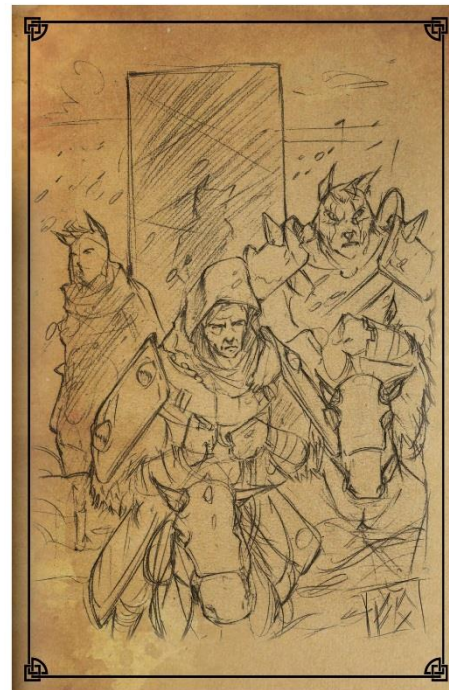


Ri'Saad é um mercador violento da raça Khajiit, que pode ser encontrado tanto à sua caravana na estrada entre as cidades de Whiterun e Markarth. Ri'Saad é um experiente mercador que visitou as terras de Skyrim em várias ocasiões passadas. De acordo com Ma'drun, outro Khajiit mercador, foi ideia de Ri'Saad se alistar em Skyrim durante a Guerra Civil, pois ele viu oportunidades para seus negócios onde outros apenas viam o perigo.

Ele alega não ser bem vindo em Elsweyr e nem a província de Cyrodiil devido ao seu ilegal comércio de Alocar Lantar (Moon Sugar). Ri'Saad viaja com a companhia de Stadhbi e Ma'rindruze, dois companheiros Khajiit. O trio é protegido por Khajala, seu guarda costas. Todavia, muitos Khajiit mercantes de outras caravanas citam Ri'Saad como o precursor desse tipo de comércio ambulante em Skyrim.

Se o jogador se tornar um membro da Guilda dos Ladrões (Thieves Guild), em certo ponto o mesmo terá de entregar uma quantidade de Moon Sugar para Ri'Saad, apesar de fato dele ter o acesso negado em certas cidades. Imediatamente pelo fato que os Nord e Skeritipom os Khajiit como traficantes e ladrões. Enfim, completando a tarefa o jogador terá acesso às caravanas Khajiit como ponto de venda para mercadorias roubadas.

Se o jogador aparecer diante de Ri'Saad sem estar usando nenhuma armadura, o mesmo falará "Este sujeito que usa roupas!".





CONTOS DE SKYRIM Arte, letras, capa e adaptação — Fernando Correia

Título original - A Death of a Wanderer
Título adaptado - A Agonia do Aventureiro

Autor (npc) - Anônimo

Em Skyrim, este conto pode ser encontrado em:

- Em **Thalor Headquarters**, próximo a Solitude, em uma pequena mesa circular ao lado de uma cama no quarto do último andar.
- Em **Volhibar Keep** (na expansão DawnGuard), em uma estante de livros, no primeiro andar do laboratório.

Este conjunto de histórias em quadrinhos intitulado de Contos de Skyrim, foi adaptado do quinto jogo eletrônico da franquia The Elder Scrolls, produzido pela companhia Bethesda Softworks, subsidiária da empresa ZeniMax Media Inc. É um produto exclusivamente para fins acadêmicos.

Bethesda
Zenimax
SIMULACRO



Em silêncio vai que vai a noite argemiana, na esperança pelo que vivo ele apresenta as coisas, mesmo estando nas bordas da morte.

O SIBREDO... PARA CONTINUAR... NÃO É PRAZER PARA SE SALVAR...
 ...É CORRETE DIRETO PARA O PERIGO!

...CORRE!

...SEU DREDA MINHEIRA... QUE CONSIDEROU ESSA DREDA DE BARRAQUE!

16





Elementos principais deste conto

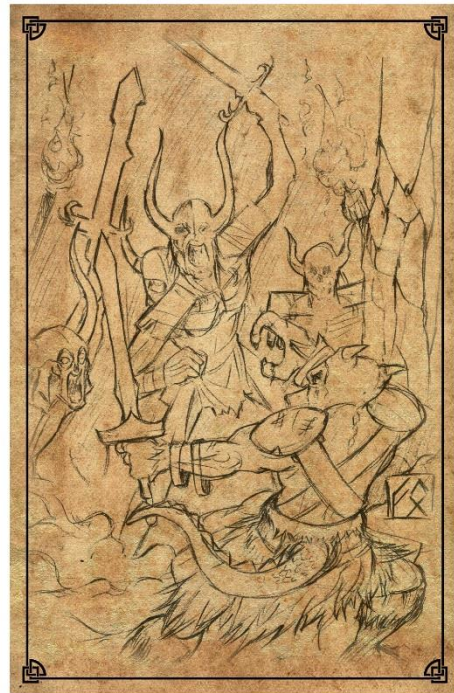
Os Dragões são guerreiros nórdicos montados nos Skjrim. Entende-se que os Dragões são subterfúgos dos Eragon Priests; alguns até conhecem palavras da linguagem dos dragões.

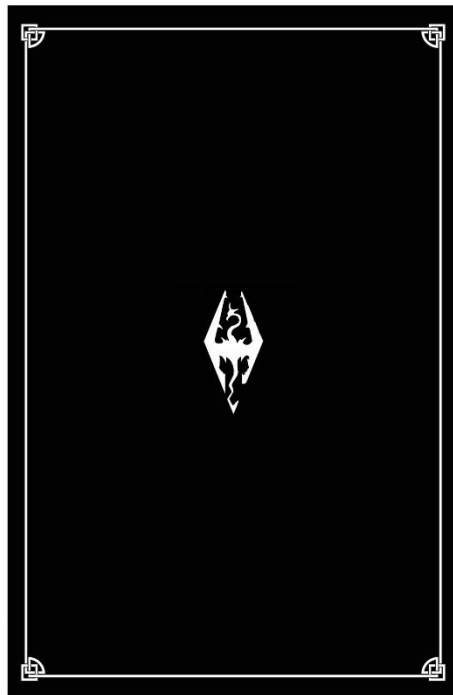
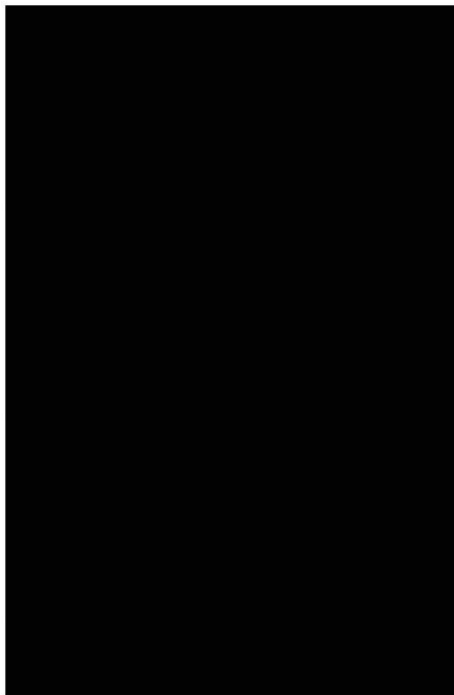
Os Dragões são os inimigos mais comuns de se encontrar nas diversas criptas e catacumbas de Skjrim. Além disso eles têm a habilidade de empunhar uma gama de armamentos como espadas, machados e arcos. Em algumas ocasiões os Dragões são vistos como... cadáveres, invólucros e embalsamados normalmente contendo algumas moedas de ouro dentro.

Suas fraquezas são o fogo e armas de prata. Após derrotar um dragão, tem-se a chance de coletar algumas jóias, pedras preciosas, sua gema, lingotes ou pedras. Entretanto sua armadura não pode ser coletada, mas pode ser forçada no Skjrim na cidade de Shurim após completar a quest dos Companions, Glory of the Dead.

Os Argonianos são enigmáticos e inteligentes, os Argonianos são experts em combate de guerrilha. Suas habilidades naturais combinam muito bem com sua lamacenta terra natal, Black Marsh. Os Argonianos também desenvolveram imidades a diversas doenças que dizimaram exploradores que se aventuraram naquela região. Também são capazes de facilmente explorar debitos d'água devido a sua capacidade de respirarem submersos. Argonianos também são preeminentes ladrões graças às intricadas habilidades em arrombar fechaduras e serem furtivos.

Cada **Garra de Dragão** (Dragon Claw) é única. Ao longo de Skjrim pode-se encontrar dez garras que abridão dez respectivas criptas, cada uma com sua devida combinação de símbolos a serem colocados na ordem correta. Cada garra é feita de gemas e/ou metais que podem ser muito valiosos. A solução do enigma de cada cripta pode ser encontrada na palma da garra correspondente. Aproximando a garra com o menu de inventário é mais fácil de ver a solução do enigma.





APÊNDICE B – TEXTOS ORIGINAIS RETIRADOS DO JOGO*GHOSTS IN THE STORM*

by

Adonato Leotelli

For many years now, I have traveled the length and breadth of Skyrim, writing of my experiences and my adventures.

I have seen many wondrous sights and many strange creatures in my travels, but one encounter remains fixed in my memory, though I wish it were not.

I had taken up traveling with one of the Khajiit trade caravans that crisscross Skyrim, peddling their wares outside the gates of the large cities.

We were nearing Winterhold when the storm struck. It was a violent and terrible gale, one of the very worst I have seen in all my long years. The winds howled like all the daedra of Oblivion, and the driving snow made us blind to the world.

Ri'saad called a halt and we staggered from the road, our hands held over our faces to ward off the stinging pellets of ice. We huddled together in the shelter of a copse of pines. There was no hope of raising our tents - the wind would tear them from our hands the moment we unpacked them.

They struck at the height of the storm. There were perhaps half a dozen of the creatures. It was difficult to say, as the blowing snow and howling wind overwhelmed our sight and our hearing.

They were roughly man-sized, but hunched over and ugly. For garments, they wore only rags and leathers. They were armed with daggers and swords or various kinds, no doubt scavenged from their previous victims.

They had no noses to speak of, only long slits for nostrils. Their ears were sharply pointed, suggesting a distant kinship with the elves. With their pallid skin and lifeless black eyes, they seemed like something out of a nightmare.

Bhisha saw them first, but too late to save herself. So loud was her death-cry, we heard it over the roaring winds. That cry saved us all.

Alerted to the presence of our foes, the Khajiit drew their blades and formed a circle, facing outward. The white fiends were too few to surround us completely, and the Khajiit fended off each attack. After three of the snow-devils had fallen, the rest fell back and did not come at us again.

The storm abated and we arrived in Windhelm the next morning. I have taken up residence in Candlehearth Hall and I find I am quite comfortable behind the towering stone walls of the city.

Comfortable, at least until I go to sleep and visions of those awful creatures return to haunt my dreams.

A DREAM WITH SOVNGARDE

In a few hours, I will likely be dead.

My men and I, Nords of Skyrim all, will soon join the Emperor's legions to attack the Imperial City. The Aldmeri are entrenched within and our losses will be severe. It is a desperate gambit, for if we do not reclaim the city, we will lose the war.

Last night I prayed to mighty Talos for courage and strength in the battle to come. In these last cold hours before the sun rises, I sit down to write this account of a dream I had not long after.

I believe this dream was the answer to my prayers, and I would pass along the wisdom it contained to my kinsmen, for the battles they will fight in the years after my passing.

In the dream, I walked through mist toward the sound of laughter, merriment and the songs of the north. The mist soon cleared, and before me lay a great chasm. Waters thundered over its brim, and so deep it was, I could not see the bottom.

A great bridge made all of whale-bone was the only means to cross, and so I took it.

It was only a few steps onto the bridge that I encountered a warrior, grim and strong. "I am Tsun, master of trials," he said to me, his voice booming and echoing upon the walls of the high mountains all around us.

With a wave, he bade me pass on. I knew in my heart I was granted passage only because I was visitor. Should the hour come when I return here after my mortal life, the legends say that I must beat this dread warrior in single combat.

Beyond the bridge, a great stone longhouse rose up before me, so tall as to nearly touch the clouds. Though it took all my strength, I pushed open the towering oaken door and beheld the torch-lit feast hall.

Here were assembled the greatest heroes of the Nords, all drinking mead poured from great kegs and singing battle-songs. Suckling pigs turned on a long iron spit over a roaring fire. My mouth watered at the smell of roast meat, and my heart was glad to hear the songs of old.

"Come forth!" cried out a hoary man who sat upon a high wooden chair. This I knew to be Ysgramor, father to Skyrim and the Nords. I approached and knelt before him.

"You find yourself in Sovngarde, hall of the honored dead. Now, what would you have of me, son of the north?" he bellowed. "I seek counsel," said I, "for tomorrow we fight a desperate battle and my heart is full of fear."

Ysgramor raised his tankard to his lips and drank until the cup was empty. Then he spoke once more.

"Remember this always, son of the north- a Nord is judged not by the manner in which he lived, but the manner in which he died."

With that, he cast aside his flagon, raised his fist in the air and roared a great cheer. The other heroes rose to their feet and cheered in answer.

The sound still rang in my ears when I awoke. I gathered my men and told them of my vision. The words seemed to fill their hearts with courage.

The horns are blowing, and the banners are raised. The time has come to muster. May Talos grant us victory this day, and if I am found worthy, may I once again look upon the great feast hall.

- Skardan Free-Winter

THE DEATH OF A WANDERER

The last time I saw the old Argonian, I was taken by how alive he seemed, even though he was in the throes of death.

"The secret," he said, "of staying alive... is not in running away, but swimming directly at danger. Catches it off-guard."

"Is that how you managed to find this claw?" I asked, brandishing the small carving as if it were a weapon. I had found it among his possessions, which I was helping him to divvy amongst his beneficiaries. "Should it also go to your cousin? Dives-From-Below?"

At this, his mouth widened, exposing his fangs. If I hadn't known him as long as I had I would think he was snarling, but I knew that to be a smile. He croaked a few times to attempt laughter, but ended up wheezing and coughing, his rancid blood spraying across the bedsheets.

"Do you know what that is?" he asked between coughing fits.

"I've heard stories," I answered, "the same as you. Looks like one of the claws, for opening the sealing-doors in the ancient crypts. I've never seen one myself, before."

"Then you know I would only wish that thing upon a mortal enemy. Giving it to my cousin would just be encouraging him to run into one of those barrows and get split by a Draugr blade."

"So you want me to have it, then?" I joked. "Where did you even get this?"

"My kind can find things that your people assumed were gone. Drop something to the bottom of a lake, and a Nord will never see it again. Amazing what you can find along the bottoms."

He was staring at the ceiling now, and but the way his fogged eyes darted around, I could tell he was seeing his memories instead of the cracked stone above us.

"Did you ever try to use it?" I whispered to him, hoping he could hear me through his fog.

"Of course!" he snapped, suddenly lucid. His eyes widened and fixed on me. "Where do you think I got this?" he barked, tearing his tunic open to show a white scar forming a large star-shaped knot in the scales beneath his right shoulder. "Blasted Draugr got the drop on me. Just too many of them."

I felt awful, since I knew how much he hated talking about the battles he had been in. To him, it was enough that he had survived, and any stories would amount to boasting. We both sat quietly for several minutes, his labored breathing the only sound.

He was the one to break the silence. "You know what always bothered me?" he asked. "Why they even bothered with the symbols."

"The what?"

"The symbols, you fool, look at the claw."

I turned it over in my hand. Sure enough, etched into the face were three animals. A bear, an owl, and some kind of insect.

"What do the symbols mean, Deerkaza?"

"The sealing-doors. It's not enough to just have the claw. They're made of massive stone wheels that must align with the claw's symbols before they'll open. It's a sort of lock, I suppose. But I didn't know why they bothered with them. If you had the claw, you also had the symbols to open the door. So why..."

He was broken up by a coughing fit. It was the most I had heard him speak in months, but I could tell how much of a struggle it was. I knew his mind, though, and helped the thought along.

"Why even have a combination if you're going to write it on the key?"

"Exactly. But as I lay bleeding on that floor, I figured it out. The Draugr are relentless, but far from clever. Once I was downed, they continued shuffling about. To no aim. No direction. Bumping against one another, the walls."

"So?"

"So the symbols on the doors weren't meant to be another lock. Just a way of ensuring the person entering was actually alive and had a functioning mind."

"Then the doors..."

"Were never meant to keep people out. They were meant to keep the Draugr in."

And with that, he fell back asleep. When he awoke several days later, he refused to talk about the Draugr at all, and would only wince and clutch his shoulder if I tried to bring them up.