



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UFC VIRTUAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

HUDSON SOUSA MOTA

ADAPTAÇÕES DE ESTILO VISUAL NO DESIGN DE PERSONAGENS
CROSSOVER: STREET FIGHTER X TURMA DA MÔNICA

FORTALEZA

2023

HUDSON SOUSA MOTA

ADAPTAÇÕES DE ESTILO VISUAL NO DESIGN DE PERSONAGENS CROSSOVER:
STREET FIGHTER X TURMA DA MÔNICA

Relatório Técnico apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. M.e Liandro Roger Memória Machado

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M871a Mota, Hudson Sousa.
Adaptações de estilo visual no design de personagens crossover : Street Fighter x Turma da Mônica /
Hudson Sousa Mota. – 2023.
80 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2023.
Orientação: Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado.

1. Adaptação. 2. Crossover. 3. Design de personagens. 4. Turma da Mônica. 5. Street Fighter. I. Título.
CDD 302.23

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Francisco Ramos e Maria Uiara, que cuidaram tão bem dos seus quatro filhos e fizeram o possível para nos fornecer uma boa educação em casa, complementando ao ensino das escolas públicas, de estruturas fragilizadas, que sempre estudamos.

Aos meus irmãos: Francisco Felipe – que me deu apoio em muitos deveres de casa da escola; eu não teria chegado até aqui sem ele –, Vinícius Mota e Cláudio Davi, que, como irmãos mais novos, me motivaram internamente a continuar nos momentos mais difíceis.

Aos meus amigos de escola, em especial àqueles mais próximos que permanecem em contato até hoje, mesmo a faculdade e outras obrigações nos fazendo passar dias e meses sem comunicação.

Ao meu amigo, Luís Filipy, que me ajudou com transporte em sua moto – do Trabalho à UFC – durante a minha jornada noturna acadêmica, e isso fez muita diferença no assistir às aulas.

Aos meus professores, de escola e universidade; especialmente ao Prof. Liandro Roger, que me serviu de inspiração para os estudos desde o primeiro semestre até suas orientações para com o TCC; e continuará sendo referência como profissional.

E, por fim, ao Fumito Ueda, designer de games que mudou minha vida aos meus 14 anos de idade, quando joguei sua obra “Shadow Of The Colossus”, agregando-me bons valores e maneiras diferentes de enxergar nossa arte interativa, literalmente.

RESUMO

Este trabalho tem, por objetivo, relatar um experimento criativo de adaptação de estilo visual no processo de design de personagens em um contexto de *crossover* (no qual os personagens de um título, franquia ou mídia figuram em outra distinta), abordando as considerações conceituais, decisões criativas e o desenvolvimento visual envolvidos nesse processo. Foram elaboradas releituras de seis personagens de "Street Fighter", aclamado jogo eletrônico desenvolvido pela empresa japonesa Capcom, em um estilo gráfico semelhante ao da "Turma da Mônica", franquia de criação do cartunista brasileiro Mauricio de Sousa. A escolha desses dois títulos se deveu, principalmente, ao aspecto contrastante que se observa em termos de estilo visual quando da comparação observacional entre um e outro, além de à relevância cultural internacional de ambos e à sua presença na história pessoal de vida do Autor, fator identificado como relevante para o fluxo de criação percorrido. Para fins de embasamento do processo criativo, buscou-se realizar um levantamento teórico dos principais conceitos a serem abordados, como design de personagens e suas etapas de construção, os quais serão apresentados nas seções iniciais deste trabalho. As artes de conceito ora apresentadas como resultado final deste experimento devem ser interpretadas enquanto possibilidade e proposta criativo-estética de adaptação que se adequa, pertinentemente, à fase de pré-produção de um projeto *crossover* aplicável a qualquer das duas mídias, seja na inserção dos personagens de videogame em uma história em quadrinhos, ou vice-versa. Por fim, espera-se que o experimento aqui relatado possa, porventura, vir a inspirar trabalhos futuros que se enquadrem em um contexto similar.

Palavras-chave: Adaptação; *Crossover*; Design de Personagens; Turma da Mônica; *Street Fighter*.

ABSTRACT

The objective of this work is to report a creative experiment of visual style adaptation in the character design process in a crossover context (in which the characters of a title, franchise or media appear in another), approaching conceptual considerations, creative decisions and visual development involved in this process. Reinterpretations of six characters from "Street Fighter", the acclaimed electronic game developed by the Japanese company Capcom, were created in a graphic style similar to that of "Turma da Mônica" (Monica and Friends), a franchise created by the Brazilian cartoonist Mauricio de Sousa. The choice of these two titles was mainly due to the contrasting aspect observed in terms of visual style when observing the comparison between one and the other, in addition to the international cultural relevance of both and their presence in the Author's personal life story, a factor identified as relevant by the author creative flow traversed. In order to base the creative process, an attempt was made to carry out a theoretical survey of the main concepts to be addressed, such as character design and its construction stages, which will be presented in the initial sections of this work. The concept art presented here as the final result of this experience should be interpreted as a possibility and aesthetic-creative proposal for adequate, pertinently, to the pre-production phase of a crossover project applicable to any of the two media, whether in the insertion of video game characters into a comic book, or vice versa. Finally, it is hoped that the experience reported here may, who knows, inspire future work that fits into a similar context.

Keywords: Adaptation; Crossover; Character Design; Monica and Friends; Street Fighter.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Jogos de Street Fighter com crossovers	14
Figura 02 – Jogos digitais Lego com crossovers	15
Figura 03 – Ryu, um dos mocinhos/heróis protagonistas de Street Fighter	19
Figura 04 – Evil Ryu, a versão maligna de Ryu, representando seu arquétipo Sombra	20
Figura 05 – Geki, um ninja assassino de aluguel	20
Figura 06 – Vega, personagem masculino com algumas características femininas	21
Figura 07 – Cammy apresenta elementos normalmente aplicados em figuras masculinas ...	21
Figura 08 – Em sequência: Cascão, Mônica, Cebolinha e Magali, da Turma da Mônica	24
Figura 09 – A evolução do character design da Mônica	25
Figura 10 – A evolução do character design do Cebolinha	26
Figura 11 – A evolução do character design do Cascão	27
Figura 12 – A evolução do character design da Magali	28
Figura 13 – Versão atual do design dos principais personagens da Turma da Mônica	29
Figura 14 – Pôster do filme Os Vingadores – The Avengers (2012)	30
Figura 15 – Adaptação visual do Capitão América: HQ para Cinema	31
Figura 16 – Adaptação visual do Homem de Ferro: HQ para Cinema	31
Figura 17 – Adaptação visual do Gavião Arqueiro: HQ para Cinema	32
Figura 18 – Pôster do jogo Jump Force	33
Figura 19 – Personagens do jogo Jump Force em sua versão de mangá/anime	34
Figura 20 – Edições famosas da coleção Clássicos do Cinema	35
Figura 21 – Mônica e o Menino Maluquinho na Montanha Mágica (2018)	36
Figura 22 – Edições feitas em parceria com a DC (2018)	36
Figura 23 – Edição especial: Turma da Mônica & Garfield – O Lápis Mágico (2022)	37
Figura 24 – Edição crossover Superman vs Homem-Aranha	37
Figura 25 – Edição crossover Aliens vs Predador	38
Figura 26 – Edição crossover DC vs Marvel: O Conflito do Século	39
Figura 27 – Expressões faciais no estilo Turma da Mônica	40
Figura 28 – Personagens da Turma da Mônica e suas pequenas variações gráficas	41
Figura 29 – Proporção de personagem da Turma da Mônica	43
Figura 30 – Estrutura esquelética do modelo proposto	43
Figura 31 – Estrutura geométrica do modelo proposto	44
Figura 32 – Estrutura orgânica do Modelo Proposto	45

Figura 33 – Estruturas sobrepostas: formas geométricas e formas orgânicas	45
Figura 34 – Personagens de Street Fighter	46
Figura 35 – Referências visuais do personagem Ryu	48
Figura 36 – Referências visuais do personagem Akuma	48
Figura 37 – Referências visuais do personagem Bison	49
Figura 38 – Referências visuais da personagem Chun-Li	49
Figura 39 – Referências visuais do personagem Dhalsim	50
Figura 40 – Referências visuais da personagem Sakura	50
Figura 41 – Esboço 01 para o modelo de personagem crossover	51
Figura 42 – Esboços 02 e 03 para o modelo de personagem crossover	52
Figura 43 – Esboços 04 e 05 para o modelo de personagem crossover	53
Figura 44 – Esboços 06 e 07 para o modelo de personagem crossover	53
Figura 45 – Esboços 08 e final para o modelo de personagem crossover	54
Figura 46 – Esboços do personagem Ryu	55
Figura 47 – Versão final do personagem Ryu com silhueta	56
Figura 48 – Esboços do personagem Akuma	56
Figura 49 – Versão final do personagem Akuma com silhueta	56
Figura 50 – Esboços do personagem Bison	57
Figura 51 – Versão final do personagem Bison com silhueta	57
Figura 52 – Esboços da personagem Chun-Li	58
Figura 53 – Versão final da personagem Chun-Li com silhueta	58
Figura 54 – Esboços do personagem Dhalsim	59
Figura 55 – Versão final do personagem Dhalsim com silhueta	59
Figura 56 – Esboços da personagem Sakura	60
Figura 57 – Versão final da personagem Sakura com silhueta	60
Figura 58 – Finalização visual crossover do personagem Ryu	62
Figura 59 – Finalização visual crossover do personagem Akuma	62
Figura 60 – Finalização visual crossover do personagem Bison	63
Figura 61 – Finalização visual crossover da personagem Chun-li	63
Figura 62 – Finalização visual crossover do personagem Dhalsim	64
Figura 63 – Finalização visual crossover da personagem Sakura	64
Figura 64 – Cenário 01 (Ryu) em sua versão original da franquia Street Fighter	65
Figura 65 – Cenário 01 (Ryu) em seu rascunho inicial	66
Figura 66 – Cenário 01 (Ryu) em sua definição de valores tonais	66

Figura 67 – Cenário 01 (Ryu) em sua versão final	67
Figura 68 – Cenário 02 (Akuma) em sua versão original da franquia Street Fighter.....	68
Figura 69 – Cenário 02 (Akuma) em seu rascunho inicial	68
Figura 70 – Cenário 02 (Akuma) em sua definição de valores tonais	69
Figura 71 – Cenário 02 (Akuma) em sua versão final	69
Figura 72 – Cenário 03 (Sakura) em sua versão original da franquia Street Fighter	70
Figura 73 – Cenário 03 (Sakura) em seu rascunho inicial	71
Figura 74 – Cenário 03 (Sakura) em sua definição de valores tonais	72
Figura 75 – Cenário 03 (Sakura) em sua versão final	72
Figura 76 – Demonstração do confronto 03 (Ryu x Bison)	74
Figura 77 – Demonstração do confronto 03 (Chun-li x Akuma)	74
Figura 78 – Demonstração do confronto 03 (Sakura x Dhalsim)	75

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Elementos classificatórios de arquétipos em personagens	23
Tabela 2 – Categorias definidas para a concepção dos personagens	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA	15
3 REFERENCIAL TEÓRICO	17
3.1 O que é design de personagem (ou Character Design)	17
3.2 Arquétipos e personalidade	18
3.3 O design de personagens em Turma da Mônica	24
3.4 O que é Crossover?	29
3.4.1 Crossover HQ x Cinema	30
3.4.2 Crossover HQ x Videogames	33
3.4.3 Crossover HQ x HQ	35
4 DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS	41
4.1 Etapa 01 – Estudos de referências para o estilo visual	41
4.2 Etapa 02 – Definição de um modelo de construção	43
4.3 Etapa 03 – Escolha dos personagens	47
4.4 Etapa 04 – Elaboração da concept art	52
4.5 Etapa 05 – Finalização Visual	62
4.5.1 Finalização dos Personagens	62
4.5.2 Finalização dos Cenários e Confrontos	66
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
REFERÊNCIAS	79

1 INTRODUÇÃO

Em todo projeto para o qual é necessário o desenvolvimento de personagens, sejam produções audiovisuais como animações, cinema, videogames, sejam mídias materiais como as histórias em quadrinhos, é essencial que se dedique cuidado especial na etapa conhecida como *Character Design*, ou Design de Personagem, a fim de obter coerência no contexto de suas histórias. O processo de Design de Personagem diz respeito à elaboração e à composição estética de um personagem e envolve desde a construção básica de suas formas visuais até detalhes específicos de sua personalidade. Mais que apenas desenhos, o design de personagens tem o poder de trazer à tona crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, à compleição física e ao caráter dos personagens (SEEGMILLER, 2008).

Pode-se compreender o design de personagens como pertinente a uma área maior chamada *Concept Art*, que se configura como uma etapa de criação visual e artística quando da fase de pré-produção de diversos tipos de projetos midiáticos, como jogos, filmes, animações e quadrinhos. No processo de design de personagens, é realizada uma combinação entre narrativa, arquétipos e aspectos estético-formais. Como efeito desse processo, busca-se que o personagem "ganhe vida" e possa ser recebido pelo público com aprovação (TILLMAN, 2012).

No desenvolvimento de personagens memoráveis, tem destaque o artista e empresário brasileiro Mauricio de Sousa, que desenvolveu, em 1959, os primeiros esboços para o que viria a se tornar, anos depois, a "Turma da Mônica", um projeto que se tornou uma referência icônica na produção de histórias em quadrinhos no Brasil, obteve alcance internacional e se derivou em inúmeras outras formas de entretenimento, como séries de animação, produtos de merchandising, brinquedos e até parque temático. Embora, em sua ideia inicial, as narrativas voltavam-se apenas para um cachorrinho (Bidu) e seu dono (Franjinha), a franquia se expandiu ao longo dos anos e ganhou diversos novos personagens marcantes, cada um com suas peculiaridades visuais, arquetípicas e de personalidade.

Em 2009, além das histórias regulares publicadas pela empresa já durante várias décadas, a equipe da MSP passou a publicar também projetos *spin-off* (narrativas paralelas e independentes do núcleo principal), e esses projetos abriram espaço para uma grande variedade de possibilidades no design dos seus personagens. Inicialmente, foi criada a *Turma da Mônica Jovem*, no qual os personagens, anteriormente crianças, passaram a ter o visual adolescente. Posteriormente, foi criado o projeto *Graphic MSP*, do qual vários artistas

nacionais puderam participar e desenvolver inéditas narrativas com novos designs dos personagens já conhecidos.

Uma característica forte presente em obras da MSP são as homenagens que fazem a personalidades históricas, ícones da cultura pop e figuras públicas, inserindo-os graficamente em suas histórias como parte daquele mundo fictício. Vale-se, como exemplo, o projeto chamado "Clássicos de Cinema – Turma da Mônica", no qual são feitas paródias de filmes com adaptação dos próprios protagonistas a cada figura semelhante da obra terceira homenageada, mesclando ambas as personalidades. Tal procedimento é conhecido na indústria de entretenimento como *crossover* ("cruzamento", em inglês), recurso que se caracteriza pela colocação de dois ou mais personagens, cenários ou universos de ficção distintos no contexto de uma única história. Esse tipo de projeto pode ser fruto de acordos legais entre os detentores de direitos autorais, projetos não oficiais feitos por fãs ou propriedade intelectual em comum.

Já na indústria de jogos eletrônicos, um título relevante é *Street Fighter*. Criado pela Capcom em 1987, o jogo é popularmente considerado o precursor do gênero de combate interativo e consolidou personagens que se tornaram icônicos na cultura popular dos jogos, mantendo-se presente no mercado mesmo após 35 anos completos em 2022 (COIMBRA, 2022). Para Martinello (2022)¹, o jogo revolucionou o gênero de luta moderna que se conhece atualmente ao apresentar atributos como: modo versus balanceado, sistema de combo de golpes, estratégias, posicionamento de personagens e ataques especiais à distância. *Street Fighter* é, também, um dos jogos mais populares nos circuitos de campeonatos de jogos eletrônicos, conhecidos como *eSports* (EPGRUPO, 2019).

Em função de sua popularidade, *Street Fighter* chegou a integrar diversos *crossovers*, tanto com títulos pertencentes à história em quadrinhos quanto a outras franquias do próprio universo dos jogos - as consideradas "rivais" no que se refere ao gênero de luta. Surgiram, por exemplo, títulos como *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* (1997); *Capcom Vs. SNK: Millennium Fight 2000* (2000); *Street Fighter x Mega Man* (2012); *Street Fighter X Tekken* (2012); dentre outros.

¹ Entrevista cedida à GZH CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 2022. Disponível em: <

Figura 01: Jogos de Street Fighter com crossovers.



Capcom Fighting Evolution



X-Men vs. Street Fighter



Street Fighter x Tekken



Capcom Fighting All-Stars



Super Gem Fighter Mini Mix



Marvel Super Heroes vs. Street Fighter



Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001



SNK vs. Capcom: SVC Chaos

Fonte: [Streetfighter.fandom.com](https://streetfighter.fandom.com)²

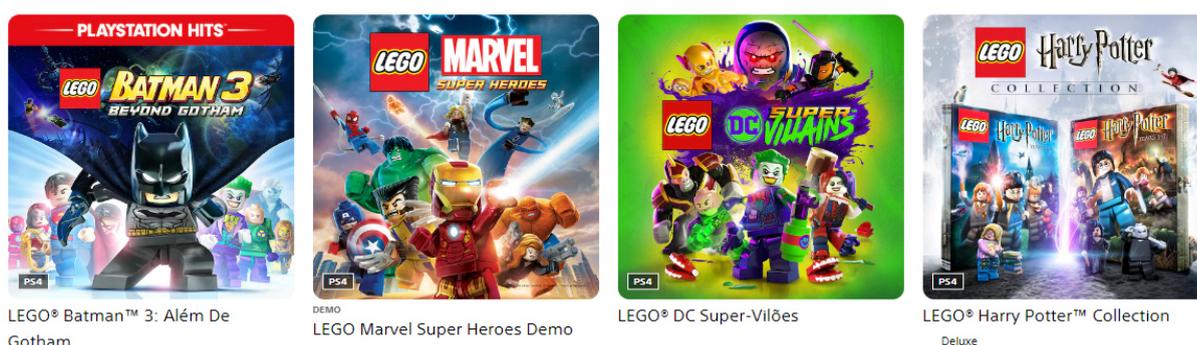
² Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Category:Crossover_Games >. Acesso em: 23 de abril de 2023.

2 OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

Diante do contexto apresentado, este trabalho tem, como objetivo geral, explorar um processo experimental de design de personagem na reconstrução visual de personagens *crossover*, empregando elementos de figuras tradicionais dos quadrinhos brasileiros e de jogos de videogames de renome internacional. Mais especificamente, busca-se elaborar uma proposta de releitura visual de personagens da franquia “Street Fighter”, da desenvolvedora japonesa Capcom, em *crossover* com o estilo gráfico reconhecido como próprio à Turma da Mônica, da Mauricio de Sousa Produções.

O motivo da escolha por abordar o universo dos jogos partiu da inquietação do autor diante do alto crescimento no consumo de games estrangeiros por brasileiros – o país se tornou o quarto maior consumidor mundial de jogos digitais em 2017 (AMÉLIO, 2018). Em especial, surge como inspiração o caso da franquia *Legó*: a empresa, que, inicialmente, tinha o brinquedo como seu principal produto, viu, nos jogos eletrônicos, uma oportunidade de expansão. Um modelo de negócios que envolveu uma estratégia denominada *cross promotional*, ou promoção cruzada, abriu espaço para que parcerias com diversas outras corporações fossem concretizadas de modo a promover, mutuamente, dois produtos diferentes por meio de um novo produto *crossover* (WOOTEN, 2013) - e, com isso, foram lançados diversos títulos de jogos digitais com personagens já conhecidos, mas re-projetados dentro de uma nova linguagem visual em "estilo Legó".

Figura 02: Jogos digitais Legó com crossovers



Fonte: Store.playstation.com³

O caso da Legó apresenta-se, no contexto deste TCC, como propulsor motivacional e afetivo da ideia que se procurou desenvolver aqui. Em busca de um recorte para este trabalho, foram consideradas variadas possibilidades, e, diante da admiração do

³ Disponível em: <<https://store.playstation.com/pt-br/search/lego>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

autor pelo trabalho de Mauricio de Sousa, optou-se pelo desenvolvimento de personagens inspirados na linguagem visual de Turma da Mônica. Do mesmo modo, fortemente motivado pela experiência pessoal do autor, bem como por sua percepção acerca da variedade de arquétipos apresentados e do aspecto contrastante que se observa em termos de estilo visual, escolheu-se, como segundo elemento do *crossover*, o jogo eletrônico Street Fighter. Nota-se que, embora a MSP já tenha explorado *crossovers* com diversos personagens do cinema hollywoodiano, ainda há pouquíssimas iniciativas nesse sentido quanto ao mundo dos games, no sentido de parodiar personagens de grandes clássicos desta indústria de entretenimento.

Do ponto de vista prático e mercadológico, imaginou-se um contexto hipotético em que haveria uma iniciativa estratégica de marketing dos estúdios MSP para inserção de personagens, narrativas e produtos de sua criação dentro da indústria de jogos. Em parceria com as empresas desenvolvedoras de jogos publicamente aclamados e aproveitando-se da recepção já lucrativa desses títulos já existentes, os estúdios MSP viriam a propor versões *crossover* desses jogos com os personagens redesenhados no "estilo Turma da Mônica" - esses títulos especiais visariam agregar novos públicos e novas experiências às extensões da marca dos estúdios MSP.

Para os efeitos deste trabalho, não vem ao caso se tal estratégia viria a ser, de fato, uma necessidade a ser implementada pelos estúdios MSP. O motor criativo no contexto deste TCC é, meramente, a curiosidade artística acerca de como esses dois universos distintos - Turma da Mônica e *Street Fighter* - poderiam se aproximar. Com a realização deste trabalho espera-se propor um possível vislumbre dessa aproximação.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção é destinada a apresentar os principais conceitos e métodos envolvidos no processo de criação de personagens, os quais costumam ser utilizados, de modo teórico e prático, tanto no meio acadêmico, quanto, principalmente, em projetos comerciais nas indústrias de entretenimento. Incluiu-se, também, uma explanação do conceito de *crossover* com exemplos ilustrativos de projetos convencionados culturalmente como bem-sucedidos em meio ao público geral.

3.1 O que é design de personagem (ou *Character Design*)

Um personagem existe para contar uma história, independente dos meios em que será veiculado. O conceito da palavra "personagem" compreende a representação não apenas de seres humanos, mas também de criaturas idealizadas, um dos principais elementos na constituição de um romance (PEREZ, 2011). Elaborar o design de personagens ficticiais requer bastante exercício e uma compreensão sólida de fundamentos de construção e percepção visual, os quais embasam o processo criativo e direcionam o projeto para os objetivos buscados junto ao público ao qual o personagem se destina.

O design de bons personagens não costuma surgir de ficar sentado batendo um lápis na mesa ou de ir diretamente para os sketches. Planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários e irão pagar grandes dividendos no final do projeto. (SEEGMILLER 2008, p. 20).

McCloud (2007) aponta a existência de três qualidades básicas: design do personagem, expressões faciais e linguagem corporal. De modo complementar, Tillman (2012) argumenta que a criação de um personagem envolve atributos que se assemelham ao de um ser vivo: sentimentos, história de vida, sonhos, personalidade. Dessa maneira, o artista dispõe de duas abordagens ao imergir em um processo de criação de personagem: uma vertente mais relacionada ao *Storytelling* (SEEGMILLER, 2008), ou seja, à história e aos aspectos psicológicos do personagem, e outra direcionada para *Aesthetics*, ou estética, isto é, a composição visual. Ambos os aspectos se complementam e devem ser explorados com coerência mútua.

No intuito de fazer com que um personagem tente alcançar destaque e memorabilidade frente ao público e as mídias, o processo criativo do designer de personagens tende a ser bastante experimental, permeado por explorações, testes, reflexões e análises acerca das múltiplas possibilidades estéticas e criativas. Na intenção de contrabalancear o

caos e a intuitividade envolvidos no processo, é útil poder dispor de uma sequência estruturada de etapas (SILVA FILHO, 2016), pois isso pode ajudar a aumentar a produtividade e a objetividade. Nesse sentido, é comum adotar algumas etapas principais no processo de *Character Design* (SEEGMILLER, 2008):

1. **Briefing:** serve de base estrutural e abrange uma série de perguntas e definições iniciais, como objetivos, requisitos, restrições e público, dentre outras. Visa delinear uma compreensão do projeto de forma clara a partir de uma comunicação elucidativa entre artista e cliente;
2. **Geração de ideias:** é a fase de ideação criativa propriamente dita, na qual a pesquisa de material de referência é, em geral, essencial. Além da pesquisa, outras estratégias adotadas para uma ideação frutífera podem ser: observar o ambiente em volta em busca de inspirações, conversar e discutir ideias com outras pessoas/artistas e enquadrar o tema a partir de novas perspectivas.
3. **Materialização:** é a concretização de uma ideia amadurecida após a fase de ideação, respaldada, sobretudo, na organização, análise, reflexão e refinamento das possibilidades imaginadas. Em geral, requer estudos mais detalhados das formas a serem aplicadas a fim de se obter solidez na estrutura visual e nas proporções do personagem.

É comum que, além do desenvolvimento visual, exista também uma dedicação à criação de uma história de vida para o personagem, uma vez que esta possibilita que lhe seja desenvolvida uma personalidade mais complexa e evita que ele se torne “raso”. Alguns detalhes narrativos podem nunca ser revelados totalmente ao público; contudo, essas informações servem para dar maior solidez e consistência ao processo criativo e à existência daquele personagem, o que aumenta as chances de sua comunicação e vínculo com o público poderem ser estabelecidos de forma eficaz.

3.2 Arquétipos e personalidade

A definição do termo "arquétipo" (JUNG, 2011) indica a existência de determinados perfis de psiquê presentes em todo o lugar e tempo, transcendendo a percepção

individual. A partir desse conceito, é possível notar características convergentes entre antigas tradições e religiões, bem como padrões em lendas e mitos que são aplicados também nas narrativas contemporâneas em mídias como jogos, filmes e livros. Assim, os mais diversificados arquétipos costumam ser explorados em camadas de significados que subjazem a cada personagem: o herói e o monstro que precisa ser derrotado para a restauração da paz, a plêiade de heróis e vilões brutais, sagazes, trágicos ou cômicos, e até mesmo a variedade de personagens secundários, todos estão permeados de uma tradição narrativa que pervade a cultura humana desde os tempos mais antigos (DANNER, 2009). Considerando-se os jogos como produto dessa cultura (HUIZINGA, 2000), destaca-se, neste trabalho, uma leitura de personagens de jogos a partir de um enquadramento ancorado no conceito de arquétipos.

Os principais arquétipos definidos por Carl Jung (2011) são classificados em 05 (cinco) categorias: o Eu, a Sombra, a Persona, a Anima e o Animus.

O Eu representa a personalidade de cada sujeito e se opõe à Sombra. Na franquia Street Fighter, é possível observar esses arquétipos nos personagens de Ryu (Figura 03) e Evil Ryu (Figura 04): o primeiro é um dos protagonistas e é, muitas vezes, considerado o principal herói da história. Já o segundo é uma personalidade maligna despertada em Ryu quando ele passa a não conseguir controlar seus sentimentos de ódio.

Figura 03 – Ryu, um dos mocinhos/heróis protagonistas de Street Fighter.



Fonte: m.imdb.com⁴

⁴ Disponível em: <https://m.imdb.com/title/tt0434842/mediaviewer/rm3221912832/?ref_=tt_md_2>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 04: Evil Ryu, a versão maligna de Ryu, representando seu arquétipo Sombra.



Fonte: www.pinterest.co.kr⁵

Já a Persona representa um tipo de máscara, ou seja, uma forma de se portar para ser aceito aos padrões da sociedade. Como representante deste arquétipo dentro do jogo Street Fighter, pode-se considerar o personagem Geki (Figura 05), que é um assassino de aluguel capaz de fazer tudo, com disfarces e atuações, para se aproximar de suas vítimas e executar suas missões.

Figura 05 – Geki, um ninja assassino de aluguel



Fonte: streetfighter.fandom.com⁶

⁵ Disponível em: < <https://www.pinterest.co.kr/pin/258534834831483298/>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

⁶ Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Geki_I>. Acesso: 26 de janeiro de 2023

Por fim, a Anima representa as características femininas presentes em homens, algo que pode ser notado no personagem Vega (Figura 06), enquanto que o Animus representa as características masculinas presentes em mulheres, o que pode ser observado na personagem Cammy (Figura 07).

Figura 06 – Vega, personagem masculino com algumas características femininas.



Fonte: us.streetfighter.com⁷

Figura 07 – Cammy apresenta elementos normalmente aplicados em figuras masculinas.



Fonte: br.pinterest.com⁸

⁷ Disponível em: <<https://us.streetfighter.com/media/index.html>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023

⁸ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/537335799274010859/>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023

Além dos arquétipos definidos por Carl Jung, outros autores buscaram expandir e encontrar variações em categorias na busca por compreensão acerca da constituição narrativa e conceitual de personagens. Hartas (2005), por exemplo, apresenta uma classificação informal extensa com aplicação específica em personagens de jogos que inclui, além dos aspectos arquetípicos, outras características comumente encontradas nos personagens presentes nesse meio:

- ***Game cuties:*** Personagens em estilo *cartoon* com direcionamento humorístico. Apresentam traços não realistas e expressivos;
- ***Big Biceps:*** Usam poucas roupas e evocam a força física. Constantemente, estão presentes em jogos de luta;
- ***Sexy and sassy:*** Deixam o corpo à mostra para evocar a sensualidade e podem usar da violência para atingir seus objetivos;
- ***Mad, bad and dangerous:*** fogem das convenções e padrões da sociedade, atraem o sexo oposto evocando a sensualidade, mas não possuem fidelidade;
- ***Femme fatale:*** mulheres que utilizam seus atributos femininos para manipular os homens a realizarem seus desejos;
- ***Reluctant hero:*** indivíduos comuns que, em um primeiro momento, não queriam se envolver com a aventura, mas acabam tendo importantes papéis;
- ***Fascinating flaws:*** sofrem de algum distúrbio mental que os deixa sem qualquer remorso;
- ***The trickster:*** procuram utilizar a furtividade e a inteligência para evitar o uso da força. Podem ser representados por ladrões, espiões e assassinos;
- ***Behind the mask:*** direcionados para jogos em primeira pessoa, nos quais o jogador costuma ver apenas as mãos do personagem;
- ***Fantastic creatures and faerie folks:*** elfos e criaturas fantásticas similares;
- ***Monster mash:*** monstros e criaturas que, em geral, evocam a força física, mas que também podem ser ingênuos e amigáveis;

- **Oddballs:** na maioria dos casos, têm aparência infantil e evocam aspectos de fantasia. Podem ser difíceis de serem compreendidos em um primeiro momento, embora isso possa ser atenuado com o desenvolvimento da história;
- **Bosses from hell:** tipo comum nos "chefes" de fases em jogos, são inimigos difíceis de serem derrotados, com aparência de força e invencibilidade;
- **The modern everyman:** personagens que representam o ser humano comum, geralmente em jogos que simulam o mundo real.

Oliveira *et al.* (2014) propõem uma tabela (Tabela 1) que organiza qualitativamente aspectos diversos presentes em diferentes tipos de personagens, compondo, assim, outra variação classificatória de personalidades e características:

Tabela 1: Elementos classificatórios de arquétipos em personagens.

ELEMENTO	CRITÉRIO	DESCRIÇÃO
Evocações	Fofura	Está ligado aos aspectos infantis, sentimentos mais simples e puros, podendo ser amigáveis ou não. Quase sempre carregam um tom cômico.
	Romantismo	Desperta a beleza inocente, natural, uma certa fragilidade. Representa, também, o sentimento verdadeiro de amor pelo outro.
	Sensualidade	Expressa, principalmente, atributos físicos atrativos, acompanhada ou não por Evocações de algum nível de vulgaridade. Evoca a esperteza e a dissimulação.
	Força Física	Evocam atributos físicos do personagem, pouco se preocupando com suas relações com outros indivíduos.
Estilo	Despojado/Clássico	São figurinos com cores fortes, elementos engraçados e apelo infantil. Abrange os trajes clássicos, atemporais ou que remetem ao conceito de elegância.
	Casual/Regional	São peças que simbolizam claramente a situação do personagem dentro da narrativa como um ser comum da sociedade em que vive. Ou vestimentas regionais, estilo que remete especificamente a uma época ou região.
	Marginal	O termo se refere a indivíduos que não se adequam à sociedade de sua época. Usam elementos dos figurinos casuais às avessas, simbolizando o rompimento de uma situação.
Cores	Vibrantes	Significam cores primárias, tons saturados que evocam sentimentos de alegria, cores e bondade.
	Sóbrias	São cores que pendem para o lado do preto e cinza, ou bege. São cores menos saturadas e indicam seriedade, tristeza e maldade.

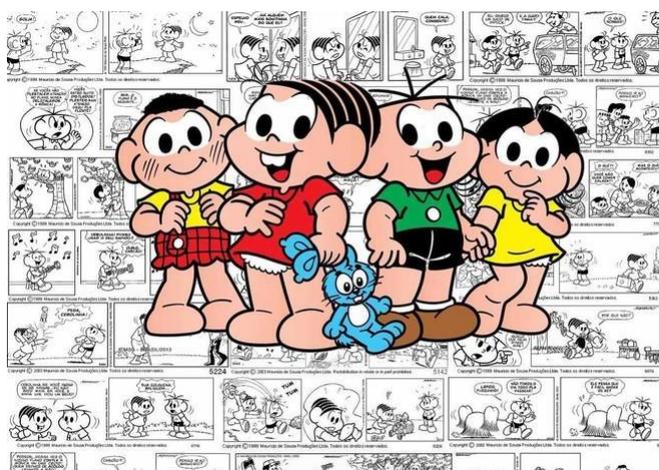
Fonte: Oliveira et al. (2014)

Embora variantes e sem um consenso único definido entre os diversos autores, essas classificações auxiliam os artistas contemporâneos a conduzir seus processos criativos de modo a compreender melhor a natureza dos personagens que buscam desenvolver e, com isso, desenvolver suas histórias com maior consistência conceitual. Em muitos casos, o tipo de projeto a ser desenvolvido, a cultura e o público ao qual ele se destina e a visão criativa da equipe são determinantes no modo como um ou outro conjunto de categorias será adotado ou adaptado. De forma geral, busca-se que os objetivos de cada projeto guiem as decisões acerca do modo como os personagens serão construídos, tanto conceitual quanto visualmente.

3.3 O design de personagens em Turma da Mônica

A contribuição de Mauricio de Sousa para a produção de histórias em quadrinhos no Brasil costuma ser comumente reconhecida como de grande relevância cultural. A afamada Turma da Mônica faz parte do imaginário popular e da memória afetiva de diversas gerações desde os anos 1960, e, considerando-se que seus títulos compõem 86% do mercado de quadrinhos infantis no país (JANKAVSKI, 2014), é possível compreender que sua apreciação pública e sua presença nos hábitos de consumo de quadrinhos no país são notórias. Os personagens da Turma da Mônica também costumam ser frequentemente apontados como influência estética e criativa para muitos artistas brasileiros, tanto nos quadrinhos quanto em outros meios afins, como os jogos, a animação, o cinema e a literatura.

Figura 08 – Em sequência: Cascão, Mônica, Cebolinha e Magali, da Turma da Mônica.



Fonte: cabanadoleitor.com.br⁹

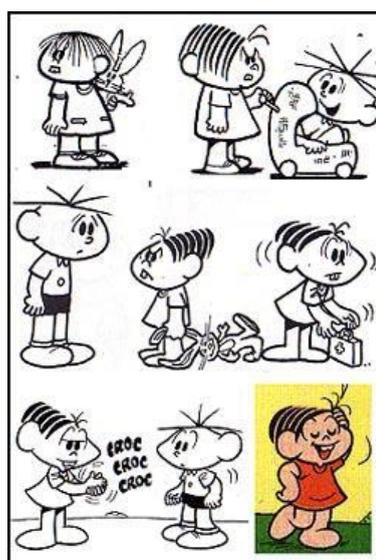
⁹ Disponível em: < <https://cabanadoleitor.com.br/acesso-gratuito-gibis-turma-da-monica/> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

O design dos personagens da Turma da Mônica era, inicialmente, fruto da espontaneidade artística pessoal de Mauricio de Sousa, que criava e desenhava todas as histórias. À medida que o título se expandiu e passou a se tornar um produto cultural de maior alcance, o design dos personagens se transformou diversas vezes para acompanhar as tendências estéticas e se adequar ao público almejado e à intenção comunicativa desejada para as histórias. Eventualmente, a Turma se tornou uma grande franquia de entretenimento de propriedade da Mauricio de Sousa Produções (MSP), então uma empresa de porte significativo.

Em termos de design dos personagens, é possível observar que o estilo gráfico passou por várias adaptações até encontrar a identidade visual na qual perdura, embora as características de comportamento e ações típicas de seus personagens tenham sido mantidas consistentes em sua essência.

Um aspecto interessante de se perceber é que Mônica, a protagonista da turma, em suas primeiras versões, ainda não possuía o tradicional pé “sem dedos”, e era construída numa visão não totalmente bidimensional, a julgar por seus cabelos espalhados em perspectiva (Figura 09), quando suas mechas ainda não haviam assumido o formato de "cacho de bananas". Sua personalidade, por outro lado, já era claramente delineada desde o início: forte, briguenta, decidida. Alguns de seus traços, embora visualmente transformados, foram mantidos enquanto elemento de sua constituição física: os dentes salientes, o vestidinho e o coelhinho de pelúcia.

Figura 09 – A evolução do character design da Mônica

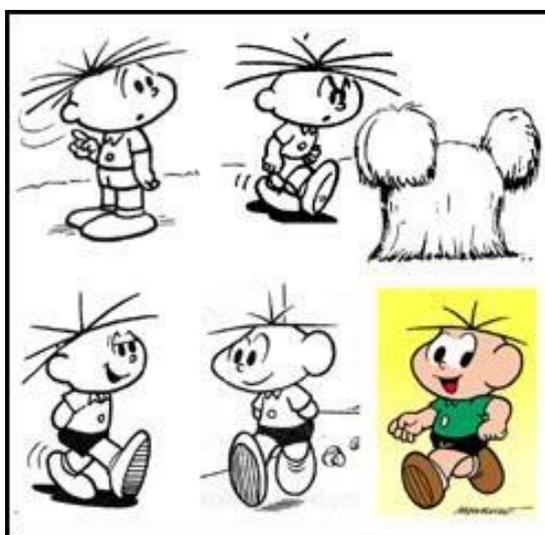


Fonte: monica.fandom.com¹⁰

¹⁰ Disponível em: <<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%B4nica#Cebolinha>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

A personalidade do Cebolinha também não passou por grandes mudanças ao longo do tempo, diferentemente de seu desenho, que era marcado pelo cabelo com maior volume. A principal transformação visual no design desse personagem consistiu na retirada gradual dos fios capilares (Figura 10) - inicialmente, uma redução de 10 para 8; em seguida, de 8 para 6, e, por fim, 5 fios, característica que passou a ser seu atributo anatômico mais notável.

Figura 10 – A evolução do character design do Cebolinha



Fonte: monica.fandom.com¹¹

Já o personagem Cascão passou por considerações mais delicadas em seu processo de concepção, uma vez que Mauricio de Sousa tinha receio acerca de como os leitores iriam recebê-lo em função de sua afinidade com a sujeira e sua aversão a tomar banho (TURMA DA MÔNICA WIKI [2023]). Testes com o público forneceram ao autor uma afirmação de uma boa recepção do personagem, o que, de toda forma, não impediu seu visual de passar por transformações significativas ao longo dos anos. Inicialmente, o desenho já denotava as sujeirinhas e a roupa característica, mas o cabelo descia até próximo das orelhas, e não ficava somente no topo da cabeça - atributo que viria a se tornar uma de suas características físicas mais ilustre (Figura 11). É importante ressaltar que tais mudanças visuais, implementadas ao longo do tempo, ocorreram por resultado de uma evolução

¹¹ Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Cebolinha>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

orgânica na visão artística do autor e sua equipe acerca do modo como o personagem deveria ser desenhado.

Figura 11 – A evolução do character design do Cascão



Fonte: monica.fandom.com¹²

A quarta personagem do núcleo da Turma é Magali, cujo mote narrativo e de personalidade, de modo similar aos demais personagens, também permaneceu: sua característica comportamental mais enfática é que ela está sempre com fome, devorando todas as guloseimas em que enxerga pela frente. Quanto aos aspectos visuais, a personagem evoluiu paralelamente aos outros, sobretudo em comparação a Mônica: o desenho de ambas transformou-se de angular a mais arredondado nas extremidades de suas formas de modo temporalmente síncrono. Alterações nas roupas e nas proporções do rosto e do cabelo também são aspectos perceptíveis no refinamento de seu design.

¹² Disponível em: <<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 12 – A evolução do character design da Magali

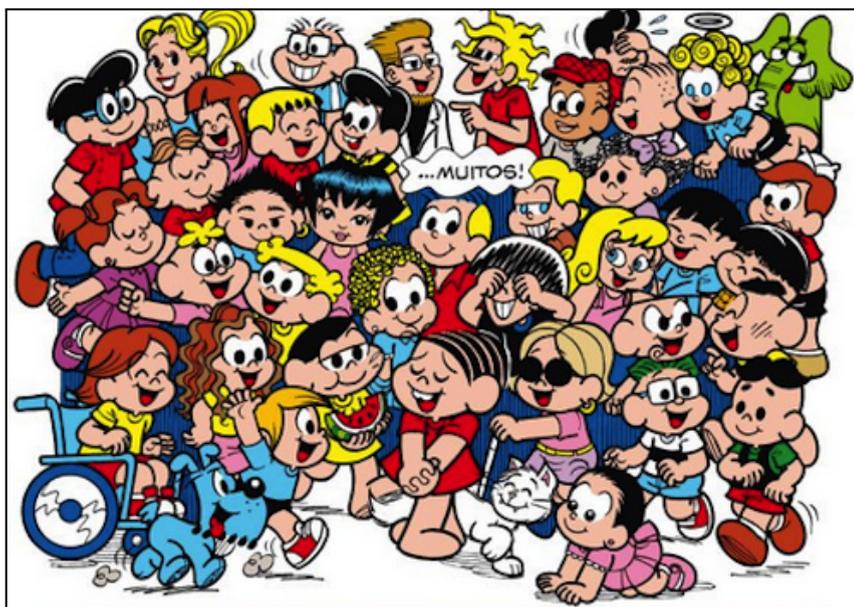


Fonte: monica.fandom.com¹³

De modo geral, todos os personagens criados por Mauricio de Sousa e sua equipe de profissionais passaram por alterações adaptativas de estilo que acompanharam transformações estéticas e culturais no Brasil, bem como novos entendimentos do próprio estúdio e dos artistas envolvidos em suas produções acerca de como os personagens deveriam ser desenhados para obterem fácil reconhecimento junto ao público. Um elemento recorrente, comum a todos os personagens das franquias de propriedade dos estúdios MSP é o uso de formas arredondadas, que evocam apelos de fofura e afeição, o que contribui para vincular os personagens e seus universos ficcionais ao público infanto-juvenil.

¹³ Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Magali> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 13 – Versão atual do design dos principais personagens da Turma da Mônica



Fonte: www.publico.pt¹⁴

3.4 O que é *Crossover*?

Crossover é um termo utilizado para designar casos em que narrativas e personagens de diferentes contextos se encontram (SKOLNICK; BLOOM, 2006). Embora o termo também possa se estender a eventos e entidades, sua definição, para os efeitos deste trabalho, será restrita à ocorrência com personagens ficcionais. Exemplos de crossover envolvendo personagens podem ser vistos, por exemplo, quando super-heróis que protagonizam títulos independentes em HQs passam a figurar juntos em um filme de longa-metragem, ou, também, quando criaturas de contos e mitologias distintos se relacionam por meio de uma narrativa em comum.

3.4.1 *Crossover HQ x Cinema*

No cinema, o entrelaço de universos ficcionais ganhou notoriedade a partir do lançamento de diversas sequências de filmes de super-heróis da Marvel, iniciados no final dos anos 2000. Filmes de narrativas independentes, como *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de*

¹⁴ Disponível em:

<<https://www.publico.pt/2013/03/03/p3/noticia/monica-faz-50-anos-vem-ai-casamento-com-cebolinha-1816775>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Ferro (2008) e *Thor* (2011), dentre outros, eventualmente culminaram no *blockbuster* *Os Vingadores – The Avengers* (2012), no qual se pode ver a união de pontos das tramas dos seus filmes anteriores. Os diversos heróis, cujos universos eram, até então, compreendidos de forma isolada, passaram a fazer parte de um mesmo mundo compartilhado, com narrativas entrecruzadas que passaram a ser vistas pelo público como uma grande e única história com múltiplos núcleos.

Ainda que, em geral, um *crossover* entre dois mundos ficcionais sugira a ideia da criação de um terceiro universo onde ambos os personagens possam interagir (WALTON, 1990), há outra possibilidade que consiste na continuação da história em um mesmo mundo já estabelecido (SKOLNICK; BLOOM, 2006). No caso do MCU (*Marvel Cinematic Universe*), o mundo em questão foi projetado para ser aberto à importação de personagens e eventos de outros mundos, o que torna favorável que as franquias enveredem por esta alternativa, compartilhando situações-problemas, geografia e antagonistas.

Figura 14 – Pôster do filme *Os Vingadores – The Avengers* (2012)



Fonte: filmow.com¹⁵

Tanto para os filmes protagonizados pelos heróis de forma independente quanto para os *crossovers*, foram necessárias adaptações visuais dos personagens ao trazerem-nos das histórias em quadrinhos para cinema. Tais adaptações desempenharam um papel essencial na construção da verossimilidade e credibilidade dos filmes, uma vez que cada um deles constitui uma obra criativa em si.

¹⁵ Disponível em: <<https://filmow.com/os-vingadores-t15324/>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Toda vez que encontramos uma nova história fictícia, criamos um novo mundo. A suposição padrão é que este mundo contém tudo o que o mundo real contém. Em seguida, modificamos essa representação com base em várias restrições: o que a história nos diz explicitamente, o que podemos deduzir diretamente de convenções específicas do gênero ficcional e, mais importante, quão semelhante ao mundo real o mundo ficcional é descrito como sendo (WALTON, 1990).

A exemplo das adaptações implementadas, destacam-se os trajes, que passaram a ter uma forma menos *cartoon* e uma postura menos lúdica: as pequenas asas na máscara do Capitão América, a máscara com formato de óculos do Gavião Arqueiro, as formas mais robustas e tecnológicas do Homem de Ferro. As paletas de cores das vestimentas também se tornaram mais monocromáticas e menos saturadas, evocando o tom narrativo mais realista no qual os filmes se desenrolam.

Figura 15 – Adaptação visual do Capitão América: HQ para Cinema



Fonte: pausadramatica.com.br¹⁶

Figura 16 – Adaptação visual do Homem de Ferro: HQ para Cinema



¹⁶ Disponível em: <<https://pausadrammatica.files.wordpress.com/2015/05/capitao-america.jpg>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Fonte: pausadramatica.com.br¹⁷

Figura 17 – Adaptação visual do Gavião Arqueiro: HQ para Cinema



Fonte: pausadramatica.com.br¹⁸

Histórias que descrevem mundos realistas estão próximas umas das outras e do mundo real no espaço ficcional, enquanto ficções que compartilham certos atributos tendem a se agrupar, como nos casos das histórias de super-heróis. Desta forma, a probabilidade de um *crossover* existir e o modo como será concebido depende, sobretudo, da organização da cosmologia de cada mundo ficcional.

3.4.2 *Crossover HQ x Videogames*

No campo dos videogames, as séries de jogos Super Smash Bros, Kingdom Hearts, PlayStation All-Stars costumam ganhar ênfase enquanto exemplos de *crossover* amplamente conhecidos junto ao público geral. Destaca-se também o jogo Jump Force (2019), que requereu um trabalho especial de adaptação do estilo visual 2D (mangás e animes¹⁹) para modelos 3D.

¹⁷ Disponível em: <<https://pausadrammatica.files.wordpress.com/2015/05/homem-de-ferro1.jpg>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

¹⁸ Disponível em: <<https://pausadrammatica.files.wordpress.com/2015/05/gaviao-arqueiro.jpg>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

¹⁹ Respectivamente, esses termos são utilizados para se referir a histórias em quadrinhos e filmes de animação de origem japonesa.

Figura 18 – Pôster do jogo Jump Force



Fonte: blog.oderco.com.br²⁰

Em seus respectivos mangás e animes, a estética dos personagens de Jump Force apresenta seis características marcantes, que costumam ser observadas de modo recorrente em quadrinhos de origem japonesa: a estética do desenho; estereótipos e temas; metalinguagem cômica; o layout e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida e leitura gráfica; e, por fim, a noção de tempo e o ritmo da história (BRAGA JR., 2005).

[Sobre a estética do mangá] Traço limpo, sem muitas ranhuras ou sombreados, de forma a contornar o desenho. As sombras e texturas não são definidas no desenho e sim na arte-finalização com o auxílio de retículas. Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição seja atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. (BRAGA JR., 2005, p. 85)

²⁰ Disponível em: <<http://blog.oderco.com.br/colecionaveis-jump-force/>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 19 – Personagens do jogo Jump Force em sua versão de mangá/anime.



Fonte: Elaborado pelo Autor²¹

Em Jump Force, a variedade de estilos gráficos dos mais de 40 (quarenta) diferentes personagens de variados títulos apresentou-se como um desafio no processo criativo de adaptação. Houve atenção especial ao tratamento visual dos olhos e da iluminação da pele, fatores considerados determinantes por Koji Nakajima, produtor do jogo, no intuito de obter o grau de realismo desejado para o jogo (PLAYSTATION BLOG, 2019).

3.4.3 Crossover HQ x HQ

Crossovers em uma mesma mídia são amplamente comuns e podem envolver, por exemplo, personagens de autores diferentes. Em diversas edições da Turma da Mônica, é possível encontrar personagens de outros títulos de quadrinhos. Nesse sentido, destaca-se, por exemplo, a coleção "Clássicos de Cinema", na qual são apresentados personagens e cenários semelhantes às da outra franquia de cinema incorporada em cada edição, com as devidas adaptações ao estilo de Turma da Mônica tradicionalmente conhecido.

²¹ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 20 – Edições famosas da coleção Clássicos do Cinema.



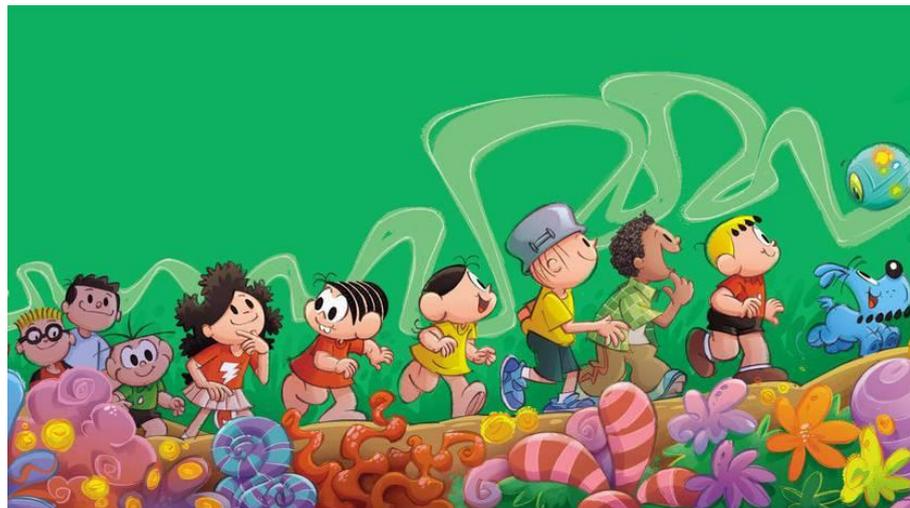
Fonte: monica.fandom.com²²

Com a receptividade por parte do público, a realização de crossovers se tornou mais frequente em edições especiais de Turma da Mônica. Para Filgueira (2013), "as histórias apresentadas são [...] uma espécie de trampolim para os personagens de quadrinhos mais populares do Brasil dialogarem de igual pra igual com grandes nomes do entretenimento mundial". A título de exemplo, destacam-se a parceria com Ziraldo, criador da HQ brasileira O Menino Maluquinho; o acordo com a editora norte-americana DC Comics; e a colaboração com Jim Davis, criador do icônico gato dos quadrinhos, Garfield.

²²Disponível em:

< https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Cole%C3%A7%C3%A3o_Cl%C3%A1ssicos_do_Cinema >. Acesso: 23 de abril de 2023.

Figura 21 – Mônica e o Menino Maluquinho na Montanha Mágica (2018).



Fonte: www.omelete.com.br²³

Figura 22 – Edições feitas em parceria com a DC (2018).



Fonte: arquivosturmadamonica.blogspot.com²⁴

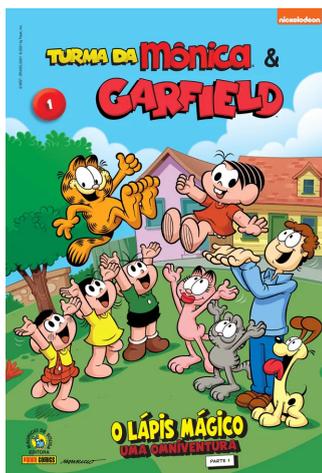
²³Disponível em:

<<https://www.omelete.com.br/turma-da-monica/turma-da-monica-e-menino-maluquinho-se-encontram-em-prim-eira-imagem>>. Acesso: 23 de abril de 2023.

²⁴Disponível em:

<<https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2018/12/o-grande-encontro-turma-da-monica-e-liga-da-justica.html>>. Acesso: 23 de abril de 2023.

Figura 23 – Edição especial: Turma da Mônica & Garfield – O Lápis Mágico (2022).



Fonte: arquivosturmadamonica.blogspot.com²⁵

Embora a MSP tenha se mostrado ativa na realização de crossovers nos anos mais recentes, sua atuação parece ter ganhado inspiração em outras iniciativas anteriores. Alguns marcos pioneiros de *crossovers* nos quadrinhos ocorreram em 1976, com o encontro de Superman e o Homem-Aranha, e em 1989, com o lançamento de Alien vs Predador. (BAZARELLO, 2022)

Figura 24 – Edição crossover Superman vs Homem-Aranha.



Fonte: br.ign.com²⁶

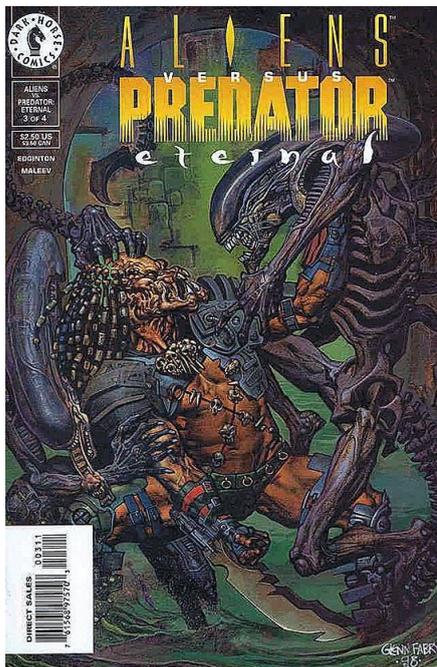
²⁵Disponível em:

< <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/search?q=crossover> >. Acesso: 23 de abril de 2023.

²⁶Disponível

em: < <https://br.ign.com/quadrinhos/75378/feature/superman-vs-homem-aranha-como-marvel-e-dc-se-uniram-para-o-maior-crossover-na-historia-das-hqs> >. Acesso: 30 de abril de 2023.

Figura 25 – Edição crossover Aliens vs Predador.



Fonte: www.guiadosquadrinhos.com²⁷

Outro *crossover* relevante nesse contexto foi "DC vs Marvel: O Conflito do Século", de 1996. Para driblar suas crises financeiras desencadeadas por escolhas questionáveis de roteiros, bem como pelo crescimento do mercado de colecionadores, as duas grandes empresas decidiram apostar em uma história em quadrinhos *crossover* publicada em quatro edições, nas quais seriam apresentados confrontos entre seus principais personagens em um universo em comum (QUINTA CAPA, 2022).

²⁷Disponível em:

<<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/aliens-versus-predador-n-1/al062103/43218>>. Acesso: 30 de abril de 2023.

Figura 26 – Edição crossover DC vs Marvel: O Conflito do Século.



Fonte: www.guiadosquadrinhos.com²⁸

²⁸Disponível em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/gibis-com-arco/dc-versus-marvel-serie-um/1471>>
Acesso: 30 de abril de 2023.

4 DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

Nesta seção, será descrito o processo de criação e desenvolvimento visual dos personagens, que tomou, como guia, as etapas de design de personagens propostas por Seegmiller (2008), com algumas adaptações em nomenclaturas e procedimentos conforme julgou-se pertinente à especificidade deste projeto. As etapas que vieram a ser efetivamente cumpridas foram, assim, as seguintes:

1. Estudo de referências;
2. Definição do modelo;
3. Escolha dos arquétipos;
4. Elaboração de *concept art*;
5. Finalização visual.

4.1 Etapa 01 – Estudos de referências para o estilo visual

Esta etapa foi dedicada a uma breve análise do estilo visual de Turma da Mônica, no intuito de buscar uma apropriação de familiaridade com seu estilo visando aplicação nos novos personagens *crossovers* que viriam a ser desenvolvidos posteriormente. Como estudo inicial, foram analisadas as características visuais marcantes na linguagem gráfica de Turma da Mônica. É possível observar que grande parte dos personagens que compõem o grupo possuem traços anatômicos similares (olhos grandes, rosto arredondado, contornos dos traços faciais marcados por linhas curvas). As expressões faciais são obtidas com variações de forma e direção dos traços componentes das sobrancelhas e boca.

Figura 27 – Expressões faciais no estilo Turma da Mônica

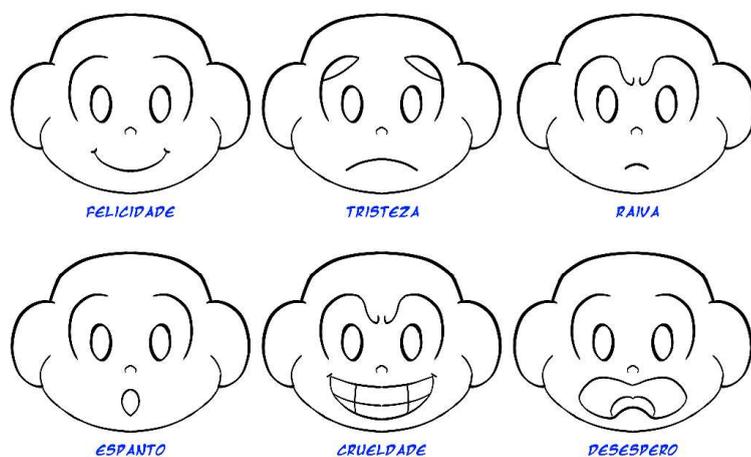


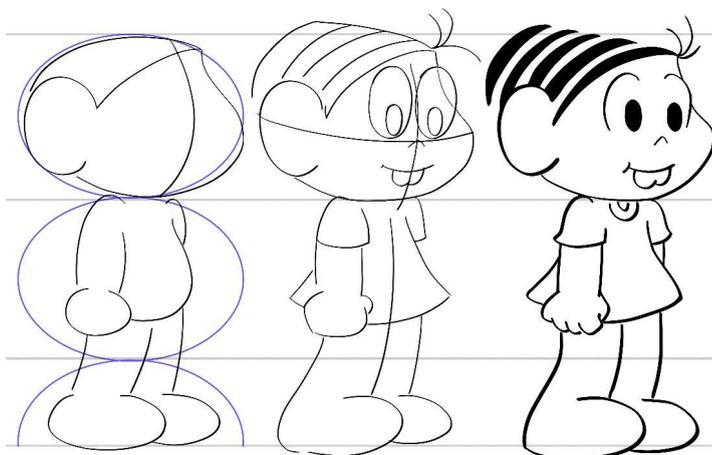
Figura 28 – Personagens da Turma da Mônica e suas pequenas variações gráficas.



Fonte: www.mundotop10.com²⁹

Quanto à estrutura anatômica dos personagens da Turma da Mônica, é possível observar que a cabeça e o rosto possuem formatos bem arredondados, sendo o restante do corpo também construídos por linhas e curvas suaves, que reforçam a delicadeza dos personagens e a temática infantil de sua obra. Por meio de um estudo de observação e delimitação de linhas horizontais, vê-se que a proporção geral dos personagens segue um padrão de "duas cabeças e meia" - representadas, de modo simplificado, na forma de elipses.

Figura 29 – Proporção de personagem da Turma da Mônica



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

²⁹ Disponível em: < <https://mundotop10.com/personagens-da-turma-da-monica/> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Como consequência dos estudos de análise visual, observaram-se características comuns aos personagens que, no contexto deste trabalho, foram compreendidas como balizas para uma definição do "estilo Turma da Mônica":

- Pouco espaço na região frontal da cabeça (testa);
- Orelhas grandes no formato de “C”, sem detalhamento da anatomia do ouvido;
- Pescoço inexistente ou muito curto (às vezes, indicado como um detalhe no tronco, dependendo da roupa);
- Braços e pernas super-simplificados, sem demarcação/ondulação de ossos ou músculos;
- Pés de forma arredondada, muitas vezes sem indicação clara de calçados, o que gera uma impressão de "ausência de dedos".

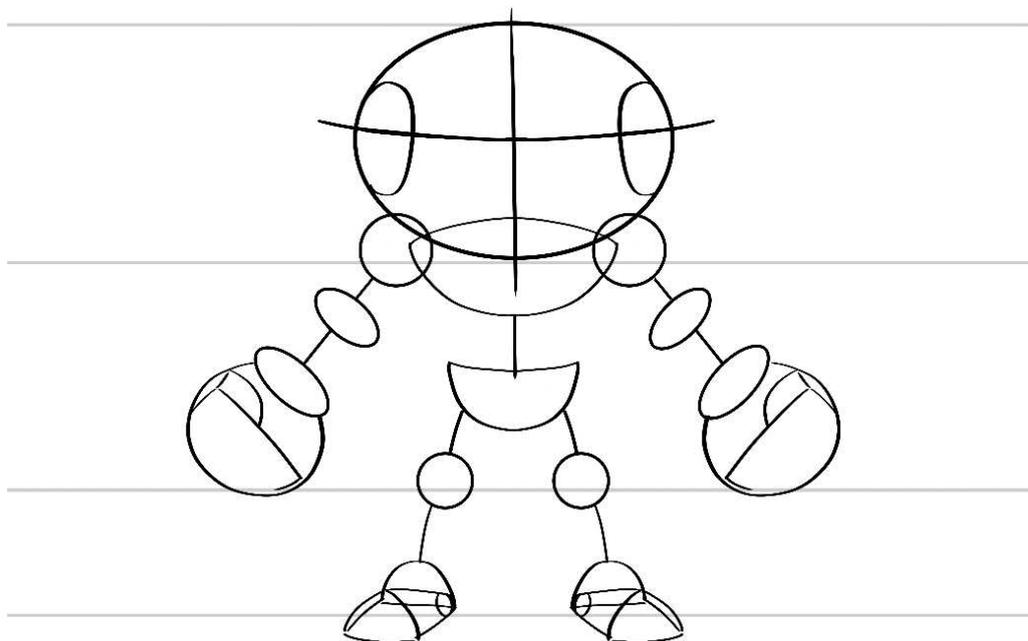
Tais características foram percebidas e consideradas como critério para as decisões que viriam a ser tomadas nas etapas seguintes.

4.2 Etapa 02 – Definição de um modelo de construção

Após o estudo do estilo visual de Turma da Mônica, iniciou-se o processo de elaboração de um modelo simplificado de estrutura de personagem que viria a ser utilizado como base para o desenvolvimento posterior dos personagens *crossover*. Para o modelo, procurou-se uma solução que fizesse referência às figuras de Turma da Mônica, porém com modificações visuais julgadas, pelo autor, em função de suas preferências estéticas e criativas, como relevantes em vista do objetivo de adaptação *crossover* posterior com personagens de Street Fighter.

Tomando-se como base o mesmo padrão na distribuição das unidades básicas de proporção ("cabeças"), o primeiro passo na construção do modelo foi o desenho de um esqueleto. Manteve-se, portanto, as relações de tamanho entre cabeça e corpo, mas, considerando-se a importância das mãos em personagens de um jogo de luta, optou-se por desenhá-las de modo significativamente maior quando comparado ao estilo original.

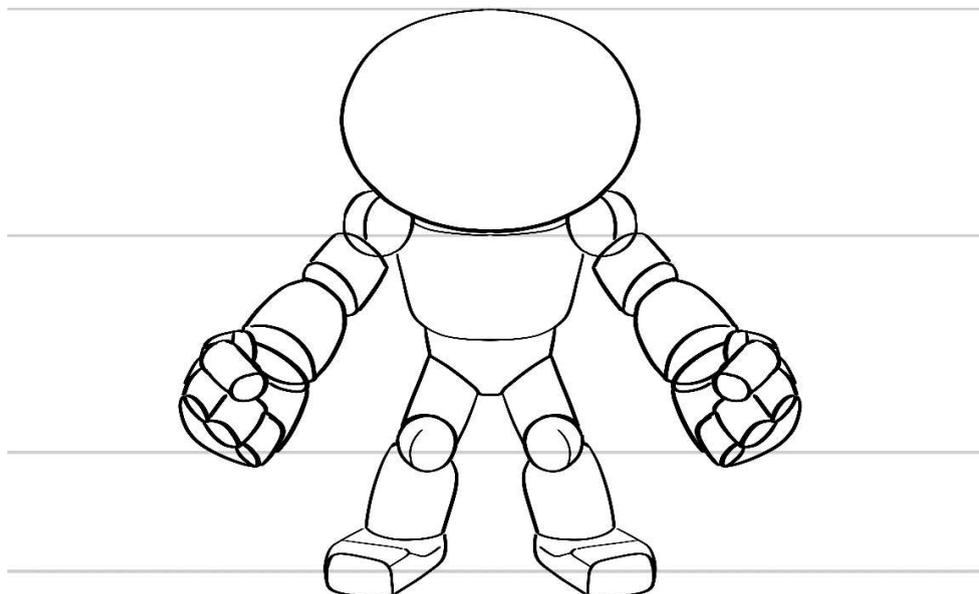
Figura 30 – Estrutura esquelética do modelo proposto



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Em seguida, o modelo foi desenvolvido a um nível de formas geométricas tridimensionais a fim de obter-se um senso de estrutura espacial da anatomia. Nesse nível, em função do mesmo motivo que levou à escolha do tamanho das mãos, optou-se por alterações no detalhamento e definição dos braços, antebraços, coxas e panturrilhas - desse modo, os membros passaram a ter maior volume quando comparados à estrutura original dos personagens de Turma da Mônica. A decisão deliberada do aumento gradual de tamanho dos membros de sua origem (ombros e virilha) até suas extremidades (mãos e pés) proporciona um exagero visual de aspecto cômico, tipicamente observado em obras de estilo cartoon.

Figura 31 – Estrutura geométrica do modelo proposto



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

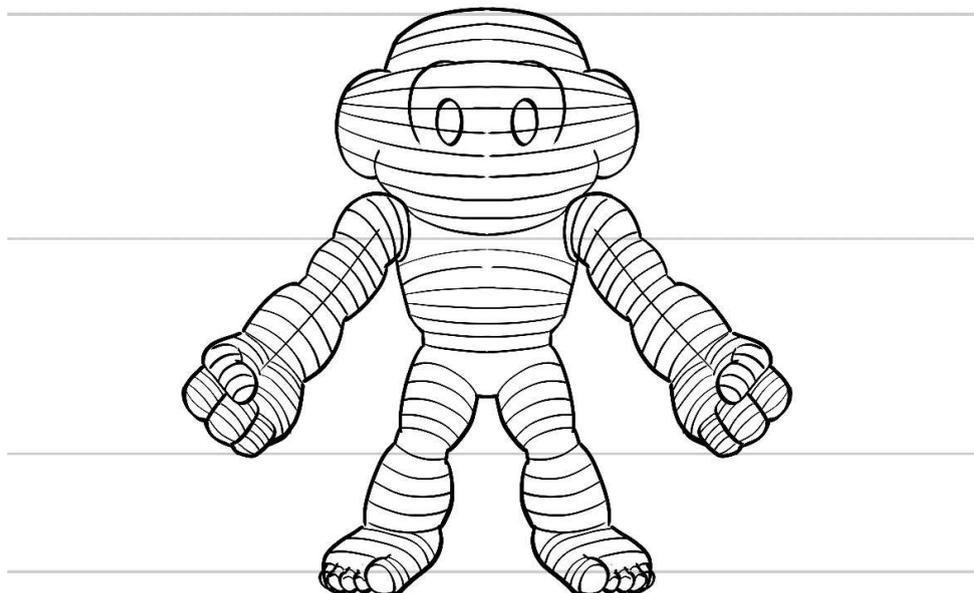
Como terceiro momento desta etapa, realizou-se um desenho que ilustra a fusão orgânica das formas geométricas, o que proporciona, ao modelo, uma apresentação menos "blocada" e mais próxima da estrutura anatômica de um personagem humano. As formas dos músculos foram delineadas nos contornos externos³⁰; os volumes foram indicados por meio de contornos cruzados³¹; os dedos das mãos e dos pés³² foram acrescentados; e, finalmente, os componentes do rosto e orelhas foram também incluídos.

³⁰ *Contours* ou *Outline*, linhas do desenho que representam as "bordas externas" ou silhueta do personagem.

³¹ *Cross-contours*, linhas "internas" que indicam, visualmente, variações na topografia e na perspectiva dos volumes: onde é mais plano, onde é arredondado, acima ou abaixo etc.

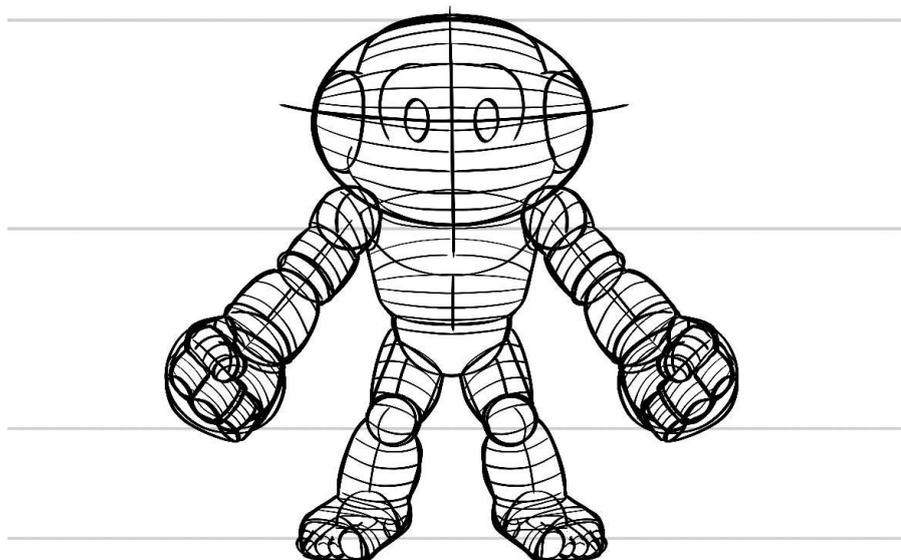
³² O pé, em específico, veio a ser um elemento de bastante dúvida quanto à definição de seu design. Entretanto, devido ao fato de existirem, na Turma da Mônica, também personagens com dedos à mostra (por exemplo, o Chico Bento), compreendeu-se que este não era um elemento de grande pregnância para o reconhecimento do estilo - assim, para melhor adaptação ao contexto deste projeto, tomou-se a liberdade criativa de desenharem-se personagens calçados e descalços, conforme as necessidades percebidas.

Figura 32 – Estrutura orgânica do Modelo Proposto



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Figura 33 – Estruturas sobrepostas: formas geométricas e formas orgânicas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Com base nos estudos prévios, considerou-se que a área da cabeça contém, de fato, os traços visuais mais notáveis dos personagens no estilo Turma da Mônica, de modo que alterações significativas nesta área poderiam descaracterizar a proposta de referência ao estilo - assim, optou-se por preservar ao máximo as características estruturais nessa parte.

4.3 Etapa 03 – Escolha dos personagens

Uma vez definido o modelo de construção, o foco passou a ser uma análise dos personagens da franquia Street Fighter, jogo escolhido para integrar esta proposta de *crossover* e em cujo universo viriam a ser inseridos os personagens a serem elaborados para o propósito aqui pretendido. Diante da vasta quantidade de personagens que compõem o jogo, fez-se necessário levar em consideração os critérios que serão relatados adiante.

Um ponto relevante a ser destacado foi a atenção à necessidade de manutenção de qualidades visuais reconhecíveis quando da escolha dos personagens para o *crossover*: cada personagem existente no jogo apresenta certas características retentoras que podem estar no formato de sua anatomia (cabeça, olhos, braços, pernas etc.), nos acessórios que estes utilizam (faixas, roupas, calçados etc.), no cabelo (espetado, longo, liso, raspado etc.), ou mesmo na pose do personagem, sobretudo em se tratando de um jogo de luta, em que é comum encontrar referências a estilos específicos de artes marciais com uma variedade de poses e movimentos peculiares (judô, muay thai, karate, kung fu etc.). Independente das características observadas e julgadas relevantes para cada personagem, tais características deveriam se manter ainda fortemente presentes nas versões *crossover* que viriam a ser elaboradas.

Figura 34 – Personagens de Street Fighter



Fonte: streetfighter.fandom.com³³

³³ Disponível em: [https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_\(UDON\)](https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_(UDON)). Acesso: 26 de janeiro de 2023.

O nível de popularidade dos personagens no universo diegético do jogo e na cultura de seu público consumidor também foi levado em consideração. Priorizou-se a elaboração do *crossover* com personagens aqui compreendidos, subjetivamente, como "mais importantes" no contexto de Street Fighter, seja do ponto de vista da narrativa e/ou da relevância percebida pelo público acerca desses personagens.

Buscou-se, também, que a escolha dos personagens que viriam a ser utilizados no *crossover* fosse fundamentada em conceitos apresentados por três diferentes autores: Jung (2011), Hartas (2005) e Oliveira (2014). Para os fins deste trabalho, os conceitos apresentados pelos diferentes autores foram reunidos e aplicados de forma correlata, independentemente das diferenças no que tange às suas bases teóricas, uma vez que todos são entendidos como tópicos ou "rótulos" que permitem, convenientemente, uma compreensão sucinta de quem cada personagem é. Com essa correlação, foram definidas seis categorias, cada uma das quais viria a corresponder a um personagem a ser elaborado. Essa definição de categorias, descrita na Tabela 2, foi realizada de forma intuitiva, buscando-se contemplar, igualmente, os três diferentes autores de base e obter uma variedade considerada suficiente de categorias de modo a compor um conjunto que proporcionasse uma apresentação visual robusta para este projeto. Em conformidade com as categorias definidas, seis personagens do jogo foram, então, escolhidos como objeto-tema.

Tabela 2 - Categorias definidas para a concepção dos personagens.

AUTOR DE BASE	ARQUÉTIPO, PERFIL OU CARACTERÍSTICA	PERSONAGEM
Jung (2011)	Eu	Ryu
Jung (2011)	Sombra	Akuma
Hartas (2005)	Bosses from hell	Bison
Hartas (2005)	Sexy and sassy ³⁴	Chun-Li
Oliveira (2014)	Regional	Dhalsim
Oliveira (2014)	Cores vibrantes	Sakura

³⁴ Optou-se por utilizar esse termo conforme proposto pelo autor (Hartas) porque, dentro das limitações conceituais das categorias propostas, essa é a que melhor parece caber a Chun-Li, considerando-se as características e a história da personagem; porém, utiliza-se e recomenda-se o uso do termo com ressalvas, pois é importante haver ciência das possíveis conotações sexistas na interpretação da categoria proposta por Hartas. A hipersexualização da figura feminina é uma prática que ainda acontece até mesmo em títulos mais recentes, como Street Fighter 6, lançado em 2023 (CASTRO, 2023), e, num contexto acadêmico, é uma questão que, embora não seja o foco deste trabalho, merece ser passível de alerta".

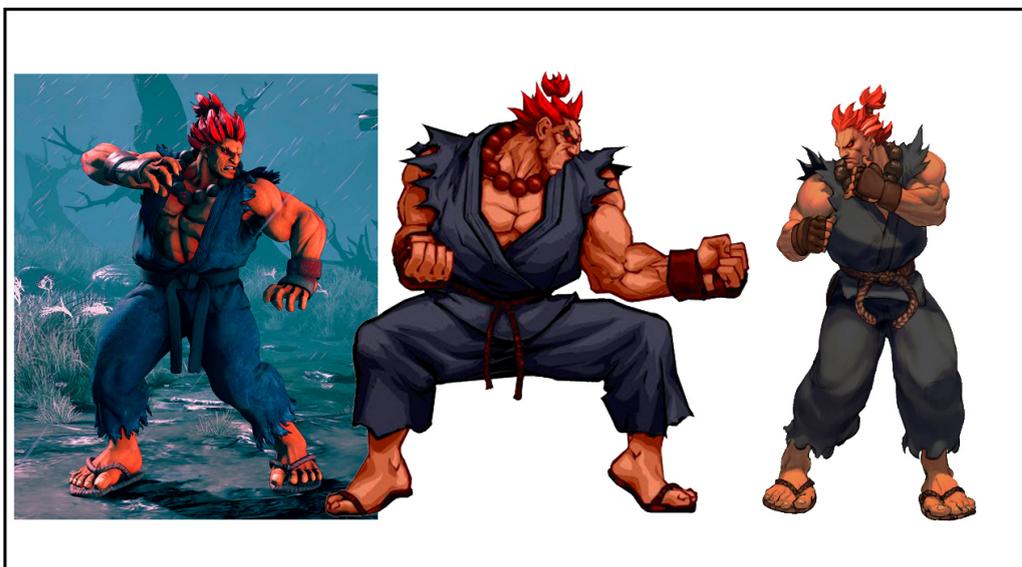
Como etapa subsequente, foi iniciada uma busca por referências visuais visando a elaboração de pequenos *moodboards*³⁵.

Figura 35 – Referências visuais do personagem Ryu



Fonte: Elaborado pelo Autor³⁶

Figura 36 – Referências visuais do personagem Akuma



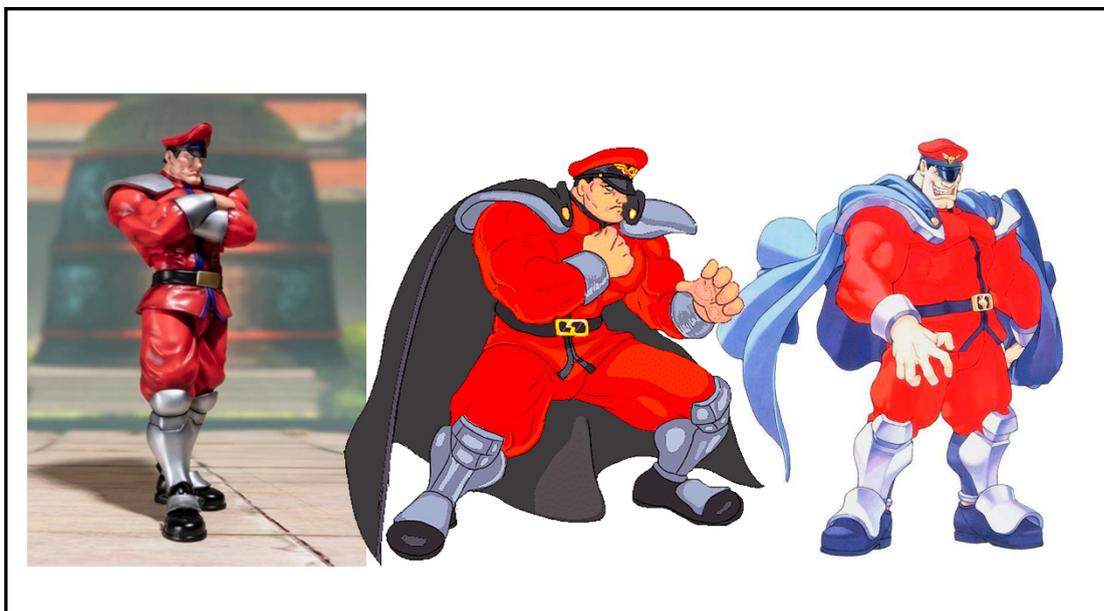
Fonte: Elaborado pelo Autor³⁷

³⁵ Termo utilizado para descrever uma imagem, painel ou colagem composto por referências visuais para um determinado projeto.

³⁶ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

³⁷ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 37 – Referências visuais do personagem Bison



Fonte: Elaborado pelo Autor³⁸

Figura 38 – Referências visuais da personagem Chun-Li



Fonte: Elaborado pelo Autor³⁹

³⁸ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

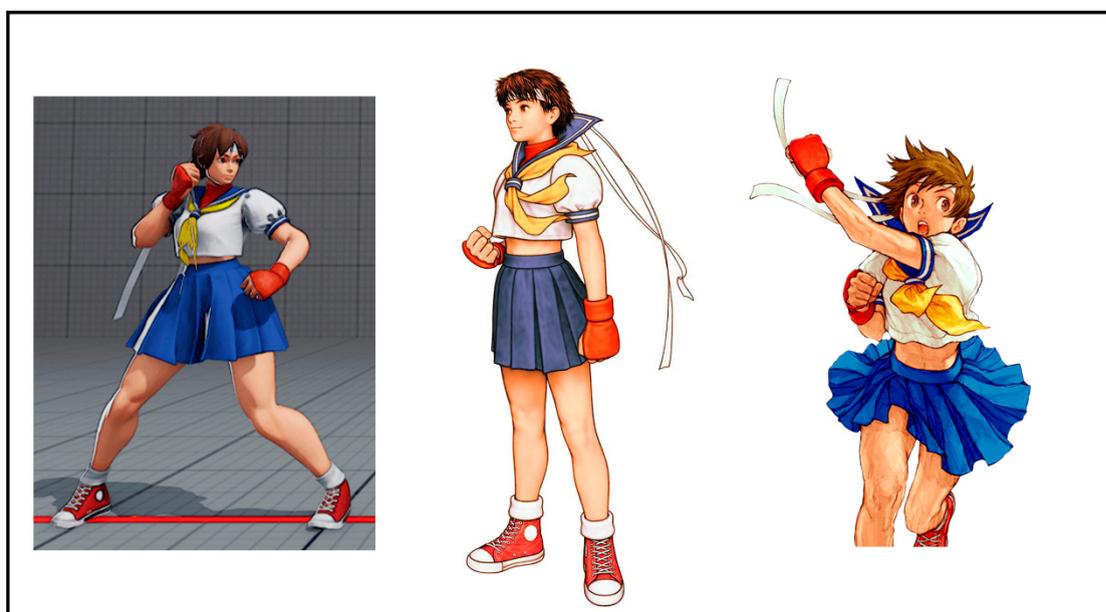
³⁹ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

Figura 39 – Referências visuais do personagem Dhalsim



Fonte: Elaborado pelo Autor.⁴⁰

Figura 40 – Referências visuais da personagem Sakura



Fonte: Elaborado pelo Autor⁴¹

⁴⁰ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

⁴¹ Disponível em: Composição montada a partir de imagens isoladas disponíveis em br.pinterest.com. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

4.4 Etapa 04 – Elaboração da concept art

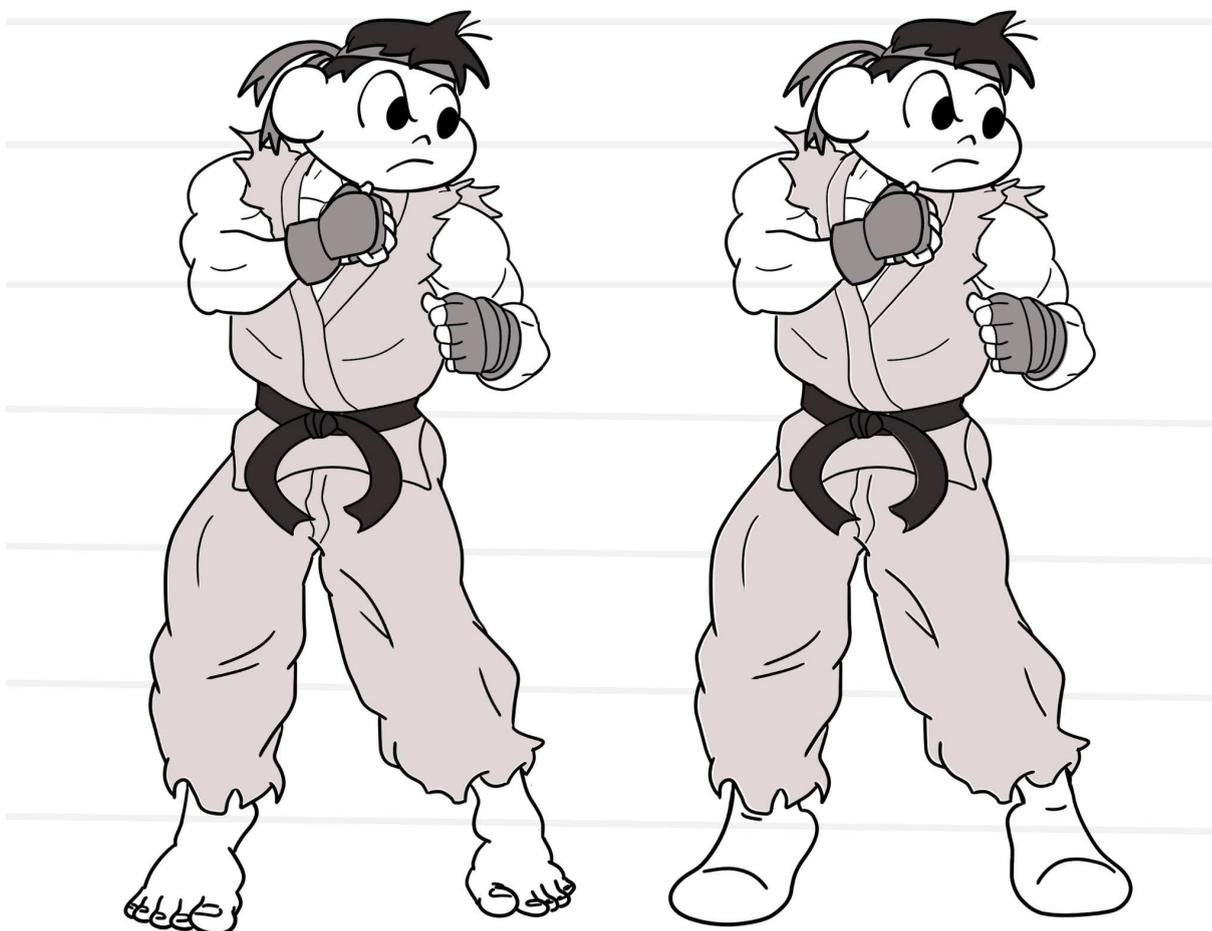
A fase de elaboração da concept art diz respeito ao processo de criação visual propriamente dito, e foi conduzida tendo, como base, os estudos de estilo, o modelo de construção e os personagens escolhidos nas etapas anteriores. Os primeiros esboços experimentais mostraram uma tendência mais forte a proporções mais pertinentes à Street Fighter do que à Turma da Mônica.

Figura 41 – Esboço 01 para o modelo de personagem *crossover*



Fonte: Elaborado pelo Autor.

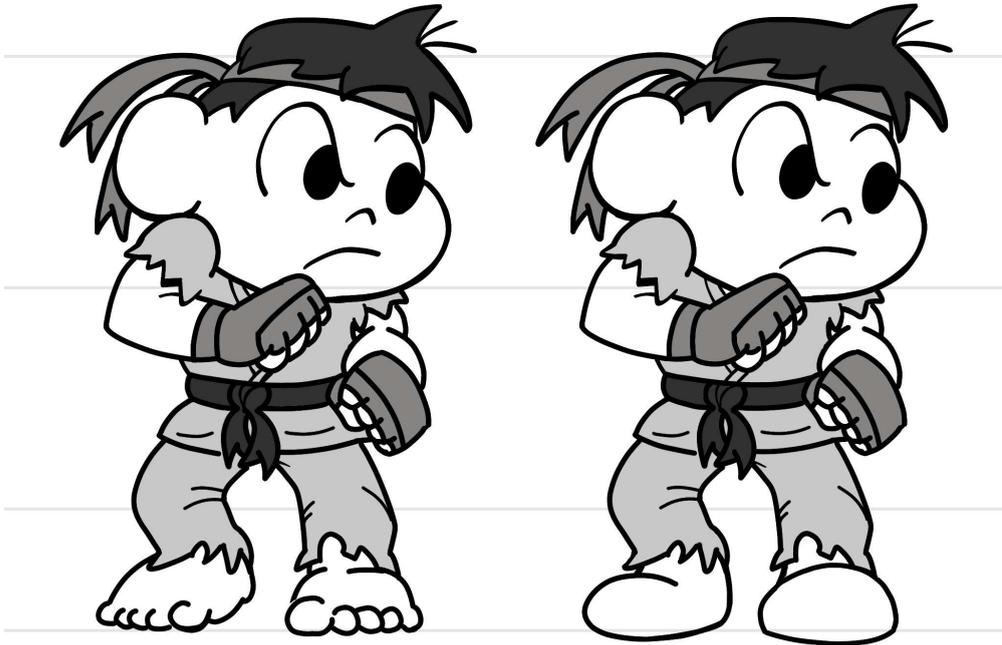
Figura 42 – Esboços 02 e 03 para o modelo de personagem *crossover*



Fonte: Elaborado pelo Autor.

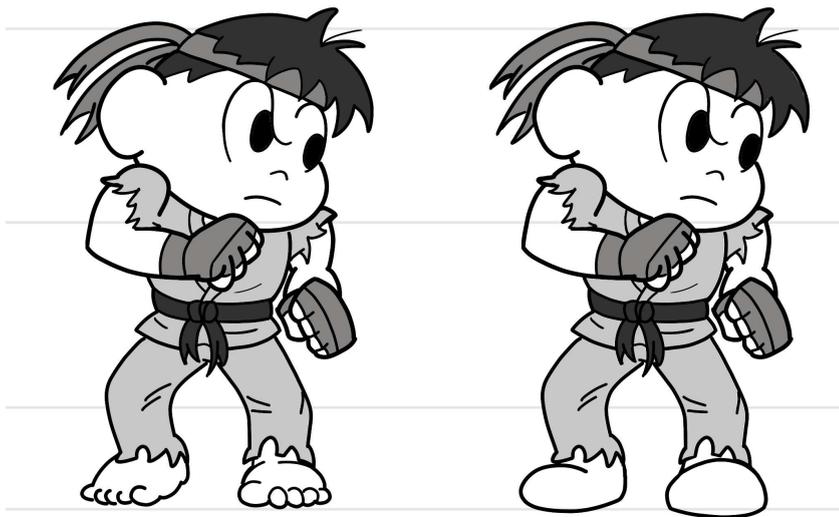
Os resultados obtidos não pareciam satisfatórios, uma vez que, no julgamento do autor, não havia harmonia visual na combinação de um corpo adulto forte e uma cabeça com traços faciais infantis. Optou-se, nos esboços seguintes, por utilizar-se, como base, a proporção dos personagens da Turma da Mônica – de duas cabeças e meia – observada durante a etapa supracitada, que se dedicou aos estudos de referências.

Figura 43 – Esboços 04 e 05 para o modelo de personagem *crossover*.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

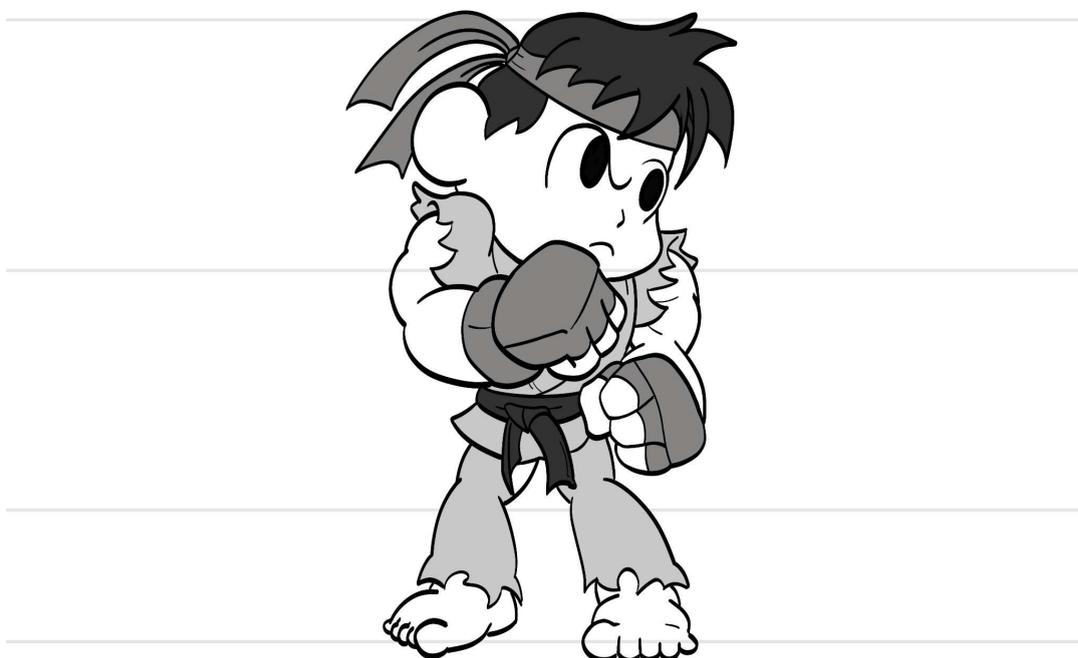
Figura 44 – Esboços 06 e 07 para o modelo de personagem *crossover*.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

A título de ajustes finais, foram acrescentados músculos no intuito de uma associação mais forte ao universo das lutas. Também optou-se por um design mais detalhado dos pés (em contraposição ao visual "redondo e liso" típico de Turma da Mônica), pois entende-se que, dessa forma, há uma maior caracterização e aproximação com o universo ficcional de Street Fighter.

Figura 45 – Esboços 08 e final para o modelo de personagem *crossover*.

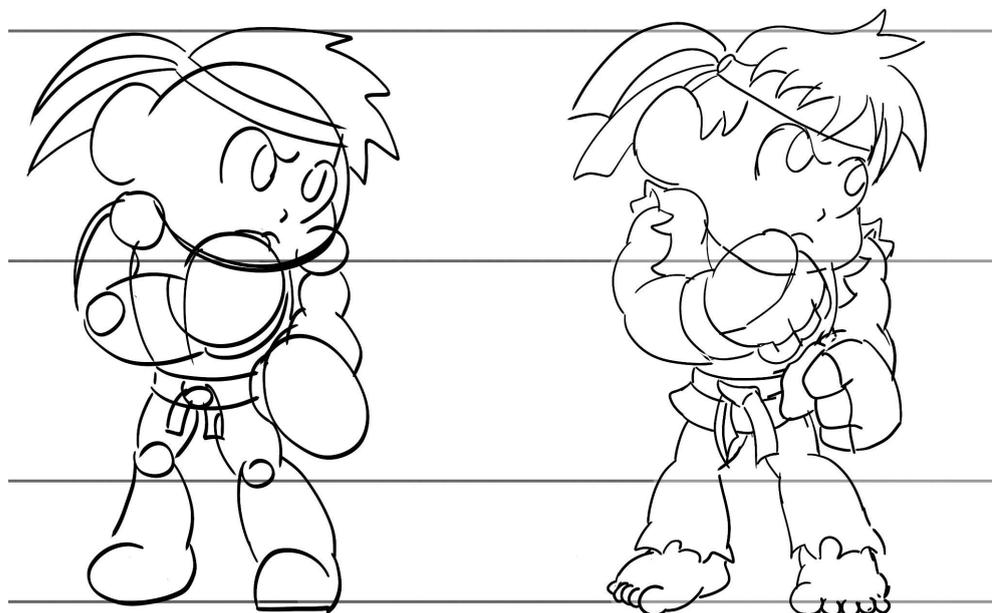


Fonte: Elaborado pelo Autor.

Concluídos os rascunhos do primeiro personagem e da base construtiva, passou-se a um momento de refinamentos em busca de definições mais concretas acerca dos aspectos anatômicos finais e da expressão corporal dos demais personagens. As figuras a seguir (Figuras 46 a 57) apresentam, visualmente, as diversas etapas finais do trabalho até o resultado obtido: esboço das formas básicas; esboço linear mais desenvolvido; desenho final em *lineart*⁴²; e silhueta.

⁴² *Lineart*, do inglês: “arte em linhas”. Desenho linear.

Figura 46 – Esboços do personagem Ryu.



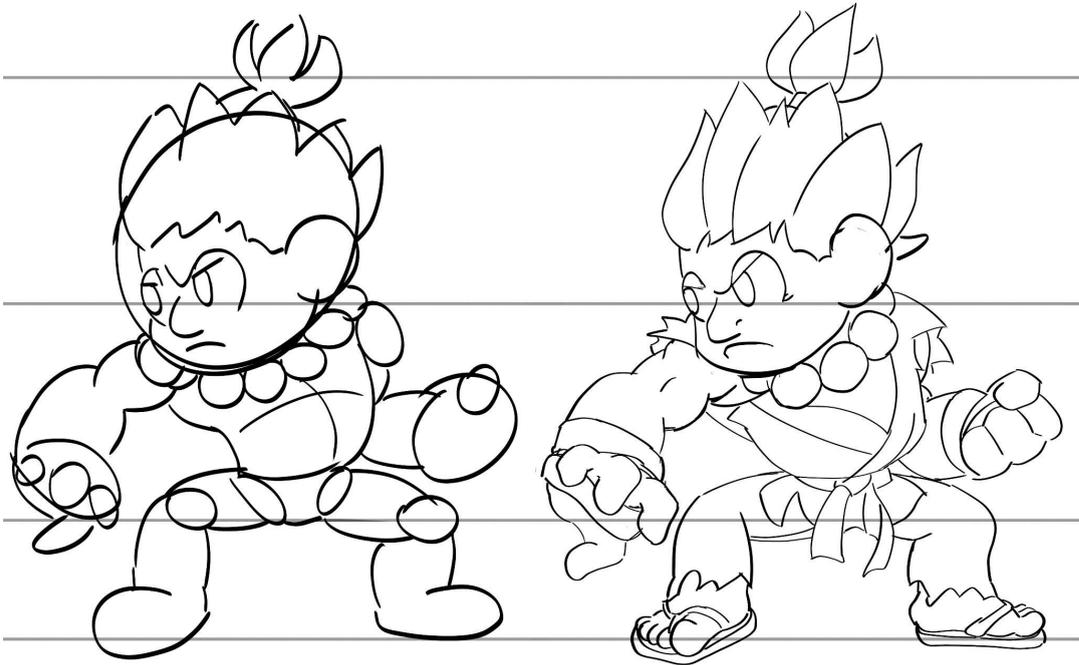
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 47 – Versão final do personagem Ryu com silhueta.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 48 – Esboços do personagem Akuma.



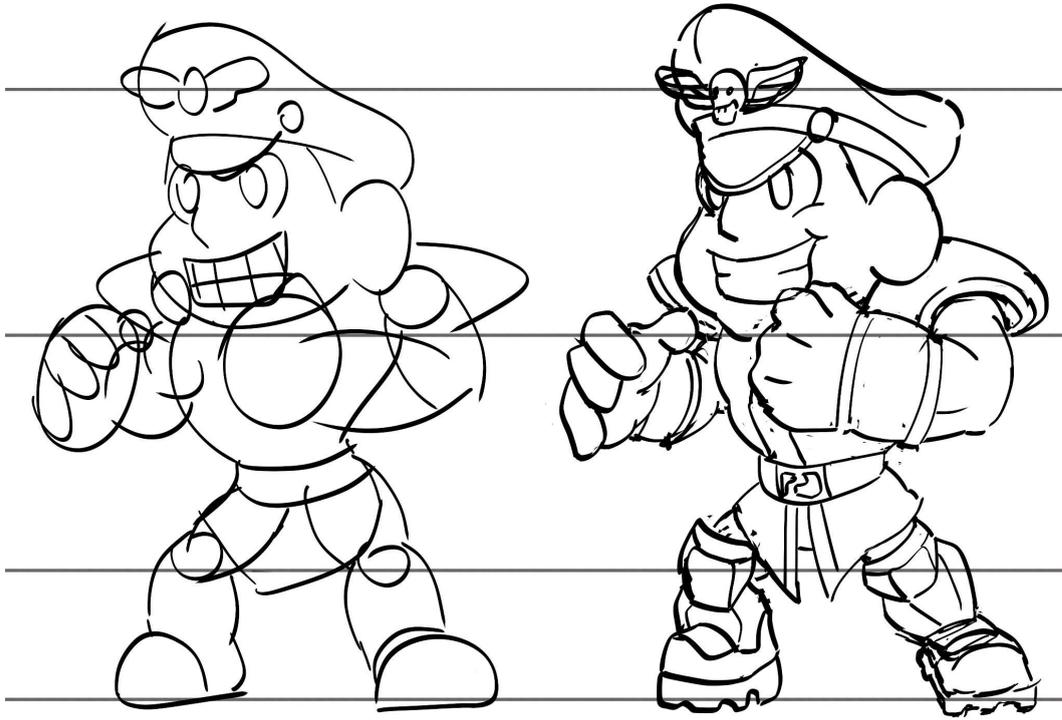
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 49 – Versão final do personagem Akuma com silhueta.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 50 – Esboços do personagem Bison.



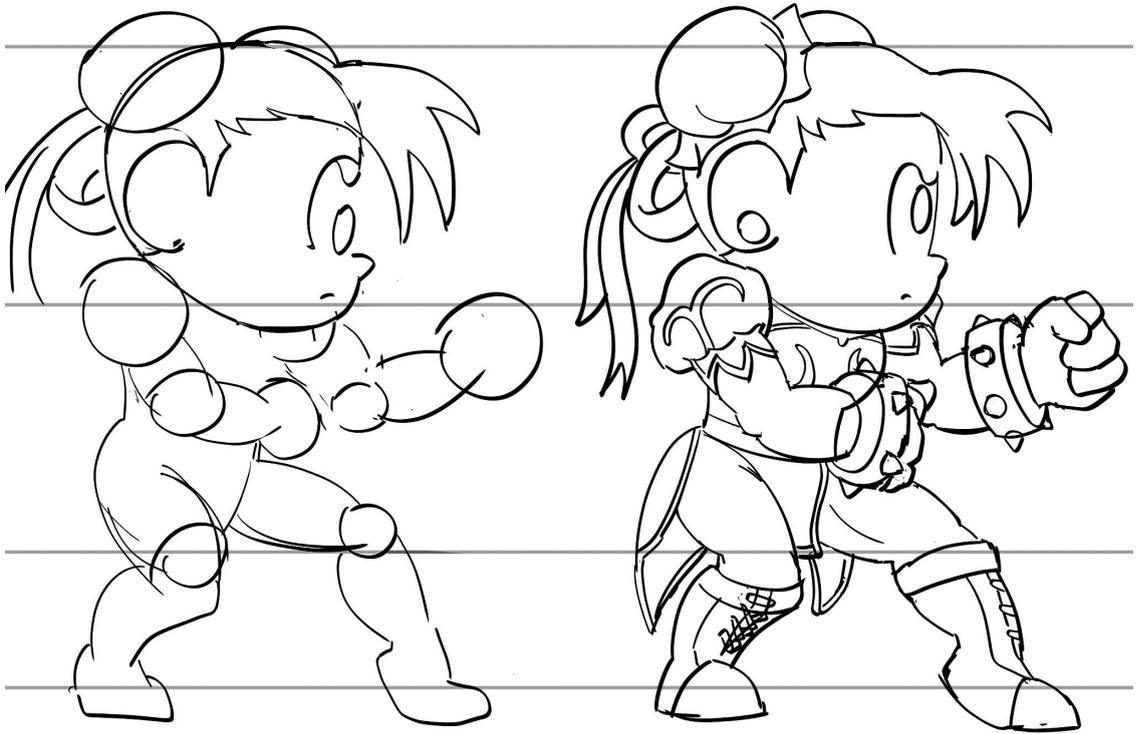
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 51 – Versão final do personagem Bison com silhueta.



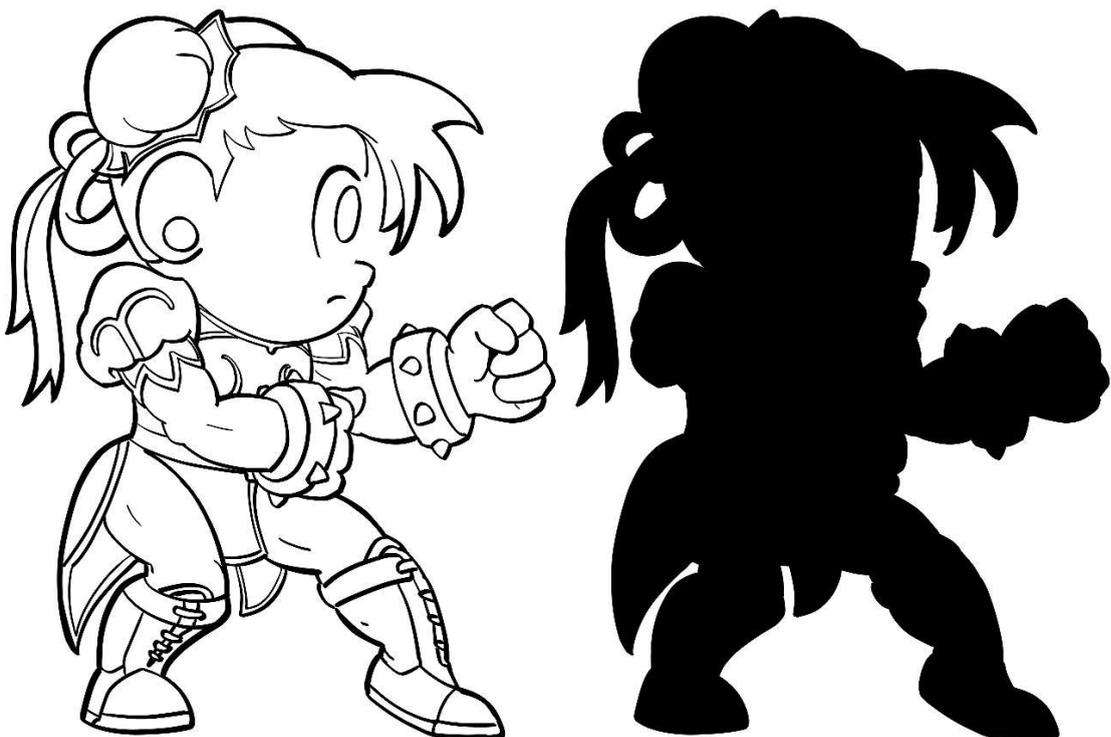
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 52 – Esboços da personagem Chun-Li.



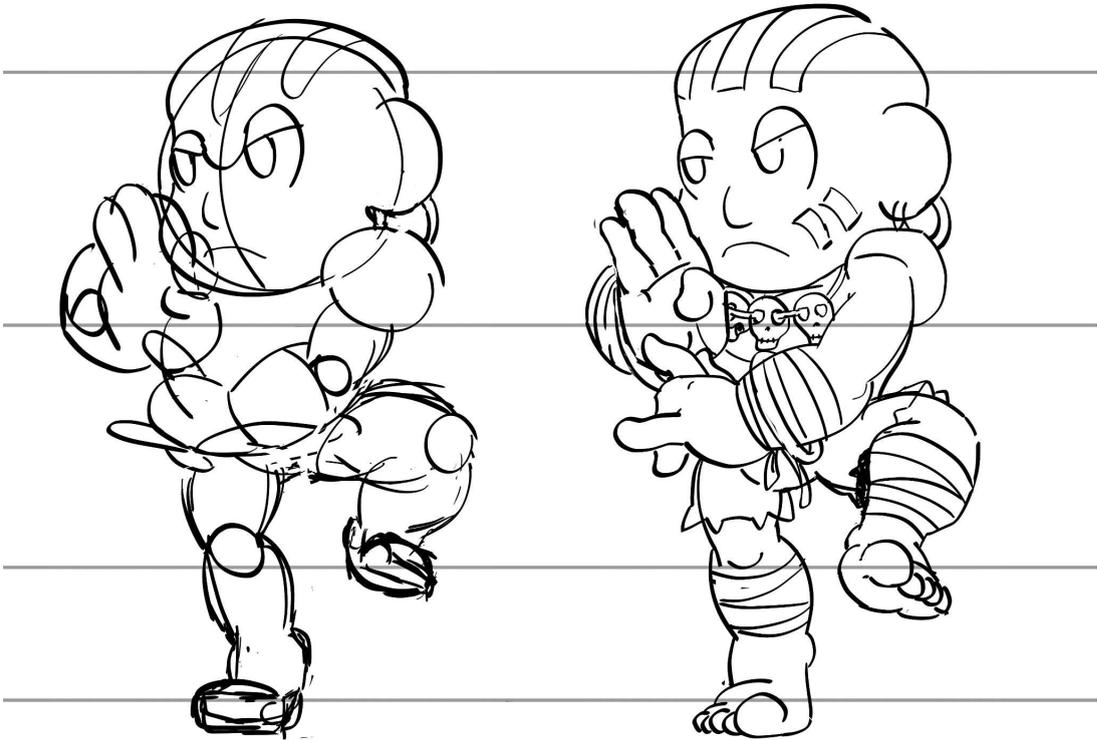
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 53 – Versão final da personagem Chun-Li com silhueta.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 54 – Esboços do personagem Dhalsim.



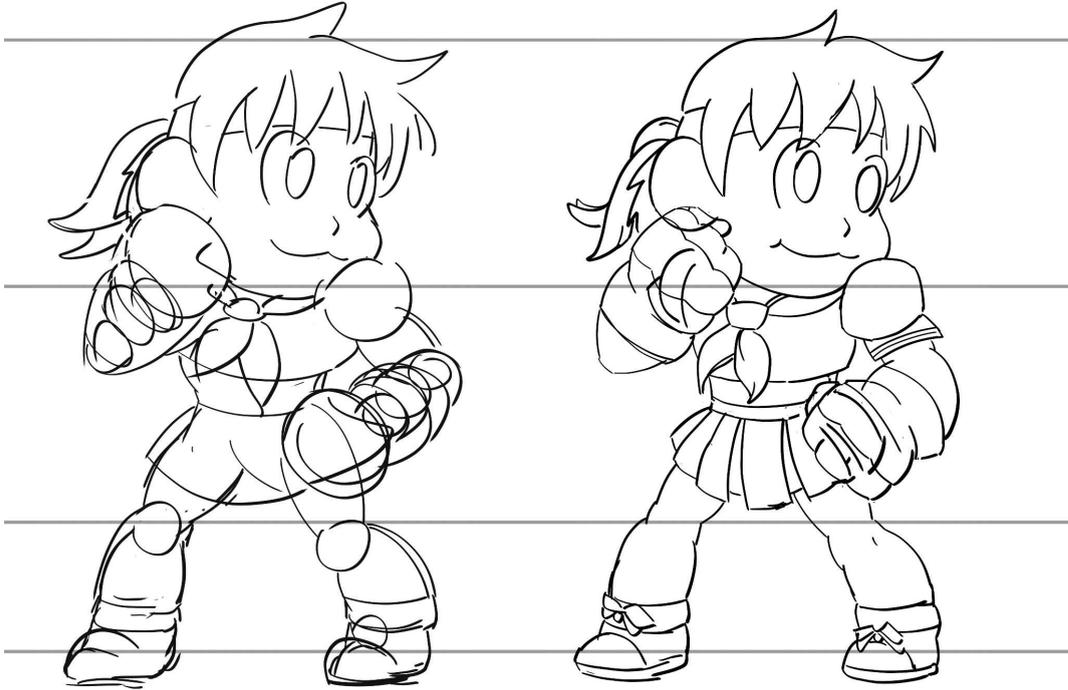
Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 55 – Versão final do personagem Dhalsim com silhueta.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 56 – Esboços da personagem Sakura.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Figura 57 – Versão final da personagem Sakura com silhueta.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

Com o detalhamento deste processo de elaboração dos rascunhos iniciais dos seis personagens, espera-se ter demonstrado, com clareza, o quanto a etapa de concept art foi importante na busca por soluções visuais que apresentassem uma mescla visualmente eficaz dos dois diferentes estilos das franquias tomadas como base ao mesmo tempo em que se alcançasse uma apropriação única desses estilos de forma combinada.

4.5 Etapa 05 – Finalização Visual

A colorização dos desenhos dos personagens foi a primeira atividade na etapa de finalização visual, e, para tanto, procurou-se manter a fidedignidade com as cores das versões originais dos personagens de Street Fighter. As harmonias cromáticas foram compreendidas, no contexto deste projeto, como um atributo característico de forte identificação nos personagens perante o público; e considerando-se que a proposta de *crossover* implica o cuidado em que haja fácil reconhecimento dos personagens adaptados, optou-se por preservá-las.

De forma complementar, levou-se em consideração o desenvolvimento de 03 (três) cenários da franquia de jogos em questão, coloridos e graficamente convertidos para o estilo Turma da Mônica, cujos resultados serão vistos no segundo tópico desta seção.

4.5.1 Finalização dos Personagens

Com base na Tabela 2 da seção 4.3 deste trabalho, os personagens foram finalizados na ordem dos arquétipos analisados, sendo apresentados graficamente em suas poses de luta principais.

Figura 58 – Finalização visual *crossover* do personagem Ryu.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Figura 59 – Finalização visual *crossover* do personagem Akuma.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Figura 60 – Finalização visual *crossover* do personagem Bison.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Figura 61 – Finalização visual *crossover* da personagem Chun-li.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Figura 62 – Finalização visual *crossover* do personagem Dhalsim.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Figura 63 – Finalização visual *crossover* da personagem Sakura.



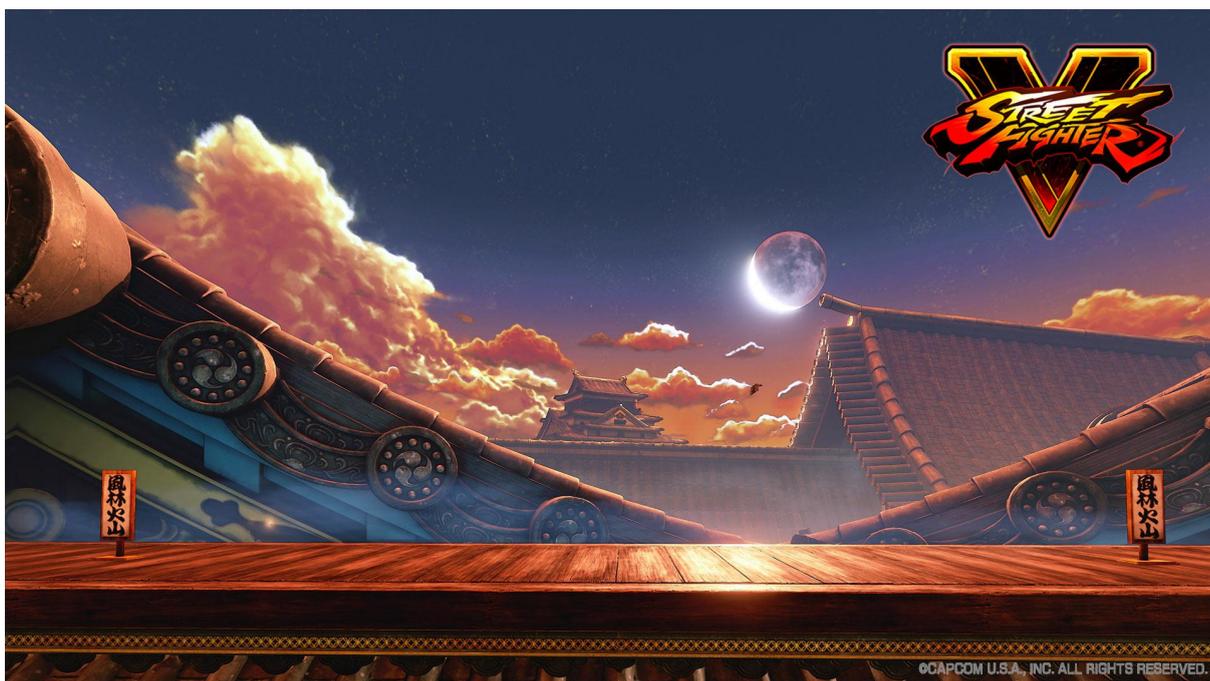
Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

4.5.2 Finalização dos Cenários e Confrontos

Como elemento adicional no processo de criação do universo *crossover* proposto neste trabalho, foram elaborados, também, três cenários do jogo *Street Fighter* em um estilo de desenho similar ao de Turma da Mônica. Dentre os seis personagens desenvolvidos e suas respectivas arenas associadas, escolheram-se três, levando-se em consideração a preferência pela maior variabilidade possível de materiais e texturas.

O primeiro cenário escolhido, por sua representatividade no jogo, está associado ao protagonista Ryu: Suzaku Castle, um dojo em primeiro plano com um castelo feudal japonês ao fundo. Exageros e curvas foram aplicados com a intenção de tornar o visual mais lúdico e habitual dos quadrinhos da Turma da Mônica.

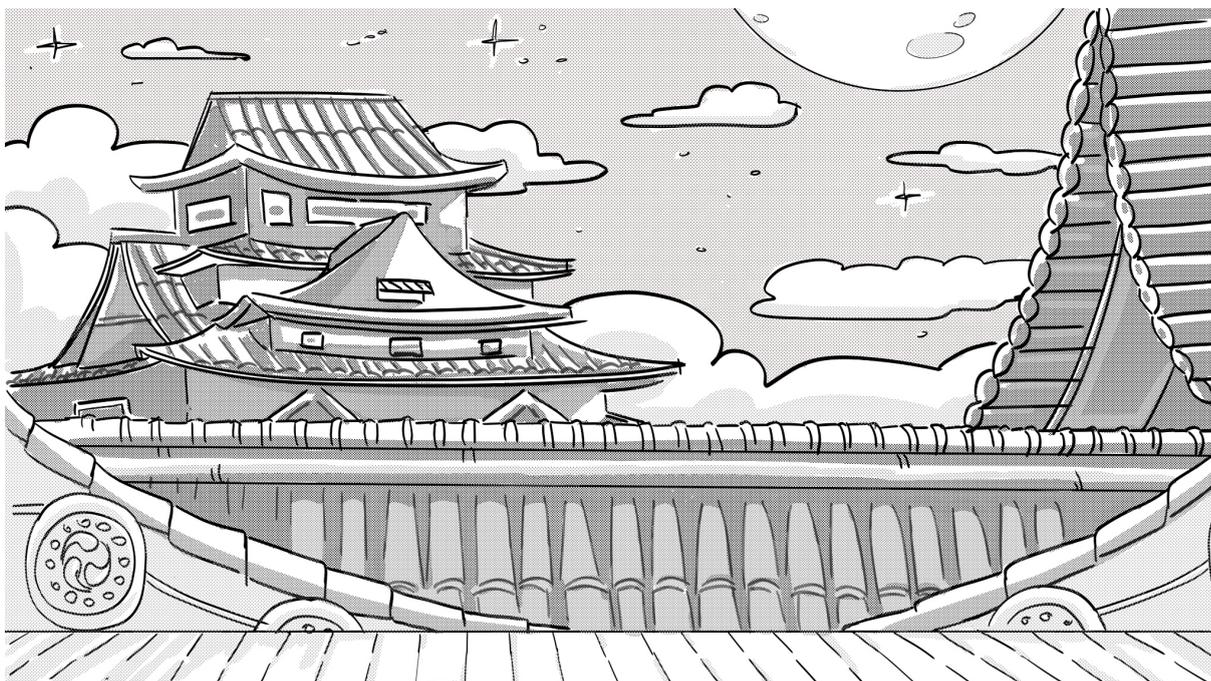
Figura 64 – Cenário 01 (Ryu) em sua versão original da franquia Street Fighter.



Fonte: streetfighter.fandom.com⁴³

⁴³ Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Suzaku_Castle >. Acesso: 20 de fevereiro de 2023.

Figura 65 – Cenário 01 (Ryu) em seu rascunho inicial.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Elaborado o rascunho inicial, deu-se foco ao refinamento do traço e à definição dos valores tonais e das sombras e luzes do cenário.

Figura 66 – Cenário 01 (Ryu) em sua definição de valores tonais.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Na colorização, optou-se por manter o equilíbrio entre cores frias e quentes, aplicando-se-as, respectivamente, sobre o céu estrelado e em quase todos os elementos arquitetônicos. Além disso, o uso de variadas predominâncias tonais e intensidades de contraste intencionou buscar clareza na visualização de cada plano e sugestão de profundidade.

Figura 67 – Cenário 01 (Ryu) em sua versão final.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

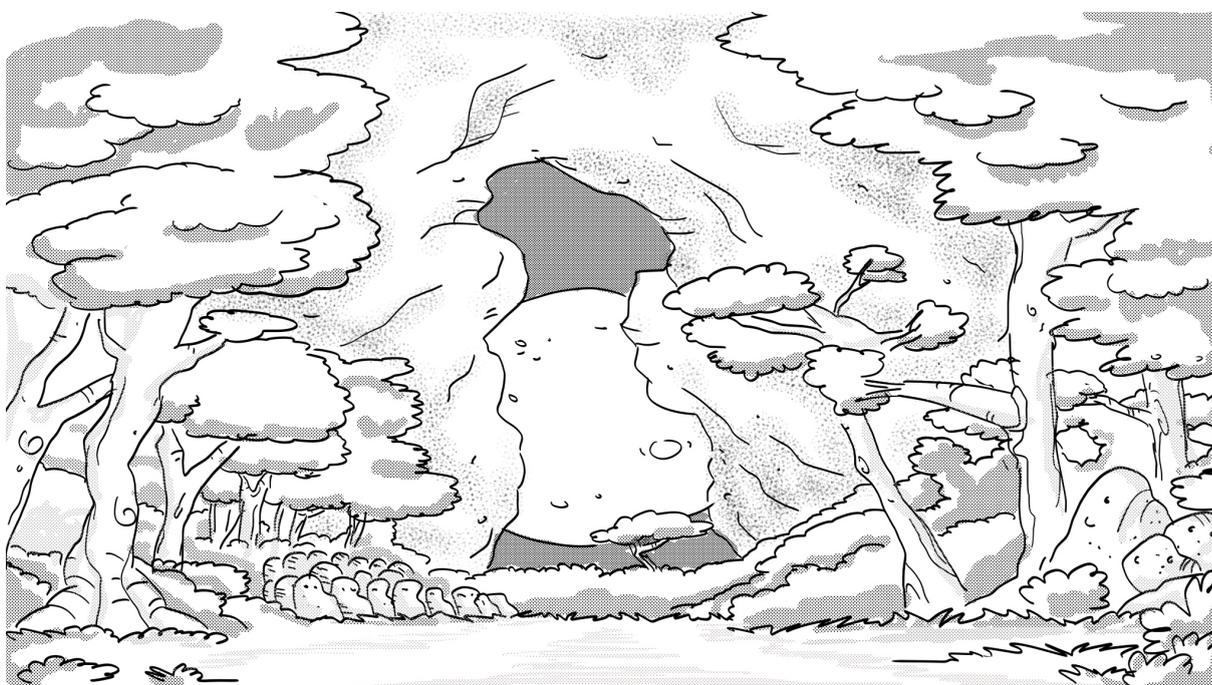
O segundo local adaptado pertence à Akuma: Kousyu Street, uma estrada em meio florestal que leva a uma caverna, usada como área de treinamento pelo personagem. Por ser um cenário de aspecto visual denso, durante os rascunhos, foi necessário uma análise prolongada de quais elementos eram possíveis de serem adaptados. Houve uma redução no volume de vegetação em alguns pontos, dando-se destaque a árvores em segundo plano e fazendo-se uso a simplificação típica de Turma da Mônica, com marcações de relevo e copas bem demarcadas.

Figura 68 – Cenário 02 (Akuma) em sua versão original da franquia Street Fighter.



Fonte: streetfighter.fandom.com.⁴⁴

Figura 69 – Cenário 02 (Akuma) em seu rascunho inicial.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

⁴⁴ Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Category:Akuma%27s_Stages >. Acesso: 20 de fevereiro de 2023.

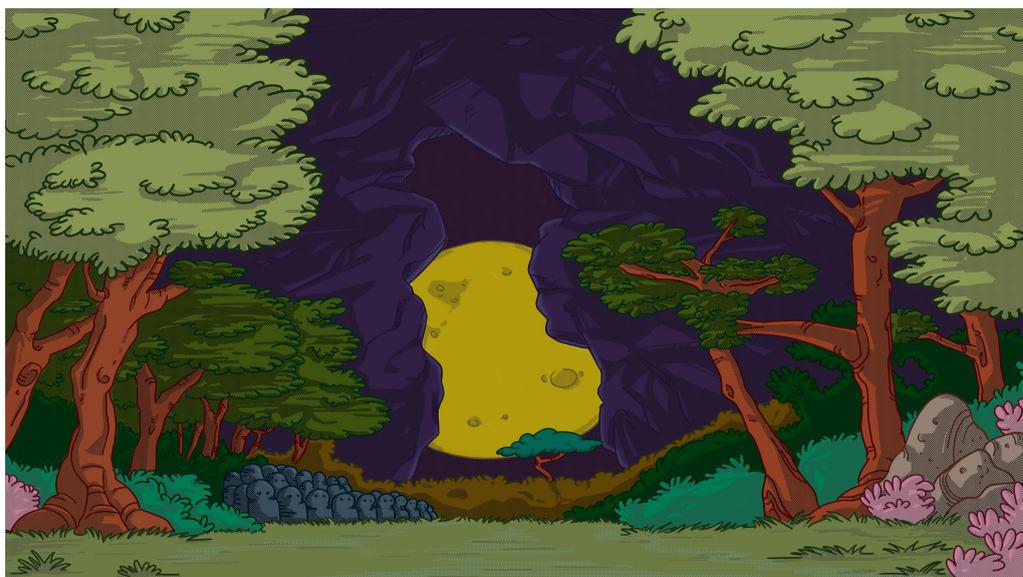
Uma característica específica nesse cenário é a escuridão, que veio a se mostrar como um desafio durante o processo criativo. Após encontrar-se um equilíbrio tonal considerado satisfatório, utilizou-se uma harmonia cromática concentrada no uso de cores complementares, e os refinamentos executados se basearam em aumentar a saturação dos pontos mais escurecidos, enquanto se diminuía a saturação dos mais claros.

Figura 70 – Cenário 02 (Akuma) em sua definição de valores tonais.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Figura 71 – Cenário 02 (Akuma) em sua versão final.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Para a terceira e última arena, preferiu-se um cenário urbano: a Kasugano Residence, cuja anfitriã é a personagem Sakura.

Figura 72 – Cenário 03 (Sakura) em sua versão original da franquia Street Fighter.



Fonte: streetfighter.fandom.com⁴⁵

Durante a fase de esboço, os maiores desafios residiram em adaptar a arquitetura nipônica prevalente para uma que se assemelhasse mais ao contexto brasileiro - ou, mais especificamente, ao estilo do "Bairro do Limoeiro" da Turma da Mônica - sem que perdesse por completo a referência ao cenário base. Nesse sentido, as principais alterações foram executadas no design do telhado, que perdeu a característica retilínea e obteve mais ondulações e curvas em seus extremos, como nas telhas de cerâmica típicas de casas brasileiras. Além disso, também foram feitas modificações na estrutura das janelas, que passaram a ter um eixo em cruz e cortinas presas lateralmente, e nas paredes, que foram adornadas com "tijolinhos" à mostra - todas características comuns nos quadrinhos de Turma da Mônica.

⁴⁵ Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Kasugano_Residence >. Acesso: 20 de fevereiro de 2023.

Figura 73 – Cenário 03 (Sakura) em seu rascunho inicial.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Quanto à iluminação e às cores, considerando-se o horário do dia representado naquele cenário (final de tarde), optou-se por se utilizar, no céu, um degradê com transição de cores quentes para frias, representando a passagem do dia para a noite (Figura 74). Em conjunto com isso, buscou-se enfatizar os contrastes de valor nos elementos de primeiro planos, ao passo que, nos planos mais ao fundo, priorizou-se que predominassem tons e cores menos contrastantes a fim de comunicar uma sensação de perspectiva atmosférica, com esmaecimento progressivo de acordo com a distância.

Figura 74 – Cenário 03 (Sakura) em sua definição de valores tonais.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Figura 75 – Cenário 03 (Sakura) em sua versão final.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Por fim, buscando-se uma visualização ilustrativa de como se daria a aplicação dos personagens e cenários em uma cena *in-game*, foram realizadas três simulações estáticas de luta, cada uma figurando dois personagens sobre cada cenário *crossover* desenvolvido, como uma prévia de início de uma partida do jogo.

A escolha para a montagem dos confrontos ilustrativos ancorou-se no convencional maniqueísmo, com o "bem" e o "mal" em lados opostos: do lado esquerdo, os "heróis" (Ryu, Chun-li, Sakura), e, do lado direito, os "vilões" (Bison, Akuma, Dhalsim). A escolha também teve como base a proposta de se manter um personagem "anfitrião" de cada respectivo cenário:

- Cenário 01 (**Suzaku Castle**): **Ryu** x Bison;
- Cenário 02 (**Kousyu Street**): Chun-li x **Akuma**;
- Cenário 03 (**Kasugano Residence**): **Sakura** x Dhalsim.

No intuito de enfatizar-se ainda mais o senso de espaço e profundidade na composição conjunta com os personagens, utilizou-se o recurso de foco seletivo: um sutil efeito de desfoque foi aplicado sobre os elementos mais ao fundo, o que, numa aproximação com as técnicas de fotografia, acentua a percepção de que o centro de interesse da imagem está no primeiro plano, conferindo ainda mais destaque à área na qual se posicionam os personagens.

A seguir, vêm-se os resultados finais obtidos com a composição dos personagens e dos cenários em três cenas integradas.

Figura 76 – Demonstração do confronto 03 (Ryu x Bison).



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Figura 77 – Demonstração do confronto 03 (Chun-li x Akuma).



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Figura 78 – Demonstração do confronto 03 (Sakura x Dhalsim).



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Adaptações *crossover* têm sido comuns em diferentes narrativas e meios, e adequar os personagens a um novo estilo visual diferente daquele projetado originalmente, é uma tarefa complexa, principalmente quando o público-alvo dos universos envolvidos são diferentes.

Ao escolher trabalhar com a adaptação de personagens de um jogo de luta para uma versão com estilo visual cartunesco, o autor trouxe, para si, uma experiência sentida como extremamente desafiadora quanto à busca por um modelo artístico de construção: trabalhar com a mesma anatomia dos personagens originais de Turma da Mônica não era desejado, mas modificar a estrutura e traços em demasia poderia ser um problema diante dos objetivos propostos, uma vez que a finalidade da adaptação em estilo *crossover* não seria atendida caso os personagens não fossem reconhecíveis.

Alguns aspectos observados ao longo do processo foram compreendidos como fatores que contribuíram positivamente para este trabalho. Estudar previamente metodologias do processo de *Character Design* foi de grande ajuda, pois proporcionou uma base de conhecimentos sobre a qual a experiência prática pôde ser desenvolvida. Foi necessário adotar uma postura consciente de paciência para desenhar sem pressa durante as experimentações de ideias, e isso auxiliou muito na tomada de decisões acerca das formas para os personagens. A familiaridade com os personagens tornou o processo mais ágil, uma vez que as vivências prévias do autor com jogos e quadrinhos (aqui compreendidas como integrantes de sua "bagagem cultural") tornaram o processo mais ágil e assertivo. Ressalta-se a importância de que um designer de personagens possua vasta bagagem de conhecimentos e experiências com diferentes meios e narrativas.

Também foram observados entraves e limitações. Um obstáculo relevante foi conseguir definir o escopo do projeto. Inicialmente, esperava-se trabalhar com a adaptação de um grande número de personagens, no intuito de realmente visualizar-se um protótipo mais completo, mas limitações de ordem prática levaram à restrição da amplitude do trabalho para apenas seis personagens, o que tornou viável a realização do projeto dentro do tempo adequado para o contexto deste TCC.

Outro objetivo almejado inicialmente, mas excluído ao longo do caminho pela necessidade de restrição do escopo, foi a produção de animações de golpes e simulações de lutas. Compreende-se que o trabalho de animação de personagens é extremamente dispendioso do ponto de vista do tempo e dos recursos humanos e técnicos, assim, embora

pudesse vir a ser um objetivo interessante para projetos futuros, optou-se por não defini-lo como um caminho no contexto deste trabalho específico.

Mais um ponto a ser considerado como um possível desdobramento para trabalhos futuros é a produção de *model sheets*, os documentos gráficos que contêm instruções e diversos estudos visuais para referência visando a implementação posterior daquele personagem em animação e/ou modelagem tridimensional. Apesar do entendimento da importância desses documentos no contexto maior de desenvolvimento de personagens na indústria, tendo em vista os objetivos especificamente definidos para este trabalho, buscou-se concentrar a experiência, simplesmente, na elaboração da solução visual de design para os personagens, o que abrangeu a estrutura de construção (esqueleto, formas geométricas) e a elaboração visual de uma pose padrão.

Diante da visão de viabilização deste projeto como parte de um produto vendável *a posteriori*, espera-se ser possível abrir espaço para desenvolver-se um estudo acerca das implicações legais quanto aos direitos autorais. Acredita-se que uma apropriação ainda mais detalhada acerca dos contratos de títulos *crossover* pode levar a uma melhor compreensão sobre os caminhos concretos para uma possível realização dessa viabilização.

Embora não se tenha alcançado tudo que se desejou, é satisfatório ver os resultados obtidos com a simulação do *gameplay* utilizando-se imagens estáticas. Entende-se que o produto aqui apresentado cumpre o objetivo proposto no início deste texto: explorar um processo experimental de design de personagem na reconstrução visual de personagens *crossover*. Como fruto dessa experiência, o vislumbre da aproximação entre os dois mundos de fantasia distintos tornou possível entrever que, dispondo-se dos devidos recursos, é possível expandir-se um projeto como este e explorar-se um campo ainda maior de possibilidades *crossover* entre diferentes personagens e universos ficcionais.

REFERÊNCIAS

AMÉLIO, Camila de Oliveira. **A Indústria e o Mercado de Jogos Digitais no Brasil**. Universidade Federal de Minas Gerais, 2018.

ARQUIVOS TURMA DA MÔNICA, 2018. **Edições feitas em parceria com a DC (2018)**. Disponível em: <
<https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2018/12/o-grande-encontro-turma-da-monica-e-liga-da-justica.html> >. Acesso: 23 de abril de 2023.

ARQUIVOS TURMA DA MÔNICA, 2022. **Edição especial: Turma da Mônica & Garfield – O Lápis Mágico (2022)**. Disponível em: <
<https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/search?q=crossover> >. Acesso: 23 de abril de 2023.

BAZARELLO, Pablo. **O Predador: A Caçada’ | Saiba como nasceu o conceito do crossover ‘Alien vs. Predador’**. CINEPOP, 2022. Disponível em: <
<https://cinepop.com.br/o-predador-a-cacada-saiba-como-nasceu-o-conceito-do-crossover-alien-vs-predador-356596/> >. Acesso: 30 de abril de 2023.

BRAGA JR., Amaro. **Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização?** Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

CABANA DO LEITOR, 2020. **Em sequência: Cascão, Mônica, Cebolinha e Magali, da Turma da Mônica**. Disponível em: <
<https://cabanadoleitor.com.br/aceso-gratuito-gibis-turma-da-monica/> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

CASTRO, Bárbara. **Nostalgia polêmica? Street Fighter 6 resgata roupa clássica de Cammy e a internet vai à loucura**. IGN BRASIL, 2023. Disponível em: <
<https://br.ign.com/street-fighter-6/109747/news/nostalgia-polemica-street-fighter-6-resgata-roupa-classica-de-cammy-e-internet-vai-a-loucura> >. Acesso: 07 de junho de 2023.

COIMBRA, Vinícius. **Icônico, inovador e copiado: por que o Street Fighter se tornou um dos jogos mais importantes de todos os tempos**. GZH CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 2022. Disponível em:
 <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/tecnologia/noticia/2022/08/iconico-inovador-e-copiado-por-que-o-street-fighter-se-tornou-um-dos-jogos-mais-importantes-de-todos-os-tempos-cl6pgxr0g0057017r0k7rdbtq.html#:~:text=O%20primeiro%20jogo%20da%20s%C3%A9rie,o%20hado uken%20e%20o%20shoryuken.>>. Acesso em: 23 de abril de 2023.

DANNER, A.; WITHROW, S. **Diseño de personajes para novela gráfica**. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

EPGRUPO CONEXÃO DE MARCAS E PERSONAGENS, 2019. **Street Fighter: um fenômeno que vai além dos videogames**. Disponível em:
 <<https://www.epgrupo.com.br/street-fighter-um-fenomeno-que-vai-alem-dos-videogames/> >. Acesso em: 23 de abril de 2023.

FILGUEIRA, Diego. **Clássicos do Cinema - Turma da Mônica # 36 - Coelhada para o Futuro**. UNIVERSO HQ, 2013. Disponível em: < <https://universohq.com/reviews/classicos-do-cinema-turma-da-monica-36-coelhada-para-o-futuro/> > . Acesso em: 30 de abril de 2023.

FILMOW, 2012. **Pôster do filme Os Vingadores – The Avengers**. Disponível em: < <https://filmow.com/os-vingadores-t15324/> > . Acesso: 26 de janeiro de 2023.

GUIA DOS QUADRINHOS, 2007. **Edição crossover Aliens vs Predador**. Disponível em: < <https://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/aliens-versus-predador-n-1/al062103/43218> > . Acesso: 30 de abril de 2023.

GUIA DOS QUADRINHOS, 2007. **Edição crossover DC vs Marvel: O Conflito do Século**. Disponível em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/gibis-com-arco/dc-versus-marvel-serie-um/1471> > Acesso: 30 de abril de 2023.

HARTAS, L. **The Art of Game Characters**. HarperCollins, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva, 2000.

IGN BRASIL, 2019. **Edição crossover Superman vs Homem-Aranha**. Disponível em: < <https://br.ign.com/quadrinhos/75378/feature/superman-vs-homem-aranha-como-marvel-e-dc-s-e-uniram-para-o-maior-crossover-na-historia-das-hqs> > . Acesso: 30 de abril de 2023.

IMDB.COM, 2004. **Ryu, um dos mocinhos/heróis protagonistas de Street Fighter**. Disponível em: < https://m.imdb.com/title/tt0434842/mediaviewer/rm3221912832/?ref_=tt_md_2 > . Acesso: 26 de janeiro de 2023.

JANKAVSKI, André. **"Quem vai mandar nessa turma?" Isto É Dinheiro - Negócios. 11.abr.2014**. Disponível em: < <https://www.istoedinheiro.com.br/quem-vai-mandar-nessa-turma/> > . Acesso em 15.ago.2022.

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Vozes, 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. M. Books, 2007.

MEDIA STREET FIGHTER V, 2023. **Vega, personagem masculino com algumas características femininas**. Disponível em: < <https://us.streetfighter.com/media/index.html> > . Acesso: 26 de janeiro de 2023.

MUNDO TOP 10, [2023]. **Personagens da Turma da Mônica e suas pequenas variações gráficas**. Disponível em: < <https://mundotop10.com/personagens-da-turma-da-monica/> > . Acesso: 26 de janeiro de 2023.

ODERÇO, 2019. **Pôster do jogo Jump Force**. Disponível em: < <http://blog.oderco.com.br/colecionaveis-jump-force/> > . Acesso: 26 de janeiro de 2023.

OLIVEIRA, J., NERY M. AND SOUZA, A. **Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais**. Proceedings of SBGames, 2014.

OMELETE, 2018. **Mônica e o Menino Maluquinho na Montanha Mágica (2018)**.

Disponível em: <

<https://www.omelete.com.br/turma-da-monica/turma-da-monica-e-menino-maluquinho-se-enc-ontram-em-primeira-imagem> >. Acesso: 23 de abril de 2023.

PAUSA DRAMÁTICA, 2015. **Adaptação visual do Capitão América: HQ para Cinema**.

Disponível em: < <https://pausadrammatica.files.wordpress.com/2015/05/capitao-america.jpg> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023

PAUSA DRAMÁTICA, 2015. **Adaptação visual do Homem de Ferro: HQ para Cinema**.

Disponível em: < <https://pausadrammatica.files.wordpress.com/2015/05/homem-de-ferro1.jpg> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

PAUSA DRAMÁTICA, 2015. **Adaptação visual do Gavião Arqueiro: HQ para Cinema**.

Disponível em: < <https://pausadrammatica.files.wordpress.com/2015/05/gaviao-arqueiro.jpg> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

PEREZ, Clotilde. **Mascotes: semiótica da vida imaginária**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

PINTEREST, 2023. **Evil Ryu, a versão maligna de Ryu, representando seu arquétipo**

Sombra. Disponível em: < <https://www.pinterest.co.kr/pin/258534834831483298/> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

PINTEREST, 2023. **Cammy apresenta elementos normalmente aplicados em figuras**

masculinas. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/537335799274010859/>>. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

PLAYSTATION BLOG, 2019. **A Criação do Jogo de Luta Jump Force, Disponível em 15 de Fevereiro**.

Disponível em: < <https://blog.br.playstation.com/2019/02/12/a-criacao-do-jogo-de-luta-jump-force-disponivel-em-15-de-fevereiro/> >. Acesso em: 26 de janeiro de 2023.

PLAYSTATION STORE, 2023. **Jogos digitais Lego com crossovers**. Disponível em: <

<https://store.playstation.com/pt-br/search/lego> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

PUBLICO, 2013. **Versão atual do design dos principais personagens da Turma da Mônica**.

Disponível em: < <https://www.publico.pt/2013/03/03/p3/noticia/monica-faz-50-anos-vem-ai-casamento-com-ce-bolinha-1816775> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

QUINTA CAPA, 2022. **DC vs Marvel: O Conflito do Século completou 26 anos**.

Disponível em: <

<https://quintacapa.com.br/dc-vs-marvel-o-conflito-do-seculo-completou-26-anos/> >. Acesso em: 30 de abril de 2023.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Graphics series. Charles River Media, 2008.

SILVA FILHO, João Ramos da; FRANCO, Artur de Oliveira da Rocha; CHICCA Jr., Natal Anacleto; MACHADO, Liandro Roger Memória; MAIA, José Gilvan Rodrigues. **A. Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game**. SBGames 2016, XV. São Paulo, 2016.

SKOLNICK, Deena; BLOOM, Paul. **The Intuitive Cosmology of Fictional Worlds**. Article, 2006.

STREET FIGHTER WIKI, 2023. **Personagens de Street Fighter**. Disponível em: < [https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_\(UDON\)](https://streetfighter.fandom.com/wiki/Street_Fighter_(UDON)) >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

STREET FIGHTER WIKI, 2023. **Jogos de Street Fighter com crossovers**. Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Category:Crossover_Games >. Acesso em: 23 de abril de 2023.

STREET FIGHTER WIKI, 2023. **Geki, um ninja assassino de aluguel**. Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Geki_I >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

STREET FIGHTER WIKI, 2023. **Cenário 01 (Ryu) em sua versão original da franquia Street Fighter**. Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Suzaku_Castle >. Acesso: 20 de fevereiro de 2023.

STREET FIGHTER WIKI, 2023. **Cenário 02 (Akuma) em sua versão original da franquia Street Fighter**. Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Category:Akuma%27s_Stages >. Acesso: 20 de fevereiro de 2023.

STREET FIGHTER WIKI, 2023. **Cenário 03 (Sakura) em sua versão original da franquia Street Fighter**. Disponível em: < https://streetfighter.fandom.com/wiki/Kasugano_Residence >. Acesso: 20 de fevereiro de 2023.

TILLMAN, B. **Creative Character Design**. Taylor & Francis, 2012.

TURMA DA MÔNICA WIKI, 2023. **Cascão**. Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o> >. Acesso em 26 de janeiro de 2023.

TURMA DA MÔNICA WIKI, 2023. **A evolução do character design da Mônica**. Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%B4nica#Cebolinha> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

TURMA DA MÔNICA WIKI, 2023. **A evolução do character design do Cebolinha**. Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Cebolinha> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

TURMA DA MÔNICA WIKI, 2023. **A evolução do character design do Cascão**. Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

TURMA DA MÔNICA WIKI, 2023. **A evolução do character design da Magali.** Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Magali> >. Acesso: 26 de janeiro de 2023.

TURMA DA MÔNICA WIKI, 2023. **Edições famosas da coleção Clássicos do Cinema.** Disponível em: < https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Cole%C3%A7%C3%A3o_Cl%C3%A1ssicos_do_Cinema >. Acesso: 23 de abril de 2023.

WALTON, K. L.. **Mimesis as Make-believe.** Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990.

WOOTEN, D. R. **How Lego Constructs a Cross-promotional Franchise with Video Games.** University of Wisconsin-Milwaukee, 2013.