



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

TÁSSIO JOSÉ DA SILVA COSTA

DESIGN E COMUNICAÇÃO:
modelo para análise de narrativas transmídia

Recife
2018

TÁSSIO JOSÉ DA SILVA COSTA

DESIGN E COMUNICAÇÃO:
modelo para análise de narrativas transmídia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Área de concentração: Design, Cultura e Tecnologia.

Orientador: Profº. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho.

Recife
2018

C972d Costa, Tássio José da Silva
Design e Comunicação: modelo para análise de narrativas transmídia /
Tássio José da Silva Costa. – Recife, 2018.
84f.: il.

Orientador: Paulo Carneiro da Cunha Filho.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco.
Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design,
2018.

Inclui referências.

1. Narrativa. 2. Transmídia. 3. Comunicação. I. Cunha Filho, Paulo
Carneiro da (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-38)

TÁSSIO JOSÉ DA SILVA COSTA

**DESIGN E COMUNICAÇÃO:
modelo para análise de narrativas transmídia**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Aprovada em: 30/01/2018.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Felipe Borba Breyer (Examinador Externo)
Instituto Federal de Pernambuco

Profª. Drª. Leonardo Henrique Lago Falcão (Examinador Externo)
Universidade Católica de Pernambuco

Dedico este trabalho à Deus, minha esposa e família, mas especialmente a minha mãe. Obrigado por alimentarem meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

As nossas atividades na vida nos impele a um ciclo contínuo: traçar metas, lutar para alcançá-las, alcançar a meta, traçar novas metas, e assim por diante. Depois de iniciar o curso de Design de Interiores em 2006, afinal de contas passar no vestibular parecia ser a meta mais importante e derradeira da vida (nossa, como eu estava enganado), foi necessário compreender que eu precisaria de uma nova meta. Ainda no primeiro ano de curso eu me decidi: queria ser professor de design e, para isso, precisaria de um mestrado.

Não é meu intuito falar sobre a luta para alcançar essa meta, que até o momento me parecia impossível, mas agora é tempo de agradecer as pessoas importantes para que esse sonho se tornasse realidade. E, primeiramente, eu gostaria de agradecer a Deus, porquê é difícil explicar como as coisas deram certo até aqui. Só pode ser obra de algo superior, que me ama e confia em mim. Preciso agradecer em memória a minha mãe, Sandra, que desde cedo acreditou e alimentou meus sonhos, além de cuidar de mim e lutar para que eu pudesse chegar onde cheguei da melhor maneira possível. Meu amor e gratidão a você são eternos.

Outro agradecimento especial precisa ser feito a minha esposa, Daniela, a melhor do mundo. Obrigado pela paciência, cuidado, companheirismo e felicidade de dividir essa aventura da vida comigo. Você é peça fundamental desse sucesso.

Agradeço a minha família. Meu Pai, Gilson, pelo exemplo inestimável de pessoa e profissional, além de compartilhar comigo as suas paixões e hobbies que acabaram por me transformar em quem eu sou. Minha avó, Maria de Lourdes, que junto com a minha mãe me criou desde pequeno. Minhas irmãs, Talita e Maria, companheira e pupila, amigas que contribuíram ao seu tempo com muitos aspectos da minha vida. Vocês são o meu coração que bate fora do meu peito. E agora ainda tem o Valentim, a quem eu não poderia também de agradecer por sua existência, meu cunhado, Julian.

Academicamente, eu gostaria de agradecer aos colegas com quem tive a oportunidade de dividir as experiências intensas da graduação (todas elas) e do mestrado. Em especial a Giulia Barros, pelo companheirismo e suporte durante todo o processo do mestrado. Não poderia esquecer de agradecer a alguns professores: Raquel Rebouças (por acreditar em mim de várias maneiras), Josinaldo Barbosa (mais que um professor, um companheiro de sala), Felipe Breyer (um total exemplo

para mim), Léo Falcão (pela atenção de ler esse trabalho e contribuir de tantas maneiras para o seu desenvolvimento) e Maurício Fernandes (pela oportunidade de transformar um sonho em realidade).

Nesse momento se faz necessário também agradecer ao Programa de Pós-Graduação em Design e toda a sua equipe que contribuiu para que tudo ocorresse da maneira devida. Por último, eu gostaria de agradecer a Paulo Cunha, meu professor e orientador, que acreditou em mim, no meu trabalho, e se tornou uma daquelas referencias especiais que temos na vida. Obrigado por ter me proporcionado essa experiência.

Basicamente, vim aqui demonstrar a minha gratidão a algumas das pessoas que acreditaram em mim. A sua crença me fez alcançar os meu objetivos. Acreditem e deem suporte uns aos outros. Acredite em você e se junte aos que também acreditam. A força dessa união é capaz de realizar o impossível.

RESUMO

O cinema, ponto inicial dessa pesquisa, possui um grande histórico de transformações desde o seu nascimento: a introdução da narração, a possibilidade do uso da cor e do som, até a utilização da tecnologia digital. Os desafios de se adaptar aos avanços sociais e tecnológicos aumentaram potencialmente a partir do fenômeno da cultura de convergência, que transformou a maneira como a narrativa passou a ser consumida pelo usuário. Outrora passivo, agora esse usuário detém a possibilidade de consumir uma narrativa através de várias mídias: a narrativa transmídia, onde um universo ficcional possui a sua narrativa segmentada e, para sua completa compreensão, necessita de um espectador ativo para busca-la através dos seus numerosos pontos de acesso. Esta pesquisa tem como objetivo principal apresentar a narrativa transmídia à luz da convergência, com o intuito de observar como elas são construídas nos dias atuais. Para isso foram selecionados três universos ficcionais distintos: a série de livros Harry Potter e suas expansões; a estratégia de lançamento do jogo eletrônico Final Fantasy XV; e a *game lore* do jogo eletrônico Overwatch. Nessa perspectiva, é proposto um modelo de análise de narrativas transmídia a partir dos estudos da transtextualidade, retórica e mapas narrativos, de modo a compreender as relações entre os textos que compõem a franquia e, por se tratar de obras em desenvolvimento, a observação do universo ficcional parcial. Essa observação é possível através dos mapas narrativos transmídia, interfaces visuais resultante dos modelos desenvolvidos, que no presente estudo se apresentaram de maneira singular em cada um dos objetos estudados.

Palavras-chave: Narrativa. Transmídia. Comunicação.

ABSTRACT

Cinema is the starting point of this research, and it has a great historic of transformations since its birth: introducing narrative, the possibility of using color and sound, and even digital technology. The challenge of adapting to social and technological advancements have increased potentially because of the convergence culture, which changed the way the user consumes the narrative. Once passive, now it is possible for this user to consume a narrative through different platforms: transmedia storytelling, where a fictional universe has its narrative divided and to have a complete understanding, it needs an active watcher to look for the parts through its numerous access points. The main goal of this research is to present transmedia storytelling in the light of convergence, the idea is to observe how they are built nowadays. Three fictional universes were selected for that goal: Harry Potter's book saga and its expansions, the strategy for the release of the electronic game Final Fantasy XV and the electronic game Overwatch's game lore. In this perspective, it is proposed an analysis model of transmedia storytelling through studies of transtextualidade, rhetoric and narrative maps, to understand the relationship between the texts that compose the franchise and, because they are unfinished works, the observation of a partial fictional universe. The observation is possible through the narrative maps, transmedia storytelling, visual interfaces from the developed models, that are presented in a unique way in each of the subjects studied in this research.

Keywords: Narrative. Transmedia. Communication.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Screenshot de Scott Pilgrim contra o mundo	13
Figura 2 –	Imagem promocional de Star Wars	19
Figura 3 –	Cartaz promocional de <i>Matrix</i>	22
Figura 4 –	Screenshot de <i>Matrix</i>	23
Figura 5 –	Sony Ericsson Xperia Playstation Portable	30
Figura 6 –	Visualização das estruturas narrativas de roteiro cinematográfico por Vogler e Field	37
Figura 7 –	Resumo dos mapas narrativos	38
Figura 8 –	Taxonomia textual de Genette (1992)	39
Figura 9 –	Estratégias de narrativa transmídia	39
Figura 10 –	Capas dos livros de Harry Potter 1 - 7	41
Figura 11 –	Tela inicial do portal Pottermore	44
Figura 12 –	Imagem da peça Harry Potter e a Criança Amaldiçoada ..	47
Figura 13 –	Visualização do mapa narrativo transmídia de Harry Potter	49
Figura 14 –	Relação dos textos e sua adaptação para o cinema em Harry Potter	50
Figura 15 –	Painel de revelações do evento Uncovered Final Fantasy XV	52
Figura 16 –	Marca de Compilation of Final Fantasy VII	54
Figura 17 –	Marca do jogo eletrônico Final Fantasy Versus XIII	55
Figura 18 –	Screenshot de Final Fantasy XV	57
Figura 19 –	Screenshot de Justice Monster Five	58
Figura 20 –	Visualização do mapa narrativo transmídia de Final Fantasy XV	61
Figura 21 –	capa da edição de pré-venda de Final Fantasy Type-0 HD	64
Figura 22 –	Imagem ilustrativa do Final Fantasy XV Universe	67
Figura 23 –	Imagem promocional de Overwatch	67
Figura 24 –	Screenshot de Overwatch	68
Figura 25 –	Screenshot do curta Rise and Shine	70

Figura 26 –	Capa da comic Junkenstein	74
Figura 27 –	Visualização do mapa narrativo transmídia de Overwatch.	78
Figura 28 –	Tela inicial de Overwatch durante o evento Insurreição ...	78
Figura 29 –	Screenshot de Scott Pilgrim contra o mundo	79

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Apresentação	13
1.2	Abordagem metodológica	14
1.3	Organização da dissertação	16
2	CONTEXTUALIZAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO	19
2.1	Cinema como base	19
2.2	Narrativa transmídia	21
2.3	Estudos em transmídia e seus desafios	24
2.4	Discussão sobre o estado da arte	28
2.5	Comunicação e design	28
3	BASES TEÓRICAS PARA A ANÁLISE TRANSMÍDIA	30
3.1	Convergência e criação de narrativas	30
3.2	Transtextualidade e taxonomia	32
3.3	Classificação retórica	34
3.4	Mapas narrativos transmídia	36
4	CASO 1 – HARRY POTTER: A CHAVE DO PORTAL	41
4.1	Convergência em Harry Potter	41
4.2	Análise transtextual e da estratégia transmídia	45
4.3	Mapa narrativo transmídia	48
4.4	A narrativa transmídia em Harry Potter	51
5	CASO 2 – FINAL FANTASY XV: UNIVERSO DESCOBERTO	52
5.1	Convergência em Final Fantasy XV	52
5.2	Análise transtextual e da estratégia transmídia	58
5.3	Mapa narrativo transmídia	60
5.4	A narrativa transmídia em Final Fantasy	63
6	CASO 3 – OVERWATCH: JOGUE OVERWATCH	67
6.1	Convergência em Overwatch	67
6.2	Análise transtextual e da estratégia transmídia	72
6.3	Mapa narrativo transmídia	74
6.4	A narrativa transmídia em Overwatch	77
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	79

7.1	Considerações	79
7.2	Contribuições	80
7.3	Desdobramentos	81
	REFERÊNCIAS	83

1 INTRODUÇÃO

O capítulo a seguir tem a função de realizar uma apresentação (1.1) da estrutura geral da pesquisa e descrever: o objeto de estudo, a justificativa e os objetivos; além disso a abordagem metodológica (1.2) adotada para o seu desenvolvimento e a organização da dissertação (1.3) elencando os principais pontos observados em cada capítulo do trabalho.

Figura 1 - screenshot de Scott Pilgrim contra o mundo



Fonte: Universal Pictures (2010)

1.1 Apresentação

Temos o cinema como o início dessa investigação. Sua estrutura híbrida, complexidade narrativa, e linguagem própria foram alguns dos pontos ao qual nos atemos para começar esses estudos. Todavia, o cinema é apenas um dos muitos meios pelo qual uma narrativa transmídia pode se desdobrar.

Narrativa transmídia pode ser descrito de maneira sucinta como a possibilidade de estender uma narrativa através de várias mídias. Essa possibilidade de ofertar diversas formas de acesso a narrativa a um usuário parece tentadora, porém é ainda desafiadora. Embora alguns pesquisadores tenham incitado o tema ainda nos anos 80, academicamente os estudos acerca da narrativa transmídia e sobre o fenômeno da convergência são tão atuais quanto as primeiras narrativas bem sucedidas na indústria midiática.

A ideia acerca dela não é exatamente nova. O que devemos esclarecer também nesse ponto é que a adaptação de uma obra a outra mídia não se configura

com transmídia. O mercado cinematográfico acompanhou nessas últimas décadas uma quantidade massiva de livros, quadrinhos, e até mesmo jogos eletrônicos sendo adaptados para filme. Para efeitos de estudo, esse fenômeno é classificado como “crossmídia” (ou mídia cruzada). Essa pesquisa não procura se ater a essa possibilidade, salvo em casos onde sua aplicação servirá para ilustrar um modelo de observação.

A indústria midiática como um todo se vê no trabalho de adaptar-se a essa nova demanda. Os avanços tecnológicos proporcionaram uma facilidade para que os usuários possam atender a esses pontos de acesso a franquias de maneira rápida. Mas a convergência deve ocorrer dentro do cérebro do usuário. Em uma proposta ideal, cada texto deve ser capaz de despertar no consumidor o desejo de se aprofundar no chamado “universo ficcional”. Assim, adicionamos mais um desafio a árdua tarefa de construir uma narrativa transmídia.

Devido a ausência de um guia ou modelo para criação de narrativas transmídia, essa pesquisa se viu movida a observar franquias em desenvolvimento nos dias atuais para buscar respostas para a superação dessas dificuldades. O esforço para compreender a narrativa transmídia nos dias atuais nos levou a procurar modelos de observação de estruturas narrativas com o intuito de adaptá-los a uma observação de narrativas transmídia.

O objetivo principal desta investigação é, desenvolver um modelo para análise de narrativas transmídia, a partir de modelos de análise de estrutura narrativas anteriores, visando auxiliar designers e comunicadores no desenvolvimento e construção de suas narrativas.

1.2 Abordagem metodológica

Essa investigação se caracteriza como qualitativa, descritiva, com abordagem teórica e subjetiva, pois tem a finalidade de analisar narrativas transmídia e as relações entre os seus textos.

Essa pesquisa se iniciou com o intuito de desenvolver metodologias para desenvolvimento de projetos transmídia que possuíssem como meio principal o cinema. Porém os desafios de investigar sob um tema recente e em expansão nos fez questionar a possibilidade de fazê-lo em tempo hábil para sua conclusão. As teorias apresentadas aqui auxiliaram na construção de uma fundamentação teórica

que nos deu a base necessária para estipular parâmetros para realizar a análise dos universos ficcionais transmídia aqui escolhidos.

Com o intuito de delimitar o objeto de estudo realizou-se uma investigação exploratória, através de uma observação sistemática, para obter amostras de obras abrangendo grande parte das possibilidades de pontos de acesso ao universo ficcional. Devemos salientar que esta investigação se concentra sobre obras narrativas produzidas recentemente e ainda em expansão, de modo a observar as relações que constituem a narrativa transmídia nos dias atuais.

As obras selecionadas tinham que possuir como uma de suas mídias o cinema e serem atuais, assim optou-se por narrativas ainda em desenvolvimento. Outro critério levado em conta foi o de visibilidade. Era necessário que todas as obras analisadas fossem relevantes em números de usuários e com ampla divulgação, para facilitar o conhecimento a seus pontos de acesso. Outras obras também são citadas ao longo do trabalho, para ilustrar colocações e pensamentos, porém não foi concebida uma análise acerca das mesmas.

As obras observadas nesse trabalho para análise da sua narrativa transmídia e universo ficcional, são:

- Harry Potter (J. K. Rowling/Warner Bros, 1997);
- Final Fantasy XV (Square Enix, 2016);
- Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016).

Faz-se necessário a observação de que o pesquisador consumiu a todos os pontos de acesso das franquias elencadas em suas mídias indicadas. A metodologia para análise das estruturas narrativas pode assim ser descrito:

- consumo (assistir, ler, jogar) da principal obra do universo ficcional do projeto transmídia;
- consumo dos demais pontos de acesso ao universo ficcional do projeto transmídia;
- agrupamento dos pontos de acesso de acordo com a mídia suporte;
- observar as relações dos pontos de acesso e sua convergência ao principal texto do universo ficcional;
- classificar essas relações de acordo com as teorias propostas em design e comunicação;
- realizar o mapeamento do universo ficcional parcial/total;
- discursão sobre a relação da narrativa transmídia com o usuário

Sendo assim, após a seleção das obras, a metodologia foi aplicada com a finalidade de analisar a narrativa transmídia e mapear o universo ficcional. Para Jenkins (2009), “a narrativa transmídia é uma história que desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, como ter cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. É importante citar que o uso do termo “texto” faz menção direta ao estruturalismo, onde “texto” serve para identificar uma peça literária ou não-literária.

Também se faz necessário a colocação de que esta investigação está ciente de que a sua análise não encerra todas as possibilidades de avaliação de uma narrativa transmídia. Logo, os principais objetivos dessa análise são realizar uma observação da relação dos pontos de acesso com a sua obra principal e o mapeamento do universo ficcional. Desse modo, melhorando a comunicação da narrativa transmídia em seu dois pontos, para desenvolvedores e para os usuários. Por se tratar de estudos recentes, recomendamos que novas teorias sejam observadas no futuro para maior aprofundamento dessa análise.

Também se faz necessário a colocação de que esta investigação está ciente de que a sua análise não encerra todas as possibilidades de avaliação de uma narrativa transmídia. Logo, os principais objetivos dessa análise são realizar uma observação da relação dos pontos de acesso com a sua obra principal e o mapeamento do universo ficcional. Desse modo, melhorando a comunicação da narrativa transmídia em seu dois pontos, para desenvolvedores e para os usuários. Por se tratar de estudos recentes, recomendamos que novas teorias sejam observadas no futuro para maior aprofundamento dessa análise.

1.3 Organização da dissertação

O capítulo 2 tem como principal objetivo delimitar e contextualizar o objeto de estudo, explorando as transformações da narrativa através das mudanças tecnológicas, como a evolução dos meios de comunicação a influenciaram, e sociais, como a forma de consumir narrativa a influenciou. Dessa forma, apresentar estudos de designers e comunicadores que se propuseram a aprofundar, em algum nível, as configurações narrativas.

Se faz necessário lembrar que essa é uma área de conhecimento relativamente nova e que não podemos associá-la exclusivamente a atividade do design, se aproximando muitas vezes mais da comunicação. Dessa maneira, não é foco dessa pesquisa discutir com mais profundidade assuntos pertinentes a comunicação (a relação do lucro financeiro da franquia com a sua expansão, por exemplo), se fazendo necessário posicionar-se quando o mesmo se aproximar do design. O interesse principal dessa pesquisa deve ser o seu objeto de estudo.

O capítulo 3 aborda as questões teóricas da pesquisa, a revisão e discussão da literatura acerca do tema com o intuito de conceituá-lo. É nesse momento que o trabalho irá propor um modelo de análise para narrativa transmídia. Ele foi desenvolvido a partir das teorias observadas nesse trabalho. Esse modelo se mostrou eficiente na compreensão das relações entre os pontos de acesso ao universo ficcional e o texto principal da franquia, classificando-as em categorias e mapeando as suas relações.

Por se tratar de uma temática abrangente, se faz necessário que a abordagem teórica seja capaz de abarcar essas áreas. Após a explanação dos conceitos de convergência, a pesquisa irá tratar sobre os estudos de transtextualidade e retórica, concluindo com os modelos de mapas narrativos. Desse modo o trabalho vem a contemplar os conceitos em relação aos campos do design e da comunicação, se propondo, em seguida, na criação do modelo híbrido de análise, os “mapas narrativos transmídia”.

Os capítulos quatro, cinco e seis se propõem a utilizar os conceitos anteriores para discutir acerca das obras selecionadas. Após a apresentação do modelo de análise e ter esclarecido o referencial teórico, a investigação nos permite observar as peculiaridades e diferenças entre obras narrativas transmídia atuais e contemporâneas. Nestes capítulos o trabalho irá apresentar as obras a serem analisadas, classificar as relações dos pontos de acesso ao universo ficcional e mapeá-las, dessa maneira permitindo uma melhor observação acerca da franquia. Ao final dessa análise, discutir sobre a narrativa transmídia apresentada com o intuito de compreender sua concepção, seus possíveis objetivos e desdobramentos.

O capítulo sete conclui, momentaneamente, essa pesquisa sobre a análise de narrativas transmídia, apresentando suas considerações finais e sugerindo possíveis desdobramentos. Mesmo se tratando da análise de obras recentes, o trabalho apresenta um retrato parcial, pois os desafios acerca de um tema recentemente

estudado não nos dá prioridade para encerrar essa investigação. Se faz necessário mantê-la aberta a contribuições futuras.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO

O capítulo a seguir irá propor um diálogo entre duas grandes áreas de conhecimento, o design e a comunicação. Reconhecendo a necessidade de utilizar uma estrutura narrativa anterior para desenvolvimento de uma discussão acerca da evolução narrativa, iniciaremos o capítulo utilizando o cinema como base (2.1). O próximo ponto é elucidar os conceitos de narrativa transmídia (2.2) através da apresentação de um estudo de caso. Em seguida foi necessário evidenciar o estudos em transmídia e seus desafios (2.3), e, após a discussão do estado da arte (2.4), realizar uma análise do caso apresentado para uma melhor compreensão do mesmo. Essa observação conduziu a pesquisa a propor uma cooperação entre as áreas de comunicação e design (2.5) de modo a lidar com um objeto tão híbrido como se mostra a narrativa transmídia.

Figura 2 - imagem promocional de Star Wars (1977)



Fonte: Lucasfilm (1977)

2.1 Cinema como base

Começamos a nossa jornada levantando os desafios do cinema no panorama mercadológico atual. Desde seu embrião o cinema passou por várias etapas e transformações, como a introdução da narração, a possibilidade do uso da cor e do som, até a utilização da tecnologia digital (ARAGÃO, 2006). O acesso às novas tecnologias, através da popularização dos computadores pessoais e, aparelhos portáteis, smartphones, juntamente ao advento da internet, corroboram para o crescimento das indústrias de entretenimento eletrônico e a disseminação massiva de conteúdo digital. Esse novo patamar da chamada “era da informação” levou a indústria do cinema a repensar seu modo de produção.

Podemos tentar traçar uma evolução da comunicação narrativa ao longo da história até a chegada do cinema: iniciar com os homens pré-históricos e suas pinturas rupestres; depois pela invenção da câmara escura e da fotografia; avançar até as possibilidades de gravação, tanto de imagem, quanto de som. Mas, nada se compara ao desenvolvimento, baseado no que o ser humano teve que evoluir significativamente, para aprimorar a representação da imagem em movimento e criar o cinema de fato. O cinema fala e possui uma linguagem própria.

Uma das principais coisas a se considerar em análise ao cinema, e a produção cinematográfica, é sua estrutura narrativa e complexidade. Realizar uma análise dessa estrutura - sua comunicação, linguagem e detalhes – se trata de uma tarefa árdua. O cinema é uma estrutura plural que engloba produção, consumo, hábitos, criatividade, valores simbólicos e imaginários que dizem respeito a uma sociedade específica.

Assim como outras formas narrativas, a produção cinematográfica requer pouco no sentido da invenção pura. Em geral, envolve uma montagem cuidadosa de elementos já existentes. Cada filme é amparado por um conjunto de órgãos vitais: mitos antigos, tipos conhecidos de personagens e convenções narrativas já usadas, todos reanimados por um indivíduo iluminado (EDGAR-HUNT, 2013). O termo comum para essa relação é a “intertextualidade”.

Em uma metáfora, ao fazer uma analogia entre textos e tecidos, podemos dizer que os contadores de histórias tecem os fios e tramam o tecido de um conto. Esta metáfora, inclusive, está incorporada em nossa linguagem. Para os estruturalistas tudo é texto, seja um filme, um livro, ou um cartaz. E um texto é como uma colcha de retalhos disparez engenhosamente costurados para criar algo único e marcante.

A intertextualidade foi um termo apresentado por Julia Kristeva na década de 60. No seu cerne ela afirmava que o significado que encontramos em um texto não está localizado na sua relação com a mente em que se originou, mas sim nas relações com outros textos. Outra afirmação de Kristeva é de que o texto tem vida própria, possibilitando, inspirando e, principalmente, gerando outros textos. As ideias de Kristeva tem suas origens firmadas nas do teórico Mikhail Bakhtin. Ao sugerir que a comunicação humana é dialógica (cada enunciado é uma “contribuição” para um diálogo em andamento), Bakhtin assume que cada palavra reflete a anterior e, simultaneamente, é formada pela antecipação de como será recebida.

Ao levarmos a condição intertextual de Kristeva ao cinema podemos inferir que filmes geram filmes. Também podemos afirmar que o cinema é dialógico. Filmes trazem referências de outros filmes (em níveis icônicos, indiciais ou simbólicos, mesmo que de forma indireta) e, simultaneamente, é uma resposta a eles. O cineasta se envolve com essa “conversa comum” de modo que o seu usuário consiga captar todas as conexões e intenções propostas. Um filme é captado através de sua semelhança com outros filmes e pelas associações que o seu usuário as faz, de maneira direta ou indireta.

Compreender esse jogo de referências nos leva ao próximo nível. Essa relação intertextual, colocada na maioria das vezes como uma relação indireta, dar espaço a uma relação mais íntima, onde partes do texto principal é disseminado através de outras mídias para a criação de um conhecimento superior. A narrativa prevista em um filme, se desdobra através de um livro, um quadrinho, ou até mesmo um jogo eletrônico. A relação intertextual se torna agora uma relação “transtextual”.

Em um cenário plural, onde a disseminação da informação acontece de maneira exponencial, pensar uma obra e seus desdobramentos em diversas mídias distintas de maneira eficaz, durante a etapa de concepção da mesma, é um dos principais desafios da indústria cinematográfica hoje em dia. Para tanto, é importante aproximar o diálogo entre academia e indústria.

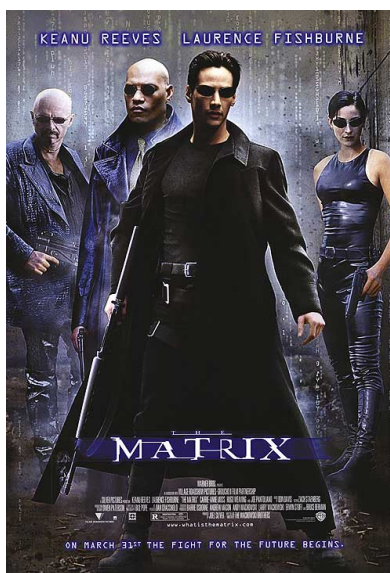
2.2 Narrativa transmídia

“Narrativa transmídia é a arte de construir mundos”. Colocada por Jenkins (2009), essa sentença traz em si uma realidade da qual a narrativa tradicional não parece estar muito distante. Boas histórias em novas terras, novos mundos, e até mesmo novos universos, são encontradas com frequência em obras literárias, filmes, jogos eletrônicos e etc. O que a narrativa transmídia se propõe a fazer, que a diferencia das antigas construções narrativas “monomidiáticas”, é utilizar de mais de uma mídia para desenvolver a sua estrutura narrativa. Um filme, tem o seu backstory narrado em uma história em quadrinhos, possui uma continuação após os seus “fins” em uma série televisiva, e uma missão secundária em um jogo eletrônico. Esse é um exemplo superficial da maneira como a convergência de meios transformou o consumo da narrativa nos dias atuais.

Com o intuito de construir o instrumental teórico sobre a narrativa transmídia no cinema, vamos realizar um levantamento de uma das obras de maior expressão a cerca do tema. Tentaremos realizar essa análise a partir do estado da arte atual.

Um dos cases mais complexos e financeiramente bem sucedidos da indústria cultural contemporânea é o que se organizou em torno de Matrix (JENKINS, 2009). Como se sabe, a franquia Matrix foi constituída pelas irmãs Washowskis e produzida pela Warner Bros., entre 1999 e 2003, com os filmes *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003), gerando animações, histórias em quadrinho e videogames (dois deles produzidos sob supervisão direta das Washowskis: *Enter the Matrix*, que se conecta à animação *Final Flight of the Osiris*, e *The Matrix Online*, que não pode ser contida inteira numa das narrativas associadas).

Figura 3 - cartaz promocional de *Matrix*



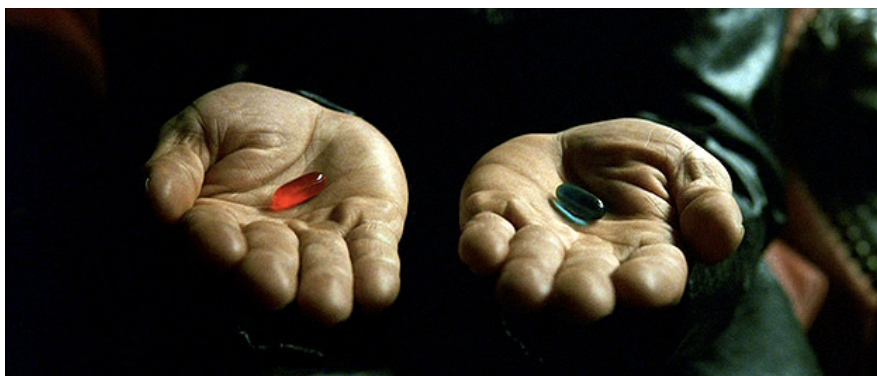
Fonte: Warner Bros (1999)

A saga do personagem Neo e sua luta contra os agentes da Matrix tiveram, ao longo da distribuição dos três longas metragens, um sucesso espantoso de bilheteria. Acredita-se que parte considerável da penetração da franquia, porém, ocorreu pela sinergia com dispositivos que ultrapassaram as salas de cinema, fazendo confluir várias narrativas associada para a criação de uma metanarrativa, maior do que a de cada produto em particular e do que a soma destas. Os produtores seguiram uma ordem na franquia: *The Matrix* (o filme original) foi seguido por algumas histórias em quadrinhos (e que foram disponibilizados gratuitamente através da internet), um anime (reinstaurando a forma tradicional de animação

japonesa) – todos chamados de Animatrix. *The Matrix Reloaded*, o segundo filme da série, foi lançado paralelamente ao jogo eletrônico. E a conclusão fílmica da série, com *The Matrix Revolutions* abriu o caminho para um MMOG (Massive Multiplayer Online Game), que nada mais é do que um mundo virtual contendo toda a mitologia da série. Cada um desses passos foi previamente projetado, na medida em que novos pontos de acesso de experiência eram oferecidos ao usuário.

Em cada arranjo expressivo (filme, videogame, história em quadrinho) o usuário tem acesso a diferentes oportunidades de entrar e interagir com a metanarrativa. E se confronta, além disso, com projetos estéticos particulares, cujo usufruto pode ser obtido isoladamente ou na comparação com os outros: entre o traço em preto e branco de uma das HQs (no qual apenas a pílula azul da história é colorida), a imagem realista do filme e os esquematismos das videogames, o usuário lida a um só tempo com a trama e com as formas e suas repercussões propriamente frutivas.

Figura 4 - screenshot de *Matrix*



Fonte: Warner Bros (1999)

É possível, portanto, descrever um amplo conjunto de estratégias transmídia na franquia. São interconexões narrativas e expressivas que podem ser experimentadas pelo usuário a partir de indícios que se organizam nos dispositivos particulares. Um exemplo: no curta de animação *The Final Flight of the Osiris* (2003), a protagonista Jue se sacrifica ao tentar entregar uma mensagem aos tripulantes da nave Nabucodonosor. Nos momentos finais da animação, a personagem deposita uma carta na caixa de correio. No início do jogo eletrônico *Enter the Matrix* (lançado em paralelo ao segundo filme da série), a primeira missão é justamente resgatar a carta depositada por Jue na caixa postal e levá-la aos heróis. Por outro lado, as cenas de abertura do filme *The Matrix Reloaded* mostram os personagens discutindo a última transmissão de Osiris. Para o espectador que se relacionou com a franquia

exclusivamente através do filme, as informações podem parecer um tanto confusas, se compararmos a sua situação com a do usuário transmídia – e que pode, a partir de uma conjunto maior de dispositivos, desempenhar uma função mais ativa para que aquela discussão ganhasse sentido mais amplo no filme.

A franquia Matrix se mostra, de fato, um projeto inovador. Os dispositivos, ao compor uma metanarrativa que permite múltiplas entradas para o usuário, são ao mesmo tempo interdependentes e, paradoxalmente, autônomos. Essas características desconcertaram a crítica, tanto cinematográfica quanto a de jogos, muito acostumadas a lidar com objetos isolados, carecendo portanto de critérios para avaliar obras transmídia. Se criticou na franquia ora a dependência de um dispositivo com os demais, ora justamente a possibilidade para o usuário lidar isoladamente com cada uma delas.

Podemos afirmar, a partir desta rápida análise sobre o modelo de transmídia em Matrix, que as resoluções projetuais pelo atual estado da arte necessitam de um maior aprofundamento em pontos que tangenciam o design. Uma visão mais sistemática no início do projeto, juntamente com uma observação atenta a figura do usuário, poderiam explorar a complexidade da mesma ao pensar todo o projeto durante a sua gênese e não só mediante o sucesso do primeiro ponto de acesso a franquia.

2.3 Estudos em transmídia e seus desafios

O cinema, embora tenha surgido ainda no século XIX, teve a implementação e consequente evolução da narrativa décadas após o seu nascimento. Muitas mídias surgiram antes – a exemplo da mídia impressa e a fotografia, por exemplo – e outras surgiram depois (com a televisão, internet e jogos eletrônicos). Mas pensar na narrativa ramificada através do uso de várias mídias é um processo recente.

O principal autor sobre o tema ainda é Henry Jenkins. Sua publicação mais conhecida, *Cultura de Convergência* (2009), lançou bases teóricas sobre a transmídia e a forma como a narrativa se comporta no atual panorama da convergência midiática. Outros pesquisadores como Carlo Scolari e Jason Mittel propõem-se a entender o fenômeno da transmídia a partir das ideias de Jenkins, mas confrontando-as quando necessário. Ao tentar compreender a estrutura de uma narrativa transmídia ou mesmo analisar casos de sucesso, (técnico e de crítica) eles,

e outros pesquisadores, engrandecem o atual cenário acadêmico, gerando essa aproximação entre o mercado e a academia, importante para o desenvolvimento do tema na mesma.

Na academia, os estudos da narrativa são comumente encontrados dentro da Comunicação. O mesmo acontece com os estudos em transmídia, porém devemos levantar a prerrogativa do quão recente são esses veículos. Em revistas acadêmicas internacionais que transitam entre a comunicação e o design, como *The Journal of Creative Technologies* (JCT), poucos artigos são dedicados à transmídia, mas há citações e temáticas que tangenciam o assunto. Ainda mais incomum são revistas que se propõem a tratar a transmídia como temática central. O *International Journal of Transmedia Literacy* (IJTL), com apenas 1 ano de existência, e foi desenvolvido com o intuito de analisar e discutir o conceito de transmídia como um processo de “alfabetização emergente”, compreendendo a sua importância no atual cenário da narrativa transmídia e da convergência midiática participativa.

Algumas iniciativas tentam realizar essa junção entre a academia e o mercado de maneira prática. No cenário internacional destaca-se o *Power to the Pixel*, iniciativa que busca capacitar e financiar criadores de conteúdo e histórias que envolvem a participação em múltiplas plataformas. Com sede em Londres, suas principais atividades são organizações de fóruns internacionais, fornecimento de consultoria e elaboração de programas de formação (incubadora).

Na América, podemos citar o *Obitel* (Observatório Ibero-Americano de Ficção Televisiva), uma rede internacional de pesquisadores que tem por objetivo o estudo sistemático e comparativo das produções de ficção televisiva. Ela possui hoje 12 países participantes, um deles é o Brasil. Por aqui, o *Obitel Brasil – Rede Brasileira de Pesquisadores da Ficção Científica* – desde de 2007, reúne as equipes de pesquisadores brasileiros oriundos de diversas universidades brasileiras que se dedicam ao estudo da ficção televisiva. Sua metodologia de trabalho consiste em desenvolver bienalmente um mesmo projeto, cuja temática sobre a ficção televisiva é investigada a partir de diversos olhares teóricos e procedimentos metodológicos em diversos subprojetos. A transmídia foi alvo de alguns desses projetos. Com dois livros publicados acerca dos temas transmídia e televisão (2011 e 2013), as produções por eles realizada são frutos da observação direta do mercado nacional.

Outras iniciativas como o *LAICA – Laboratório de Investigação e Crítica Audiovisual* – também buscam aproximar-se da transmídia. Além de oferecer

infraestrutura para pesquisa, criação e desenvolvimento de experiências nos cursos da ECA (Escola de Comunicação e Artes) na USP (Universidade de São Paulo) e instituições parceiras, ele também conta com uma revista experimental online, a revista LAIKA.

O design ainda tem muito a evoluir na construção acadêmica de conhecimento nesse sentido. As ciências da comunicação, de natureza interdisciplinar, apresentam uma perspectiva mais sóbria no tratamento do assunto até o momento. Porém, não é notável ainda uma aplicabilidade mais imediata do conhecimento teórico apresentado ao problema específico de uma metodologia direcionada para o desenvolvimento de narrativas transmídia.

2.4 Discussão sobre o estado da arte

Os problemas de análise crítica despertados pela franquia Matrix apontam para a necessidade de formular padrões de avaliação que possam dar conta de projetos estruturados em torno das metanarrativas que orientam a transmídia. Como se sabe, entre as opções metodológicas desenvolvidas no campo do design, talvez a crítica de cinema e de games, e eventualmente uma nascente crítica transmidiática, tenham a ganhar com o design emocional, na medida em que ele pensa a construção projetual com o intuito explícito de despertar ou evitar determinadas emoções (DEMIR et al., 2009). É sabido que a subjetividade sempre foi vista com grande desconfiança pela teoria, e fez com que, no passado, essa área de aplicação do design fosse muito desencorajada. De fato, designers, por muitas vezes, não são os usuários daquilo que projetam e portanto, projetando com base em suas próprias crenças e experiências, e mesmo que seus projetos tivessem o potencial de despertar ou de evitar as emoções desejadas neles mesmos, muitas vezes, as características dos usuários são distintas (TONETTO e COSTA, 2015).

Nesta perspectiva, projetos transmídia, que caracterizam a cultura da convergência, apontam para uma experiência do usuário na qual aspectos subjetivos são essenciais tanto para o seu funcionamento quanto para a sua interpretação. Assim, seria improvável que pudessem ser abstraídas do nível projetual. O trabalho nessa área é justamente ter o design centrado no usuário e, a rigor, os produtos diferem pouco em qualidade técnica, permitindo entradas e interferências intensas. Trata-se, assim, de projetar para proporcionar ao usuário a

experiência – ou experiências – isoladas ou associadas nos diversos dispositivos que compõem uma determinada franquia. Nesse sentido, o design emocional é visto como uma abordagem da experiência, no limite, necessidades e aspirações, do usuário. A eficiência do design emocional se dá precisamente no alcance das experiências.

Jenkins (2008) acredita na narrativa transmídia como um processo onde elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de entrega com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Ou seja, idealmente, cada meio realiza uma contribuição única para o desenrolar de sua própria história. Esta definição problematiza a hierarquia entre as mídias, pois no exemplo mais idealmente equilibrado, todos os textos seriam igualmente ponderados, ao invés de um ser privilegiado, enquanto outros servem como apoio.

No entanto, a indústria de mídia, levando em conta as realidades financeiras, demanda que o meio essencial de qualquer franquia seja identificado e privilegiado, normalmente enfatizados na forma de televisão ou filme. É útil distinguir entre a proposta ideal de transmídia “equilibrada” de Jenkins, sem um meio ou texto que assuma um papel primordial sobre os outros, e o modelo mais comum de transmídia “desequilibrada”, com um texto de núcleo claramente identificável e uma série de extensões transmídia periféricos que possam ser mais ou menos integrados em toda narrativa, reconhecendo que a maioria dos exemplos cairá em alguma dessas classificações (MITTEL, 2015).

Pensando o design como uma atividade que estrutura a interação entre produto e usuário na perspectiva de ações efetivas (BONSIEPE, 1992), a prática do design está entendida como um “fazer” que converge a experiência e função no projeto de um artefato, visando qualidades e soluções em seus atributos de estética e forma. Na visão do design, comumente podemos ver que a narrativa é a parte instrucional, ensina o uso com baixo grau de instruções – e não como o elemento de um objeto cultural, e rico em constituição e experiência.

A experiência do usuário, termo comum ao design, ou expectador, no caso do cinema, tal qual a de um leitor, é a partir de analogias relativizando as características específicas de cada meio que a narrativa é considerada, organizando seus componentes desde unidades mínimas de significado até formas de articulação de signos e formulação de um discurso (BARTHES, 2008). O cinema pode ser tratado

com mais um dispositivo com o qual o design pode se desafiar a melhorar, Baudry e retomada por Metz demonstram essa visão de dispositivo (XAVIER, 1983; 2005; STAM, 2003), reitera que o fator experiência cinematográfica transcende a tela, e sim se utiliza de uma rede de interações de linguagem com elementos distintos, tais como contexto cultural, condições de projeção, características do espectador, e, por consequência novas mídias.

Aceitar a relevância de abordagens distintas, admitindo visões que podem ser mais complementares do que excludentes, parece ser uma forma mais adequada de lidar com um objeto tão híbrido (FALCÃO, 2015). Ao trazer esta conclusão para uma sistematização epistemológica, podemos inferir que o melhor modelo possível é aquele da cooperação interdisciplinar. A narrativa transmídia, reunindo em si conhecimentos de várias áreas da comunicação, é auxiliada e guiada pela construção em design.

2.5 Comunicação e design

A possibilidade de estender a narrativa através de várias mídias distintas, dando-lhe um caráter dinâmico, e oferecendo ao usuário vários pontos de acesso a mesma, foi observada como uma das principais inovações do século 21. Esse conjunto de características foi agrupado sobre o termo narrativa transmídia.

Porém, o aprofundamento sobre o termo transmídia nos leva a reconhecer que esse fenômeno inovador é anterior a era digital. Desde os contos narrados por Homero na Grécia antiga, passando pela história do Cristo durante a idade média, os artistas têm utilizados de diversos meios de comunicação para transmitir suas histórias épicas. Jason Mittel (2015) expõe que mesmo que o termo transmídia seja recente, a estratégia de adaptação e extensão de uma narrativa em outros meios de comunicação é tão antiga quanto os próprios meios de comunicação social.

Em relação ao cinema, a importância da narrativa é notável como forma de imersão do usuário. Porém, ao tratar de transmídia, deve-se levar em conta as particularidades na forma de comunicação, e possível imersão do usuário, em cada meio. Sendo assim, a proposta trazida aqui busca combinar os estudos da comunicação - notavelmente a área com mais conhecimento sobre narrativa e transmídia - com os princípios do design e sua experiência, visando qualidades e soluções no desenvolvimento de artefatos.

Ao centralizarmos os pontos de intersecção entre essas duas áreas, há de surgir um caminho teórico e metodológico consistente. A possibilidade de análise de obras transmídia a partir dos conceitos teóricos estruturalistas advindos da comunicação servirão de base para o desenvolvimento de uma metodologia própria. Nesse momento o artefato alvo do projeto de design não é um filme, um jogo eletrônico, um livro, ou um programa para televisão. Nessa primeira parte, o artefato a ser desenvolvido nessa pesquisa é uma ferramenta para análise de narrativas transmídias. Tal produto só poderá ser desenvolvido a partir de uma observação criteriosa de outros casos de sucesso com a transmídia em seu cerne, e com aplicação voltada para mídias distintas, porém, sem esquecer que o alvo principal desse trabalho são as obras narrativas produzidas recentemente, e ainda em expansão, de modo a observar as relações que constituem a narrativa transmídia nos dias atuais.

A partir desta perspectiva teórica, dentro do escopo de propor abordagens metodológicas para essas instâncias tangentes à concepção da narrativa transmídia em cinema, passamos, no próximo capítulo, a um aprofundamento do nosso instrumental teórico, estabelecendo a base estruturalista sobre a qual iremos trabalhar.

3 BASES TEÓRICAS PARA A ANÁLISE TRANSMÍDIA

Após a contextualização do objeto de estudo, o capítulo a seguir trata das teorias que fundamentam a metodologia desenvolvida nessa pesquisa. Mesmo tratada como um fenômeno recente, a convergência já foi alvo de estudos de outros pesquisadores, a evolução desses estudos nos permitiu observar a relação entre convergência e criação de narrativas (3.1). A partir disso, foi possível revisitar parâmetros para a análise de narrativas transmídia, primeiramente com a transtextualidade e taxonomia (3.2) permitindo a observação das relações entre os textos. Mas, reconhecendo a necessidade de uma análise unitária de cada texto, observar as estratégias de narrativas transmídia a luz da classificação retórica (3.3). Com o intuito de visualizar a estrutura narrativa a partir de uma interface gráfica, foi trazido aqui os estudos de mapas narrativos (3.4). A utilização dessas ferramentas em conjunto nos conduziu aos mapas narrativos transmídia (3.5), uma adaptação da metodologia proposta com o intuito de realizar uma observação ampla acerca da narrativa de um universo ficcional.

Figura 5 - Sony Ericsson Xperia Playstation Portable



Fonte: Sony (2011)

3.1 Convergência e criação de narrativas

Quando colocado em vitrine pela primeira vez ainda na década de 80, o fenômeno da convergência era um modelo, um exercício de futurologia desenvolvido por Pool (1983). “Um processo chamado ‘convergência de modos’ está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as

comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio – seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está se corroendo.” Pool estava interessado no impacto da convergência na cultura política, caso que não cabe a avaliação nesse trabalho, mas, como colocado por Jenkins (2009), atualmente as linhas que separam as duas coisas, política e participação popular, se tornaram imprecisas.

A tecnologia disponível a época não poderia prever as formas como a sociedade em um futuro próximo iria mudar a maneira como consumiam narrativas. A tecnologia, sobretudo a internet, é a mola mestra, e um dos principais componentes da cultura de convergência. Ela acelerou a forma como cada usuário pode acessar algo. Nos dias atuais, com o uso de um “navegador” qualquer usuário de internet é capaz de descobrir o significado de uma palavra em uma língua desconhecida, encontrar a receita desejada de uma salada tropical, ou assistir a um filme produzido em qualquer parte do mundo. Devemos adicionar a esse cálculo as memórias de que, no início, o acesso a internet se dava unicamente através dos computadores pessoais. Esses computadores pessoais se tornaram portáteis, e depois a internet passou a ser acessadas por outros dispositivos periféricos, como videogames e smartphones. A revolução tecnológica atual, conhecida como “internet das coisas” tem como objetivo conectar utensílios do nosso dia-a-dia a grande rede. O meio internet já existia quando o fenômeno da “convergência de modos” foi estudado pela primeira vez, mas os dispositivos e as tecnologias de acesso transformaram esse panorama.

A tecnologia tem um papel importante nesse processo, mas não é o essencial. O argumento proposto por Jenkins (2010) é ser contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico. A convergência representa uma transformação cultural. Esses consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer novas conexões em meio a conteúdos de mídias dispersos. O uso da tecnologia vem a auxiliar nesse processo.

A mudança nessa forma de criação de narrativas foi aos poucos tomando corpo dentro das indústrias. O termo “extensão” já era utilizado para se referir a tentativa de expandir mercados potenciais por meio do movimento de conteúdos por diferentes sistemas de distribuição; “sinergia” para se referir as oportunidades econômicas representadas pela capacidade de possuir e controlar todas essas manifestações; e “franquia”, para se referir ao empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais, sob essas condições. Extensão, sinergia e franquias estão forçando a indústria midiática a aceitar a convergência (JENKINS, 2009). Essa aceitação passa por um processo de aprendizagem, onde a antiga metodologia da tentativa e erro, por vezes, custou muito caro a essa indústria.

A convergência está acontecendo as sombras das antigas produções narrativas, ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, das mesmas franquias, das mesmas empresas, do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. Esse fenômeno envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. Para isso, é necessário observar a criação e desenvolvimento de narrativas transmídias nos dias atuais, observando-a a luz dos estudos teóricos acerca da análise de estruturas narrativas.

Para iniciar a organização de uma metodologia para análise de narrativas transmídias, se faz necessário apresentar algumas categorias narratológicas que serão aplicadas a esse modelo. Para este trabalho, essa análise irá se aprofundar nos estudos da transtextualidade, das chamadas estratégias de narrativa transmídia, advindos da comunicação, e, por último, dos mapas narrativos, oriundo do design.

3.2 Transtextualidade e taxonomia

Matrix foi, de certa forma, pioneiro e moldada por uma visão totalmente nova de construção narrativa. Mas ao falar de novidades e pioneirismos é necessário a lembrança de que transformar em franquias um filme popular, uma série para TV ou um jogo eletrônico não é, exatamente, uma novidade. Essa prática é antiga e conhecida no mercado como promoções cruzadas. Porém, até a pouco tempo atrás, a maioria delas é bem rasa e facilmente esquecida, algo que não pode acontecer a uma narrativa transmídia. Os antigos acordos contratuais de licenciamento asseguravam que todos esses produtos desenvolvidos fossem periféricos aquilo que, inicialmente, nos atraiu à história original. Ainda sob licenciamento, a empresa

de mídia central, na maioria das vezes produtores de filmes, vende os direitos de fabricação de produtos, com a utilização de seus recursos, a um terceiro, geralmente não associado; o licenciamento limitava o que podia ser feito com os personagens ou conceitos, para proteger a propriedade original.

Dessa maneira, essas empresas colaboram desde o início para criar conteúdos considerados adequados a cada um dos setores, permitindo que cada meio de comunicação gere novas experiências ao consumidor e aumente os pontos de acesso a franquia. Esse sistema de licenciamento normalmente gera obras redundantes, diluídas, ou permeadas de contradições grosseiras. Essas falhas explicam o porquê das sequências e franquias têm má reputação (JENKINS, 2009).

As obras analisadas nesse trabalho, na maioria deles, diferente dos antigos acordos de licenciamento, propõem que a empresa de mídia central detém o poder de criação sobre todos os aspectos da narrativa transmídia proposta. Desse modo, a sinergia do desenvolvimento de textos se dá de maneira paralela, evitando as falhas explicitadas no parágrafo anterior. Partindo desse ponto, passamos a conhecer os estudos em comunicação e design que esta investigação utiliza para criar uma base metodológica para análise de narrativas transmídia.

Carlos Scolari (2014) propõe Gérard Genette como uma referência no estudo das relações entre textos, a chamada transtextualidade. Essa afirmação se deu porque, no início da década de 1980, Genette (1984) propôs uma taxonomia das relações entre os textos. Essa capacidade de categorizar e assistir as suas relações nos permite realizar análises transtextuais. Aplicar essa análise e categorização de obras narrativas não só é possível com narrativas transmídia, como se mostrou uma ferramenta eficiente.

A categoria principal dessa taxonomia é a transtextualidade, uma classe geral que incluiu qualquer tipo de relacionamento manifesto ou secreta entre textos. De acordo com Genette (1984), "o sujeito da poética é transtextualidade, ou a transcendência textual do texto". Para uma melhor compreensão, devemos sempre fazer lembrança ao fato de que texto, em uma visão estruturalista, se refere tanto a obras literárias (livros, quadrinho, revistas) quanto a obras não literárias (filme, tela, jogo eletrônico).

Nesses estudos foram identificadas cinco subcategorias da transtextualidade e serão explicadas sucintamente a seguir:

- intertextualidade, que é a relação de co-presença entre dois ou mais textos (exemplos: citação, alusão, plágio)
- paratextualidade, que são dispositivos e convenções liminares, tanto dentro (peritexto) como fora (epitexto) que medeiam o texto para o leitor (exemplos: títulos, legendas, prefácios)
- metatextualidade, são as relações que ligam um comentário ao texto, sem necessariamente citá-lo (exemplo: uma resenha de uma obra)
- hipertextualidade, que é qualquer relação que une um texto B com um texto anterior A (exemplos: imitação, pastiche, paródias);
- arquitecturalidade, que é a designação de um texto como parte de um gênero (ou gêneros).

Sobre essa classificação, pode-se afirmar que “não são categorias separadas e absolutas, sem nenhum contato recíproco ou sobreposição” (GENETTE, 1997). Elas se conectam de diferentes maneiras ilustradas por Genette através de vários exemplos literários (SCOLARI, 2014).

3.3 Classificação retórica

Considerando que cada ponto de acesso ao universo ficcional também é um texto único, outra possibilidade a ser acrescida no modelo de análise transmídia proposto por Scolari é a utilização da retórica clássica, através das quatro operações fundamentais da chamada “classificação” quadripartita. Eles são: adição (adiectio), omissão (detractio), transposição (transmutatio), e permutação (immutatio).

Segundo Gray (2010), estas quatro operações pode ser muito útil para a classificação de unidades textuais considerando a sua função na estratégia de narrativa transmídia. Elas podem assim ser melhor explicadas:

- adição: expansão dos elementos (textos intersticiais: prequelas, sequências e histórias paralelas. Qualquer outro formato de expansão do texto)
- omissão: subtração de elementos (trailers de recapitulação, promocionais e introduções preliminares - “anteriormente em...”. Qualquer outro formato textual comprimido)
- transposição: mudanças na ordem normal ou disposição dos elementos (Flashbacks e flash-forwards. Sincronizações, edição paralela)

- permutação: substituição de elementos (paródias, trailers recut, mashups, finais alternativos)

Este modelo não é útil apenas para entender a expansão de uma narrativa, mas também para auxiliar em sua compreensão. Se utilizamos a taxonomia de textos proposta por Genette para compreender as relações dos demais textos com o texto principal, o uso da retórica clássica nesse modelo de análise é utilizado com o intuito de compreender cada texto separadamente. Se faz essencial na proposta de uma narrativa transmídia que o usuário seja estimulado a consumir todos os pontos de acesso da franquia, mas não pode ser esquecido o fato de que cada texto deve “funcionar” de maneira individual. Ele deve conter uma narrativa eficaz e, se possível, conduzir ou indicar a franquia ao usuário.

O relato de Danny Bilson, vice-presidente de desenvolvimento de propriedade intelectual da Eletronic Arts, transcrito por Jenkins (2009) revela a necessidade de que cada ponto de acesso a franquia seja tratado como um convite a exploração da narrativa transmídia proposta: “Mas adiante, as pessoas vão querer se aprofundar naquilo de que gostam, em vez de experimentar amostras de várias coisas. Se existe algo que eu adoro, quero que seja maior do que apenas 2 horas no cinema, ou a experiência de uma hora semanal na TV. Quero um aprofundamento do universo. Quero participar. Acabei de ser apresentado ao universo de um filme e quero chegar lá, explorá-lo. Você precisa dessa ligação ao universo para tornar a experiência estimulante.”

Embora não caiba nessa investigação demonstrar os exemplos propostos por Genette (1984), o uso desse modelo de classificação textual, junto ao uso da retórica nas estratégias de narrativa transmídia, se mostrou eficiente na classificação de obras desenvolvidas na chamada “cultura participativa”, expressão cunhada por Jenkins (2009) para descrever o contraste entre os usuários de narrativa atuais com os antigos espectadores passivos. Contudo, o foco desse trabalho é analisar obras narrativas atuais e compreender o seu desenvolvimento, de modo que ele não se propõem a atender as obras desenvolvidas pelos usuários, espaço chamado por Scolari (2014) de “zona cinza” (grey zone).

A cultura de fã, ou “fandom”, se apropria desse universo familiar para desenvolver os seus próprios desdobramentos narrativos. Suas histórias se utilizam de fatos, locais, ou personagens, para criação de textos literários (fanfics), filmes (fanfilms), ou qualquer forma textual que esteja a alcance das possibilidades desses

usuários. Todos os fatos apresentados nos textos oficiais, o chamado “cânone” (canon, em contraposto ao fandom), pode servir de base para esse desenvolvimento. Essa pesquisa não tem o intuito de analisar os textos desenvolvidos na “zona cinza”, porém algumas obras e fatos serão lembrados durante a análise com o intuito de adicionar essa possibilidade a investigações futuras.

Para melhor visualização do universo ficcional e entendimento dos pontos de acesso a franquia, recorreremos aos estudos em design, através da estrutura de mapas narrativos, buscando adequa-los a essa forma narrativa transtextual.

3.4 Mapas narrativos transmídia

Uma estrutura narrativa diz respeito à sucessão de eventos dramáticos descritos numa certa história, com ênfase na sua significação simbólica e seu tempo de apresentação discursiva (Falcão, 2010). Os mapas narrativos, propostos por Falcão (2010), buscam de uma forma gráfica conjugar os eventos simbólicos de uma narrativa em função da linha do tempo da história. A base para a observação desses elementos fora obtido a partir do cruzamento de outros modelos clássicos de análise (VOGLER, 1997; e FIELD, 1994).

Podemos observar na figura 6 o comportamento desses mapas em sua observação da estrutura narrativa. As linhas horizontais correspondem à linha do tempo dramático, onde são encontrados os diversos eventos. As intervenções verticais correspondem ao evento simbólico- mitológico e ao nível de tensão relativa na trama como um todo.

É importante ressaltar que, nesse trabalho, Falcão (2009) se propõe a utilizar o mapa narrativo para realizar a análise da estrutura de um jogo eletrônico. Por se tratar de uma pesquisa inovadora, a ausência de outros trabalhos para observação dessas estruturas em jogos eletrônicos conduziu a pesquisa a estabelecer o game como uma mídia digital, dessa maneira suscetível a outros parâmetros de mediação herdados de meios anteriores. Nesse caso, utilizou-se do cinema, por se tratar de um meio audiovisual, assim como são os jogos eletrônicos. Em um filme, geralmente, temos a aplicação de um mapa narrativo linear, onde o percurso até o final da narrativa é único.

Figura 6 - visualização das estruturas narrativas de roteiro cinematográfico por Vogler e Field



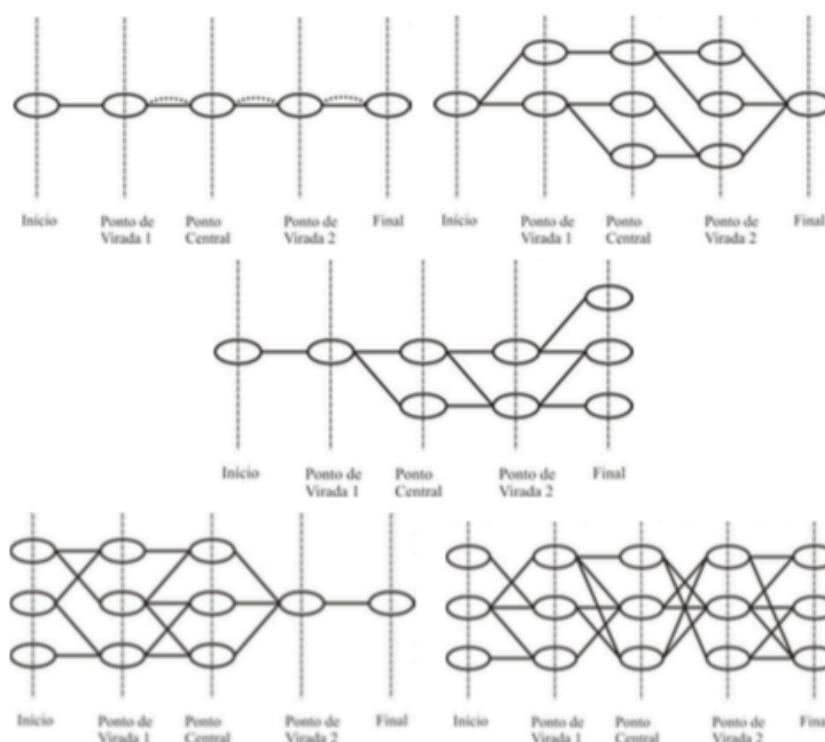
Fonte: Falcão (2009)

Nessa observação, foi proposto uma classificação em três categorias gerais (admitindo subdivisões mais específicas) de acordo com a trajetória narrativa percorrida pelos personagens principais:

- lineares: tipo de narrativa elementar, com um escopo único, onde o percurso até o seu final conta com um único caminho (estrutura narrativa mais comum);
- multilineares convergentes: o escopo geral da narrativa permanece único, porém ela oferece vários caminhos para se chegar até ele (estrutura narrativa complexa). Início e final único, porém existe a possibilidade da narrativa se dividir em mais de uma linha narrativa possível. Também pode se trabalhar com a subdivisão da narrativa “multilinear convergente a partir de começos múltiplos”, um escopo com vários inícios possíveis, mas um único final possível;
- multilineares divergentes: aqui é possível iniciar de um mesmo ponto e depois se separar em linhas narrativas possíveis, ou mesmo iniciar de pontos diferentes e passar por tramas diversas (estrutura mais aberta). Em qualquer um dos casos citados o mapa narrativo varia, possibilitando ser desenvolvido de diversas formas

Foi concebido que cada modelo de mapa proposto expressa um tipo diferente de linha narrativa. Esses modelos deviam ser melhor adaptados para determinado tipo de game, visando a melhor aplicação da sua narrativa.

Figura 7 - resumo dos mapas narrativos



Fonte: Falcão (2010)

Em sua proposta original, os mapas narrativos são utilizados para se distribuir os capítulos/estágios do jogo eletrônico, com o intuito de visualizar a estrutura narrativa de forma mais imediata em 3 níveis: apontar linhas narrativas de acordo com a focalização; localizar pontos cruciais; e traçar uma linha de tensão de acordo com o nível de cada estágio. O resultado disso é uma interface gráfica que nos capacita uma análise total da obra de forma única.

O modelo de análise proposto nesse trabalho irá observar toda a narrativa transmídia em 3 etapas: com o uso dos mapas narrativos visualizar o universo ficcional como um todo; observar as relações dos demais pontos de acesso a franquia com o texto principal através da transtextualidade; e classificar cada texto unitariamente através da classificação retórica.

Em um mapa narrativo linear tem-se uma linha central passando por todos os pontos previstos. Utilizando o mapa narrativo para análise de uma narrativa transmídia, iremos considerar como essa linha central o principal texto dessa franquia. Como na maioria das vezes o texto a ser priorizado será um filme ou uma série para televisão, não há muitas alterações ao modelo dos mapas originais, pois esses tipos de meio costumam priorizar narrativas lineares.

Figura 8 - taxonomia textual de Genette (1992)

Transtextuality	Intertextuality	Relationship of co-presence between two or more texts. Examples: quotation, allusion, plagiarism, etc.
	Paratextuality	Liminal devices and conventions, both within (<i>peritext</i>) and outside it (<i>epitext</i>) that mediate the book to the reader. Examples: titles, subtitles, forewords, dedications, epilogues, afterwords, etc.
	Metatextuality	Relationship that links a commentary to the text it comments on without necessarily citing it. Example: a book review.
	Hypertextuality	Any relationship uniting a text B (<i>hypertext</i>) with an earlier text A (<i>hypotext</i>). Examples: imitation, pastiche, parodies, stylistic transformation, translation, versification/prosification, reduction/augmentation, amplification, transmodalization (adaptation), etc.
	Architextuality	Designation of a text as part of a genre or genres.

Fonte: Scolari (2013)

Os pontos que são tratados como possibilidades no escopo dos mapas narrativos convergentes e divergentes, serão tratados nos mapas narrativos transmídia como os pontos de acesso a franquia. Desse modo a interface gráfica gerada irá auxiliar na compreensão da relação dos pontos de acesso a franquia com o texto central (transtextualidade). A última etapa dessa análise consiste na classificação de cada texto segundo as estratégias de narrativa transmídia. Desse modo, a discussão acerca da narrativa transmídia observada em sua totalidade será realizada com todos os seus textos classificados.

Figura 9 - estratégias de narrativa transmídia

Transmedia strategy	Addition	Expansion of elements	Interstitial texts: mobisodes, webisodes, etc. Prequels, sequels, and parallel stories Alternate endings Any other expansive textual format
	Omission	Subtraction of elements	Recaps Trailers, promos, and sneak peeks Introductions (<i>Previously on . . .</i>) Any other compressed textual format
	Transposition	Changes in the normal order or arrangement of the elements	Flashbacks and flash-forwards Synchronizations (parallel editing)
	Permutation	Substitution of elements	Parodies Recut trailers Mashups Alternate endings

Fonte: Scolari (2013)

Essas ferramentas estão aqui colocadas primeiramente para oferecer uma base para análise de narrativas transmídia. Porém deve se evidenciar o caráter duplo dessa metodologia, servindo também para guiar o processo de criação e desenvolvimento. A partir do próximo capítulo iremos realizar a análise de algumas obras narrativas transmídia, salientando que cada uma delas faz o uso da convergência para atender a finalidades distintas, gerando distintos mapas narrativos transmídia, buscando elucidar o uso da ferramenta proposta nesse capítulo.

4 CASO 1 – HARRY POTTER: A CHAVE DO PORTAL

Neste capítulo vamos descrever uma aplicação da abordagem metodológica proposta. Iniciamos o trabalho conhecendo a franquia e observando a convergência em Harry Potter (4.1), a concepção do universo narrativo e seus desdobramentos. Depois, em procedimento de análise transtextual e da estratégia transmídia (4.2) que compõem a franquia, apresentar a estrutura do universo ficcional a partir do seu mapa narrativo transmídia (4.3) observando através dessa interface gráfica essas relações, concluindo sobre a narrativa transmídia em Harry Potter (4.4).

Ao abordar o caso do universo ficcional de Harry Potter a pesquisa irá utilizar dos modelos propostos para gerar uma análise sistemática acerca da franquia. Harry Potter é um fenômeno financeiro e o seu sucesso no mercado de entretenimento foi um dos pontos chaves para a sua expansão através do desdobramento da sua narrativa através de outras mídias.

Figura 10 - capas dos livros de Harry Potter 1 - 7



Fonte: Bloomsbury Publishing (1997 – 2007)

4.1 Convergência em Harry Potter

Para introdução a análise desse caso, se faz necessário conceitua-lo de maneira breve. Harry Potter é uma série que tem por narrativa principal sete livros do gênero fantasia escritos pela autora britânica J. K. Rowling. A série narra as

aventuras de um jovem chamado Harry James Potter, que descobre aos 11 anos de idade que é um bruxo ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. De maneira sucinta podemos afirmar que o arco de história principal diz respeito às amizades de Harry, Ronald Weasley e Hermione Granger (seus melhores amigos), e seus conflitos contra as forças do mal, representado na maior parte do tempo pelo bruxo das trevas Lord Voldemort, que pretende se tornar imortal, conquistar o mundo dos bruxos, subjugar os trouxas (pessoas não-mágicas) e destruir todos aqueles que se oponham a esse objetivo.

O lançamento do primeiro livro, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, se deu em 26 de junho de 1997, não demorando muito para se tornar um sucesso comercial e de críticas em todo o mundo. Esse sucesso literário pode ser comprovado pelo seus números. Até maio de 2015, já haviam sido vendidas 450 milhões de cópias em todo o mundo, tornando a série o maior best-seller da história, sendo traduzida para mais de 70 idiomas. Os últimos quatro livros consecutivamente foram considerados os mais vendidos da história, sendo que o último livro (lançado em 21 de julho de 2007) vendeu cerca de 11 milhões de cópias nos Estados Unidos nas primeiras 24 horas após o seu lançamento.

Vários elementos colaboram para o sucesso dessa série de livros infantis. A empatia gerada pela necessidade social de crianças frequentarem a escola (principalmente internatos, que são comuns na Grã-Bretanha), ou mesmo por se sentir entediado nas férias de verão. Personagens narrativamente ricos vivendo aventuras em um mundo mágico “escondido” bem embaixo dos narizes das pessoas não-mágicas. O clima de mistério vivenciado ao longo de toda a narrativa. Não se pode afirmar ao certo qual a fórmula para o sucesso dessa série literária, e tampouco esse é o intuito dessa investigação. Para esse estudo o sucesso é um indício do ponto de partida para a convergência dessa narrativa.

O sucesso literário chamou a atenção da indústria de entretenimento e em 2000 a Warner Bros iniciou a produção da primeira adaptação para o cinema. *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001) repetiu e amplificou o sucesso da série. Até o lançamento do último filme, *Harry Potter e as Relíquias da Morte Parte 2* (2011), esse havia sido o maior sucesso de bilheteria da série de oito filmes (o último livro foi dividido em dois filmes). O primeiro filme ocupa o 15º lugar na história das maiores bilheterias do cinema, e o último o 4º lugar. Todos os filmes da série *Harry Potter* se encontram, pelo menos, no top 40 das maiores bilheterias da história do cinema.

Citar a adaptação dos livros da série para o cinema é fator essencial para a compreensão da convergência na narrativa. Nesse momento, a obra ainda não poderia ser classificada como narrativa transmídia. Os filmes tentavam apenas adaptar o conteúdo dos livros, caracterizando-o apenas como crossmídia. Essa prática se mostrou constante nos produtos licenciados sob a marca Harry Potter. Uma série de jogos eletrônicos foram lançados buscando adaptar a narrativa dos filmes e livros para esse nova mídia, onde o sucesso observado nas outras mídias não havia se repetido. Para caracterizar Harry Potter como uma narrativa transmídia seria necessário que novos pontos de acesso ao universo ficcional fossem adicionados de modo a expandir a sua narrativa. Fato que não demorou a acontecer. A expansão do seu universo ficcional se deu através das seguintes mídias: livros, games, internet, filmes e teatro.

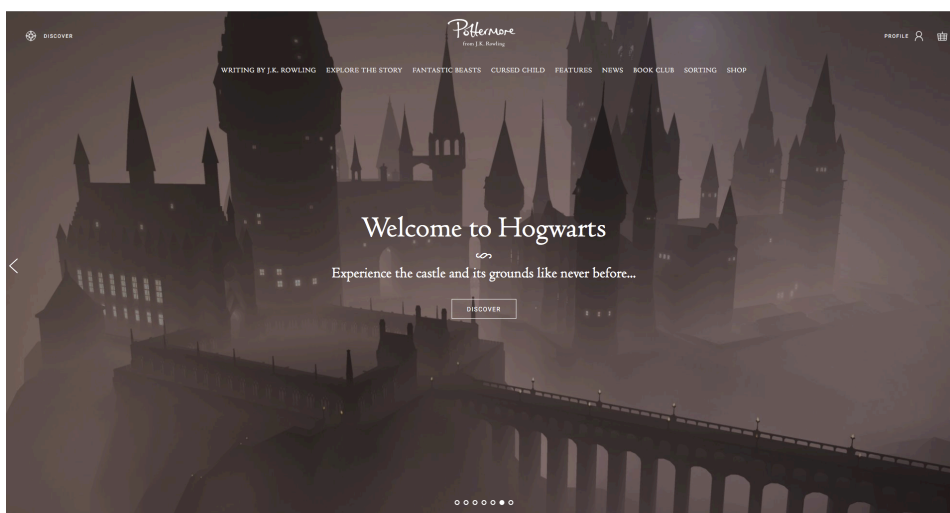
Nos livros, primeira forma de expansão narrativa buscada pela autora, temos uma série conhecida hoje com “Biblioteca de Hogwarts”. Os livros que formam essa “série” são *Animais Fantásticos* (2001) e *Onde Habitam, Quadribol Através dos Séculos* (2001) e *Os Contos de Beedle, o Bardo* (2005). Todos esses textos se tratam de livros que existem dentro do universo narrativo criado pela autora, dando a possibilidade de que o usuário conhecesse mais sobre a temática tratada nesses textos.

Em caráter similar, buscando apresentar ao usuário da narrativa o conhecimento acerca de uma obra presente no universo narrativo, pode-se citar os jogos eletrônicos. São eles, *Wonderbook: Book of Spells* (2012) e *Wonderbook: Book of Potions* (2013). Desenvolvidos pela Sony, os dois jogos usam da realidade aumentada para proporcionar ao usuário a experiência do aprendizado em feitiços e porções, respectivamente, enquanto apresenta pequenas narrativas sobre outros bruxos e suas relações com os exercícios propostos. Além desses dois jogos, podemos também citar *Harry Potter: Quidditch World Cup* (2003), que busca ampliar o universo ficcional aproximando o usuário do Quadribol, uma modalidade esportiva desenvolvida nesse universo narrativo praticada por bruxos. Os textos aqui citados se distanciam da crossmídia proposta pelas adaptações dos livros e filmes aos games a medida que adicionam novos conteúdos a narrativa principal, expandindo-a e não apenas conduzindo a mesma narrativa através de outra mídia.

Através da internet, e a principal iniciativa na tentativa de expandir o universo narrativo, o portal *Pottermore* (2012) (www.pottermore.com) é o tido como o porta

voz oficial da série e sua autora. Após a conclusão da narrativa principal, e com a ação massiva da comunidade de fãs na criação de conteúdo não-oficial, seus produtores (Warner Bros e Rowling) viram a necessidade de reunir todo o conteúdo adicional da narrativa em um único lugar de modo a trata-lo como cânone. Além de possuir milhares de verbetes acerca do mundo mágico de Harry Potter e anunciar as novidades acerca do universo narrativo, o Pottermore é frequentemente atualizado de modo a adicionar novos conteúdos a franquia. A internet, por também se tratar de uma mídia interativa, possibilita isso aos seus desenvolvedores. São contos, textos e curiosidades que contribuem de maneira incisiva na expansão do universo ficcional. É importante também citar que o portal possui um espaço para que os usuários vivenciem parte da experiência de ser aluno em uma escola de magia.

Figura 11 - tela inicial do portal Pottermore



Fonte: Warner Bros (2012)

O cinema também foi utilizado como forma de expandir o universo ficcional da franquia. Além das adaptações dos sete livros da série (o que não podemos classificar como narrativa transmídia), *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2016) se propõe a narrar alguns eventos do mundo bruxo décadas antes das aventuras vividas por Harry Potter e seus amigos. Homônimo do texto literário citado anteriormente, porém não se trata de uma adaptação. O livro de mesmo nome é um bestário escrito por Newt Scamander, trazendo descrição de numerosas criaturas mágicas. Já o filme traz como personagem principal o próprio Newt Scamander, narrando suas aventuras pelo mundo com o intuito de escrever o famoso bestário. Esse filme é o primeiro de uma série de cinco longas metragens que terá como foco apresentar eventos e personagens importantes na narrativa principal, vivida por

Harry Potter. Não sendo o foco dessa pesquisa, mas importante salientar, um movimento de cultura participativa nessa mídia com o filme *Voldemort: Origins of the Heir*, um projeto desenvolvido pela Tryangle Films com o uso do financiamento coletivo e autorizado pela Warner Bros. Será lançado em janeiro de 2018 no canal oficial da produtora no Youtube, e narra a história de Tom Riddle na tentativa de mostrar eventos que culminaram na sua transformação em Lord Voldemort, principal antagonista da série principal.

Essas mídias já citadas (literatura, games, cinema) são comumente exploradas em narrativas transmídia. O universo ficcional de Harry Potter conta com o desdobramento em uma mídia pouco utilizada na cultura de convergência, o teatro. A peça *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada* (2016) narra os fatos a partir do epílogo “19 anos depois” em *Harry Potter e as Relíquias da Morte* (2007), onde, além dos personagens principais da série original quase duas décadas mais velhos, acompanhamos a vida de Alvos Severos Potter, um dos filho de Harry Potter em sua vida na escola de bruxaria. Desse modo o texto para teatro se propõe a expandir o universo ficcional com a continuação da história principal. Como os desafios para montagem e reprodução de uma peça são bem maiores que a reprodução de um filme, por exemplo, tempos depois esse texto teve o seu roteiro publicado em um livro, tornando mais fácil o acesso pelos usuários.

A descrição dos pontos de acesso a narrativa da franquia se encerra aqui. Harry Potter possui uma infinidade de produtos licenciados, que quando necessário serão listados nos tópicos seguintes, mas a análise da narrativa transmídia será limitada aos textos supracitados. Eles oferecem uma base material para a compreensão das práticas de convergência e expansão da narrativa no intuito de desenvolver o universo ficcional.

4.2 Análise transtextual e da estratégia transmídia

De acordo com a perspectiva de Genette (apud. SCOLARI, 2014), a maioria dos textos presente no tópico anterior podem ser classificados na categoria de hipertextualidade. Seus processos incluem imitação, pastiche, paródias e transformações, ou seja qualquer relação entre um texto (hipertexto) e, na nossa análise, o texto principal (hipotexto). Alguns desses processos se encontram simultaneamente nos textos observados.

Pode-se observar os processos de redução/aumento em todos os textos analisados, já que resguardam relação com o texto principal e contribuem para expansão do seu universo ficcional e narrativo. A peça para teatro *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada* (2016) traz uma visão sobre um Harry Potter adulto dezenove anos depois dos acontecimentos observados no último livro/filme do texto principal.

Ainda como hipertexto, podemos classificar no processo de adaptação todos os textos que não possuem a literatura como mídia de suporte. Esse processo se caracteriza pela adaptação de um sistema semiótico para outro, observado nas relações da adaptação da forma narrativa apresentada nos livros para os demais formatos de mídia analisados (cinema, games, teatro e internet).

Outra categoria da transtextualidade que pode ser observada nas relações entre os textos dessa franquia e seu texto principal é a intertextualidade. Caracterizada pela relação de co-presença entre dois ou mais textos. Podemos aqui indicar os textos *Quadribol Através dos Séculos* (2001), *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (2001) e *Os Contos de Beedle o Bardo* (2007). Todos esses textos são livros que existem dentro do universo narrativo, sendo citado por seus personagens, e estão disponíveis para que o usuário possa acessá-los além da narrativa.

Um texto pertencente a franquia que pode ser classificado segundo todas as categorias propostas por Genette é o *Pottermore* (2012). Sendo uma continuação oficial da narrativa observada no universo ficcional e possuindo uma vasta quantidade de conhecimento sobre o universo ficcional, o texto põe-se em condições de se enquadrar em todas as categorias propostas no modelo de análise.

Se faz necessário lembrar que a taxonomia proposta tratou unicamente das relações dos textos com o texto principal, evitando observar as relações entre eles. Após essa classificação segundo a taxonomia textual de Genette, a pesquisa segue para a análise da estratégia transmídia observada na franquia.

Sob a perspectiva das estratégias de narrativa transmídia, os textos apresentados incluem exemplos de diferentes operações narrativas. Nos textos indicados é possível identificar casos de adição, omissão, transposição. Somente a operação de permutação não foi contemplada por nenhum dos textos da franquia.

Os textos observados nessa análise são, segundo sua mídia de suporte:

- filmes: *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (AF 1 – 5)
- peça para teatro: *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada* (CA)

- livros: Animais Fantásticos e Onde Habitam (AF), Quadribol Através dos Séculos (QS), e Os Contos de Beedle o Bardo (BB)
- internet: Pottermore (PM)
- games: Quidditch World Cup (QW), Wonderbook: Book of Spells (BS), Wonderbook: Book of Potions (BP), Harry Potter: Wizard Unite (WU), e Harry Potter: Hogwarts Mystery (HG)

Alguns desses textos podem receber mais de uma classificação. Os pesquisadores textuais devem assumir esse limite de taxonomias supostamente formais: as redes textuais e os processos narrativos são tão multifacetados e fluídos que é quase impossível congelá-los e colocá-los em uma única célula classificatória. Em qualquer caso, essas taxonomias são necessárias para mapear um território textual e construir uma imagem inicial de sua topografia líquida (SCOLARI, 2014).

Figura 12 - imagem da peça Harry Potter e a Criança Amaldiçoada



Fonte: Warner Bros (2016)

Começando com a operação de “adição”, onde pode-se observar a expansão dos elementos da narrativa. Como colocado no capítulo anterior, podemos enquadrar aqui qualquer formato de expansão textual. Desse modo todos os textos que compõe o universo ficcional de Harry Potter se encaixam nessa categoria. Os cinco filmes da série Animais Fantásticos e Onde Habitam (2016) e a peça Harry Potter e a Criança Amaldiçoada (2016) se encaixam, respectivamente, como prequela e sequência, podendo ser melhor observado no mapa narrativo no tópico seguinte. Os demais textos se relacionam com o texto principal ao apresentar histórias paralelas ao mesmo.

Nas operações de “omissão” (subtração de elementos) e “transposição” (mudanças na ordem ou disposição normal dos elementos narrativos) o único texto

que podemos categorizar aqui é o Pottermore (2012). Por se tratar de um repositório de todos os textos oficiais divulgados, e também os não divulgados através de outras mídias, o usuário pode encontrar trailers e textos promocionais, exemplos de omissão, bem como flashbacks e flash-forwards de eventos narrativos observados no texto principal, categorizando a transposição.

Nenhum dos textos analisados caracteriza-se pela operação de permutação. Paródias, trailers reeditados ou mesmo finais alternativos acerca do universo narrativo não são difíceis de ser encontrados em uma simples pesquisa com o uso de um buscador na internet, porém todos esses textos entram na produção de fã, a cultura participativa. A investigação em curso tem como finalidade a observação exclusiva dos textos oficiais que conjugam o universo ficcional.

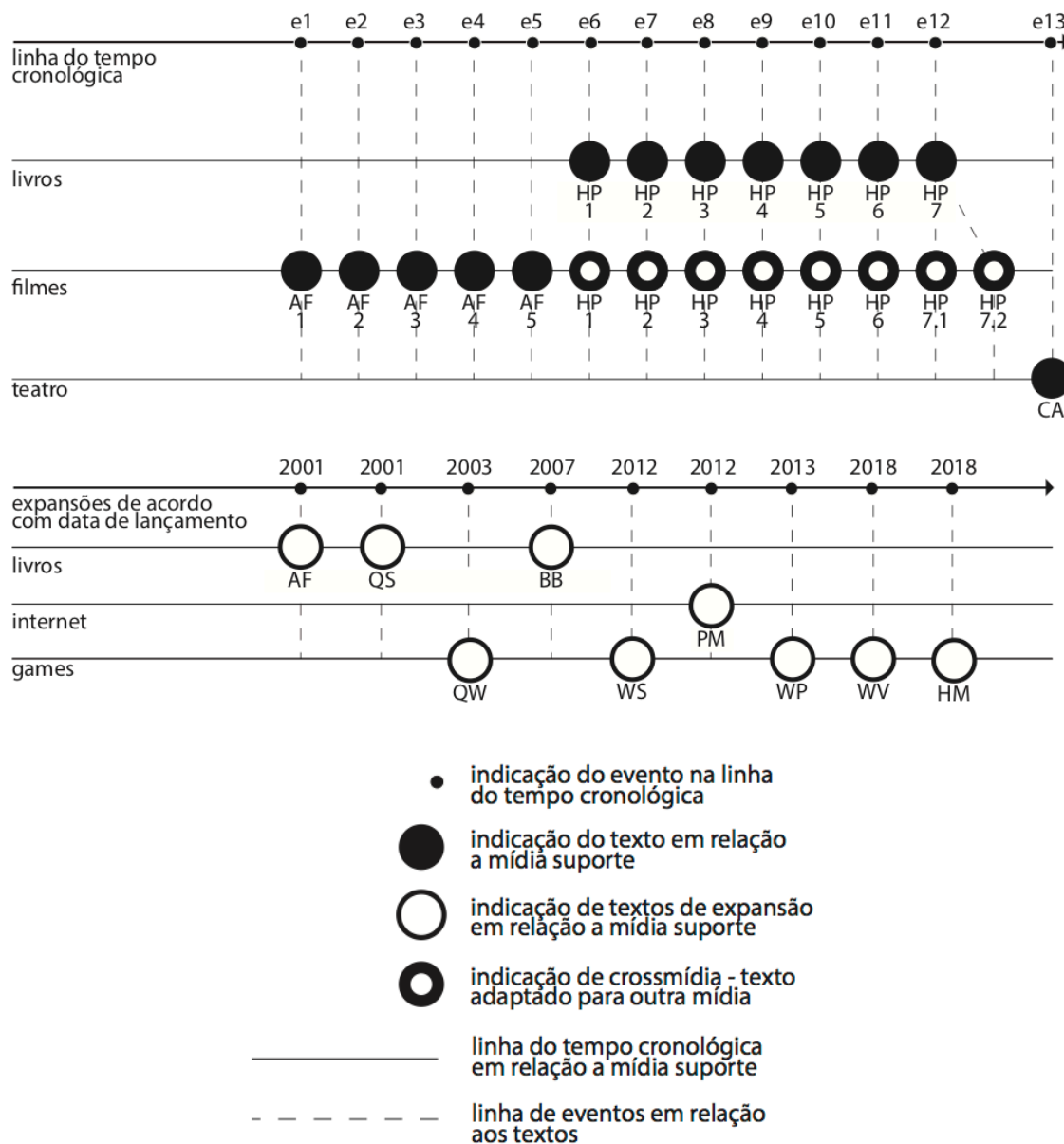
Após classificação dos textos segundo as operações fundamentais da retórica, a pesquisa avançará para o próximo nível de análise no tópico seguinte, onde, a partir da observação das relações entre os textos foi desenvolvido o seu mapa narrativo transmídia.

4.3 Mapa narrativo transmídia

O mapa narrativo transmídia busca ilustrar a estrutura narrativa do universo ficcional. Neste mapa cada marcador corresponde a um texto da estrutura narrativa, contendo uma inscrição referente ao seu título. Cada marcador está inserido em uma linha horizontal referente a mídia que suporta aqueles textos, nesse caso livros, filmes e teatro. Na vertical linhas são utilizadas como guia dos acontecimentos em relação a linha do tempo cronológica da narrativa. Os eventos demarcados por essas linhas verticais fazem referência as ações observadas em cada texto. Na parte inferior temos um segundo mapa que indica outros textos que compõem o universo ficcional. Porém, por não ser capaz de indicar, com precisão, em que momento do tempo cronológico da narrativa esses textos se enquadram, esse “mapa secundário” indica todos os textos que se encaixam nessa classificação. Similar ao mapa principal, cada marcador indica um texto e sua descrição. O marcador está inserido em uma linha horizontal indicando a qual mídia esse texto é observada.

Abaixo, na figura 13, podemos ver o mapa narrativo transmídia proposto para esse universo ficcional e sua legenda:

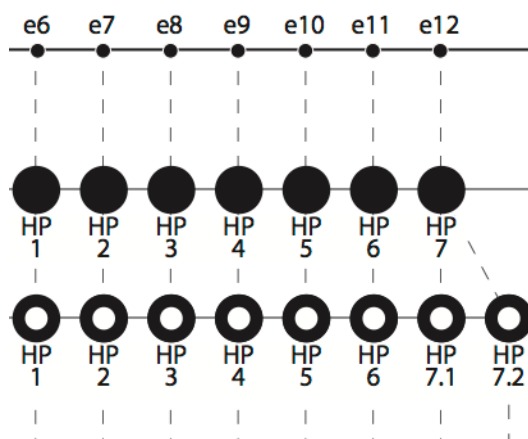
Figura 13 - visualização do mapa narrativo transmídia de Harry Potter



Fonte: Autor

A indicação de obras adaptadas se fez necessária nessa representação devido a importância que a mídia cinema possui no universo ficcional, como observado na figura 14. Ele é apresentada no mapa conjugando os mesmos eventos apresentados nos livros. Seis dos sete livros foram adaptados em um único filme a exceção de Harry Potter e as Relíquias da Morte (HP7), único livro da saga que teve sua narrativa dividida e sendo apresentada no cinema em dois filmes: Harry Potter e as Relíquias da Morte: parte 1 (HP7.1) e Harry Potter e as Relíquias da Morte: parte 2 (HP7.2). Esse é o único exemplo de crossmídia levado em conta nessa análise.

Figura 14 - relação dos textos e sua adaptação para o cinema em Harry Potter



Fonte: Autor

O mapa secundário, assim como o mapa principal, tem como finalidade indicar os textos em relação a sua mídia de suporte. Não sendo possível precisar uma relação cronológica desses textos com a narrativa principal, foi necessário organiza-los a parte, e não descartá-los, pois todos eles colaboram para a expansão do universo ficcional. Para fins de organização foi utilizado como critério de apresentação a data de lançamento desses textos, iniciando com os livros *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (AF) e *Quadribol Através dos Séculos* (QS), lançados em 2001, e finalizando com os jogos *Harry Potter: Wizards Unite* (WU) e *Harry Potter: Hogwarts Mystery* (HM) que, embora anunciados oficialmente, só serão lançados em 2018.

O mapa narrativo transmídia de Harry Potter se mostra como “linear”, a partir das classificações propostas por Falcão (2009). Ao observar as relações dos eventos com as linhas do tempo de que cada mídia apresentada pode-se notar que nenhum texto conjuga o mesmo evento com outro, logo a narrativa possui apenas uma storyline possível. Todos os pontos de acesso anteriores ou posteriores a narrativa principal corroboram para essa afirmação. Não possui um início paralelo a aventura de Harry Potter, tampouco existe nos textos oficiais a possibilidade de outro final. Os demais pontos de acesso ao universo ficcional se propõem unicamente em expandir o conhecimento acerca do universo narrativo, desse modo apresentando mais possibilidades de imersão a usuários mais ativos.

4.4 A narrativa transmídia em Harry Potter

O modelo de narrativa transmídia adotado nessa análise se aproxima, em parte, do conceito ideal proposto por Mittel (2015), onde uma mídia principal deve ser eleita e evidenciada. A narrativa principal é desenvolvida nos livros, sua mídia principal, porém como fora adaptada para o cinema com igual sucesso, podemos tratar como narrativa principal a série de sete livros e suas oito adaptações para o cinema.

Podemos inferir que a narrativa linear aqui observada tem uma relação direta com as mídias principais evidenciadas nessa franquia. A literatura e o cinema são constituídos em sua maioria de narrativas lineares. Pode-se citar a esta afirmação o fato de Harry Potter não foi pensado em sua gênese como uma narrativa transmídia. Toda essa expansão foi consequência, primeiramente, de um sucesso literário e, posteriormente, um fenômeno de bilheterias no cinema. Coube a Warner Bros, propor desdobramentos a narrativa vislumbrando torna-la ainda mais lucrativa. Sob supervisão de J K Rowling, sua autora, essas expansões foram realizadas com cautela e atenção especial a narrativa principal. A linearidade no seu mapa narrativo transmídia transparece essa afirmação.

As mídias interativas abrem possibilidades para uma maior exploração de mapas narrativos. Embora presente na narrativa analisada, os textos desenvolvidos como jogos eletrônicos não alcançaram o mesmo sucesso dos livros e filmes. Talvez por isso, no final de 2017, a Warner Bros anunciou a criação de um selo único para expansão do universo ficcional de Harry Potter através dos games. Com o nome de Portkey, na tradução brasileira “Chave de portal”, é, de acordo com o Pottermore, um objeto inanimado que foi encantado para transportar qualquer um que o toque para um destino específico”. Sob esse selo a Warner Bros já anunciou dois jogos para dispositivos mobiles, Harry Potter: Hogwarts Mystery e Harry Potter: Wizard Unite. Ambos têm previsão de serem lançados em 2018.

Harry Potter, não nascendo como uma narrativa transmídia, foi expandindo o seu universo ficcional a base de experiências, falhas e sucessos. No capítulo seguinte passaremos a análise de uma franquia que utilizou do fenômeno da convergência para se apresentar e se renovar.

5 CASO 2 – FINAL FANTASY XV: UNIVERSO DESCOBERTO

No capítulo que segue esta investigação irá descrever, mais uma vez, a aplicação da abordagem metodológica proposta, porém adaptando-a a uma forma diferente de construção de narrativa transmídia. Apresentaremos a franquia de modo a observar a convergência em Final Fantasy XV (5.1), e a concepção do universo de um universo ficcional enquanto projeto. Depois, com a aplicação do modelo proposto, realizar a análise transtextual e da estratégia transmídia (5.2) que compõem a narrativa transmídia, para apresentar um novo mapa narrativo transmídia (5.3) capaz de ilustrar esse universo ficcional e, a partir da observação do que foi proposto para o seu lançamento, relatar o panorama sobre a narrativa transmídia em Final Fantasy XV (5.4).

Final Fantasy XV é um exemplo de uma franquia que nasce como narrativa transmídia, e não se adapta a esse novo forma de contar histórias. Dessa maneira, o capítulo tem como função observar o projeto desenvolvido para o lançamento do jogo no ano de 2016, trazendo uma análise dos pontos de acesso ao universo ficcional e a relação desses textos na construção da sua narrativa principal.

Figura 15 - painel de revelações do evento Uncovered Final Fantasy XV



Fonte: Square Enix (2016)

5.1 Convergência em Final Fantasy XV

Para discorrer sobre a narrativa transmídia em Final Fantasy XV se faz necessário uma introdução acerca da série de jogos eletrônicos, bem como levantar os desafios e complexidades de construir narrativas em games. Após essas

colocações o trabalho irá apresentar a estratégia tomada pela desenvolvedora do jogo para o lançamento desse título, seus pontos de acesso e construção do universo ficcional.

Final Fantasy XV é o décimo quinto título principal da série de jogos eletrônicos do gênero RPG (role playing game) Final Fantasy. Seu primeiro título foi lançado em 1987 pela Squaresoft, hoje Square Enix, para o console Nintendo Entertainment System (NES). Embora seja colocado como uma série de jogos, os títulos possuem histórias individuais, personagens únicos e se passam em mundos bem distantes. A semelhança entre eles é dada em poucos elementos do jogo, como mecânicas e alguns nomes de personagens.

Ela é uma das principais séries da história da indústria de jogos eletrônicos. Não apenas pelos seus números, mas também pela inovação alcançada ao longo dos anos. O processo de inovação está diretamente relacionada a evolução dos produtos, pois depende de questões históricas, sociais, tecnológicas e geográficas (...) Denominadas como “designs concorrentes” as primeiras versões funcionais de um produto evoluem para os “designs proeminentes”, ao consolidarem nichos mercadológicos por meio de características singulares (BRANDÃO, LIMA, LINS, 2015). Essa inovação passa por uma evolução na construção técnica dos jogos e no apelo estético visual e musical, sendo um dos primeiros jogos a apostar no fotorrealismo e nas trilhas sonoras orquestrais.

Outra aposta da hoje Square Enix foi em projetos multimídias. Final Fantasy: The Spirits Within foi um longa metragem produzido em computação gráfica e lançado para o cinema no ano de 2001. Além dele, Final Fantasy: Unlimited (2001) e Final Fantasy: Legends of the Crystals (1994) são obras no formato anime, animação japonesa, sendo esse último a primeira experiência de narrativa transmídia da desenvolvedora. Final Fantasy: Legends of the Crystals dá continuidade aos eventos do jogo Final Fantasy V (1992) ao longo dos seus quatro episódios.

Outro importante projeto transmídia desenvolvido pela Square Enix foi o Compilation of Final Fantasy VII (2004). Como o próprio nome indica, esse universo ficcional tem como base os eventos do jogo Final Fantasy VII, lançado em 1997. Assim como o caso Harry Potter visto no capítulo anterior, Final Fantasy VII não nasceu como um projeto transmídia, mas tornou-se principalmente pela aceitação e

reconhecimento dos fãs. Ele é tido como o melhor jogo da história da série e isso levou a desenvolvedora a aproveitá-lo além das fronteiras dos jogos eletrônicos.

Compilation of Final Fantasy VII, visto na figura 16, é composto de três jogos eletrônicos, um filme, uma animação, uma série de contos e um livro. Os jogos eletrônicos são: Before Crisis: Final Fantasy VII (2004), primeiro jogo da série a ser lançado para dispositivos mobile e tem uma narrativa que se passa 6 anos antes dos eventos do jogo principal; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (2006), narra os eventos após o final da narrativa principal, tem como personagem principal Vincent, e possui um spin-off chamado Dirge of Cerberus Lost Episode: Final Fantasy VII; Crisis Core: Final Fantasy VII (2007) narra as aventuras de Zack poucos momentos antes dos eventos da narrativa principal.

O filme Final Fantasy VII: Advent Children (2005), foi o primeiro e mais importante texto dessa expansão do universo ficcional. Inteiramente desenvolvido em computação gráfica, ele apresenta a continuação da narrativa principal dois anos depois dos eventos ali observados e traz como personagens principais os já famosos personagens do jogo Final Fantasy VII. Já The Last Order: Final Fantasy VII (2005) é uma animação que apresenta um dos eventos do jogo sob uma nova perspectiva. Uma série de contos antecederam o filme Final Fantasy VII: Advent Children com o intuito de promovê-lo. No futuro foram reunidos e lançados em um livro sob o título On a Way to Smile (2009). Por fim, Final Fantasy VII Lateral Biography: Turks – The Kids Are Alright – (2009) é um romance que mostra eventos que antecedem a narrativa observada no filme.

Figura 16 - marca de Compilation of Final Fantasy VII



Fonte: Square Enix (1997)

Compilation of Final Fantasy VII foi a primeira grande tentativa da Square Enix de construir um universo ficcional acerca de um título da série principal. Não se pode afirmar o porquê de outras expansões como essa não terem sido realizadas no futuro. Alguns dos textos aqui apresentados tiveram recepção mais amistosas do que outros, mas o consenso entre os fãs da série é que o jogo Crisis Core: Final Fantasy VII é o melhor e mais relevante texto da franquia.

Mais de dez anos depois desse experimento um título da série torna a se apresentar como uma narrativa transmídia, mas dessa vez desde o seu início e não como uma consequência do seu sucesso. Final Fantasy XV teve o seu lançamento oficial em 2016, porém já havia sido apresentado dez anos antes, não como um título principal da série, mas sim como um dos títulos que viriam a compor uma “subsérie” de jogos, chamada de Fabula Nova Crystallis. Os jogos que iriam compor essa subsérie foram Final Fantasy XIII (2009), Final Fantasy Agito XIII (2011) e Final Fantasy Versus XIII (2016). Todos esses títulos foram lançados, mas sob circunstâncias distintas do que havia sido pensado no projeto original. Final Fantasy XIII (figura 17) tornou-se uma série de jogos, tendo as suas outras duas continuações sendo lançadas em 2011 (Final Fantasy XIII-2) e 2013 (Lightning Returns: Final Fantasy XIII). Final Fantasy Agito XIII, tornou-se Final Fantasy Type-0 e foi lançado exclusivamente para Playstation Portable (PSP) recebendo uma remasterização para os consoles da atual geração em 2015 sob o título de Final Fantasy Type-0 HD. Já Final Fantasy Versus XIII, que teve seus primeiros vídeos apresentados em 2006, levou mais de uma década de produção e em 2013 foi anunciado a mudança no seu nome para Final Fantasy XV, tornando-o assim um título da série principal Final Fantasy. Com essa alteração a desenvolvedora precisava chamar a atenção dos fãs da série e para isso utilizou como ferramenta a transmídia.

Figura 17 - marca do jogo eletrônico Final Fantasy Versus XIII



Fonte: Square Enix (2006)

O primeiro ponto de acesso a franquia em anos foi através da demo Final Fantasy XV: Episode Duscae (2015), adquirido a partir da compra da edição de lançamento do jogo Final Fantasy Type-0 HD. Em seguida, no início de 2016, a Square Enix realizou um evento chamado de Uncovered (descoberto, em português). Esse evento tinha como principal objetivo mostrar todas as novidades acerca do novo título, passando pelas atualizações das mecânicas, layouts, narrativas e introdução de uma música tema. Em seguida foram revelados novos pontos de acesso ao universo ficcional, começando pela animação Brotherhood: Final Fantasy XV (2016). Utilizando mais uma vez do formato anime, foram lançados cinco episódios no canal oficial da desenvolvedora na plataforma de vídeos Youtube, cada um deles tratando de apresentar as relações de cada personagem da equipe com Noctis, o protagonista da história. Outro ponto é o filme de longa metragem Kingsglaive: Final Fantasy XV (2016), desenvolvido em computação gráfica e contando com grandes atores da indústria cinematográfica na dublagem dos principais personagens, ele narra os eventos que eclodem na trama principal apresentada futuramente no jogo. Outro texto é o game para plataformas móveis Justice Monster Five (2016), que se trata de um jogo que existe dentro do próprio jogo num formato similar a Pinball, e pode ser acessado pelos usuários através de um aplicativo para celular. O último ponto de acesso fornecido antes do lançamento do jogo foi o Platinum Demo: Final Fantasy XV (2016) onde os usuário tem a possibilidade de controlar Noctis enquanto criança dentro dos seus sonhos. Embora não ofereça muito na expansão da narrativa do universo ficcional, essa demo era uma chance para que qualquer usuário pudesse de forma gratuita experimentar as alterações realizadas no jogo desde o lançamento da demo anterior Final Fantasy XV: Episode Duscae.

Dessa forma o evento Uncovered apresentou de maneira incisiva que um dos principais pontos desse “novo” jogo da série era o cuidado com a narrativa desenvolvida. Embora alguns autores coloquem isso como um fator importante, a narrativa em jogos é muitas vezes colocada em segundo plano. Games não são romances, e suas aspirações literárias são, invariavelmente, o que têm de menos interessante (JOHNSON, 2012). Essa afirmação pode ser fruto da dificuldade que a própria indústria de jogos eletrônicos encontra para unir o desenvolvimento técnico dos jogos aos profissionais responsáveis por escrever a narrativa dos mesmos. A má escrita na história dos jogos, com roteiros rasos, são uma constante. E a

narrativa em jogos eletrônicos vai além de roteiro e diálogos, pois a característica dessa mídia é a interatividade, fator que soma um desafio ainda maior a construção narrativa.

O roteiro está presente em um jogo eletrônico em linhas de diálogo, balão de conversas e descrição de itens, por exemplo. Mas ele não é o principal conceito ali. Jogos não costumam começar o seu desenvolvimento a partir de uma história pronta para ser contada. Mecânicas de jogo, tecnologias ou estilo artístico costumam ser priorizados em um primeiro momento. A inserção de roteiristas na equipe de desenvolvimento, por vezes, não acontece no início do projeto, mas sim quando o jogo já se encontra em um estágio avançado. Outro problema relevante é que roteiristas de jogos muitas vezes são profissionais oriundos de outra indústria e não conhecem a forma de escrita para uma mídia interativa. Em games, textos são complementos a todas as outras possibilidades de contar a narrativa (mecânicas, level design, design de personagem, sons...). Não é fácil compreender que jogos contam histórias ao serem jogados.

Figura 18 - screenshot de Final Fantasy XV



Fonte: Square Enix (2016)

Sua narrativa deve ser demonstrada a partir das texturas, menus, interface, tela de carregamento e etc. Porém, o mais importante é a demonstração da narrativa através das mecânicas do jogo. Ela é responsável por sincronizar usuário e personagem, onde a exploração de suas ações geram a compreensão acerca da narrativa proposta. Uma solução para esse impasse é que a equipe de desenvolvimento esteja ciente da estrutura narrativa de todo o jogo desde o seu

início, pois ela deve ser considerada ao serem criados todos os elementos do jogo. Todas as partes do jogo ajudam à contar a sua história.

Jogos do gênero RPG possuem narrativas como ponto importante de sua construção. O usuário de jogos desse gênero espera encontrar ali uma história imersiva. Final Fantasy XV vai além da apresentação da narrativa no jogo. Ele instiga o seu usuário a consumir os demais pontos de acesso antes do lançamento do jogo, facilmente declarado como texto principal dessa narrativa.

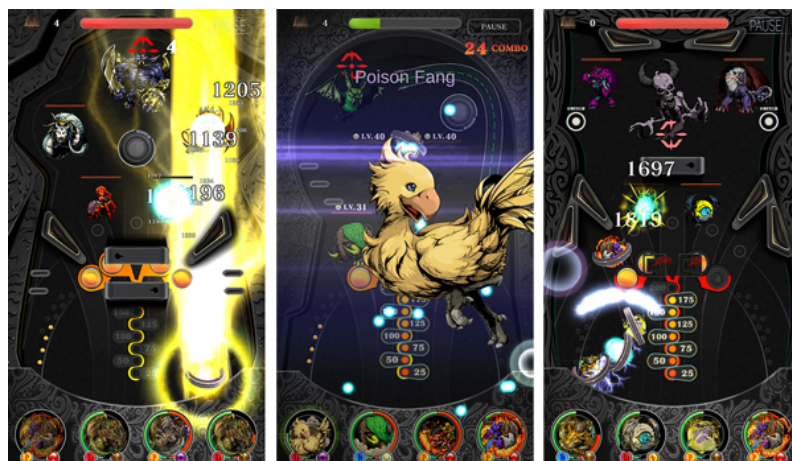
A observação e análise do universo ficcional de Final Fantasy XV irá se prender unicamente aos textos apresentados no evento Unconvered até o lançamento do jogo. Iremos observar abaixo a relação desses textos e em seguida observar a interface gráfica da franquia através do desenvolvimento do seu mapa narrativo transmídia.

5.2 Análise transtextual e da estratégia transmídia

Seguindo para a aplicação do modelo proposto, a análise se inicia com a observação da relação entre os textos da franquia segundo a taxonomia de Genette. A maioria dos textos observados podem ser classificados novamente na categoria de hipertextualidade, mas também paratextualidade e intertextualidade.

A redução/aumento da narrativa observado no texto principal é observada em todos os textos, com exceção de Justice Monster Five. A série de animações Brotherhood, narra eventos anteriores ao jogo, bem como o filme Kingsglaive. A “adaptação” da narrativa em jogos eletrônicos para uma narrativa cinematográfica.

Figura 19 - screenshot de Justice Monster Five



Fonte: Square Enix (2016)

Já o texto citado anteriormente, Justice Monster Five, se trata de um jogo eletrônico dentro da narrativa do texto principal, mas pode ser acessado fora dele pelos seus usuários. Esse tipo de relação de co-presença entre os textos caracteriza a intertextualidade.

Todos os textos analisados, com exceção dos jogos Final Fantasy XV: Episode Duscae e Final Fantasy XV: Platinum Demo, se caracterizam sob o processo de adaptação, ao transpor a forma narrativa de uma mídia interativa, como os jogos eletrônicos, para um formato de mídia passiva.

Após tratarmos das relações dos textos com o texto principal, segundo a taxonomia textual de Genette, a pesquisa segue para a análise da estratégia transmídia observada na franquia. Retomando a observação das estratégias de narrativa transmídia, os textos apresentados incluem exemplos de diferentes operações narrativas. Nos textos indicados a seguir é possível identificar mais uma vez os casos de adição, omissão e transposição na franquia. A operação de permutação novamente não foi contemplada por nenhum dos textos observados.

Os textos observados nessa análise são, segundo sua mídia de suporte:

- games: Final Fantasy: Episode Duscae (demo), Final Fantasy: Platinum Demo, e Justice Monster Five
- filmes: Final Fantasy: Kingsglaive
- animações: Final Fantasy: Brotherhood (episódios 1 – 5)

Assim como na análise do caso anterior alguns desses textos podem receber mais de uma classificação. A “adição”, por exemplo, enquadra a quase todos os textos analisados. Sua exceção é o texto Justice Monster Five, por não apresentar nenhum acréscimo narrativo ao texto principal.

A “omissão” é largamente observada nos textos analisados. Por fazer parte, inicialmente, de uma estratégia promocional de lançamento todos os textos podem se enquadrar aqui. Podemos dar ênfase a série animada e ao filme, porém lembramos também que as demos na indústria dos jogos eletrônicos têm como caráter principal promover um jogo antes do seu lançamento. Desse modo, Final Fantasy: Episode Duscae cumpre duplamente essa função, pois, além de divulgar o texto principal da franquia, sua circulação se deu mediante a compra de um outro título da desenvolvedora, o jogo Final Fantasy Type 0 HD.

Sob a operação de “transposição”, que possui como característica a reorganização dos elementos narrativos através de recursos como o flashback,

podemos citar os textos Final Fantasy: Kingsglaive e os episódios da série animada Final Fantasy: Brotherhood. Todos esses textos fazem menção a um evento narrativo importante a partir do uso desses recursos, o momento em que Noctis é emboscado pelo império. Além disso todos os episódios da série Final Fantasy: Brotherhood tratam de mostrar as relações dos demais com Noctis, o personagem principal do texto principal.

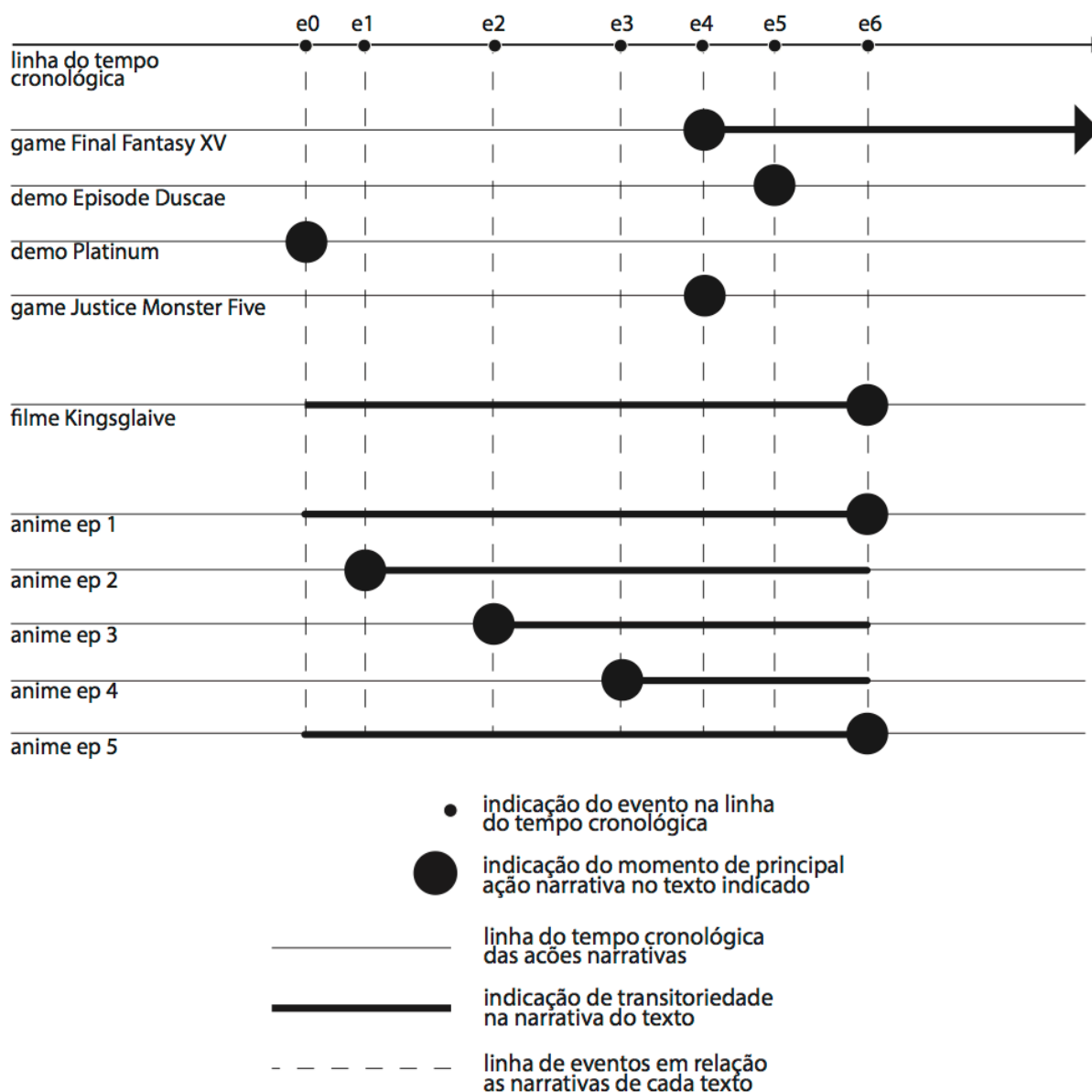
Mais uma vez nenhum dos textos observados pode ser categorizado sob a operação de “permutação”. Após classificação dos textos segundo as demais operações fundamentais da retórica, essa investigação será conduzida a construção da interface gráfica da estrutura narrativa da franquia.

5.3 Mapa narrativo transmídia

O mapa representa uma extração parcial da estrutura narrativa transmídia da franquia. Cada marcador circular corresponde a um estágio observado na narrativa em relação a linha do tempo cronológica de acontecimentos. Como frisado no início desse trabalho todos os textos foram consumidos em sua mídia de origem. Pode se observar dez linhas horizontais representando cada um dos textos que compõem a narrativa observada no universo ficcional. A baixo de cada linha vemos o texto ao qual ela se refere. Os marcadores são inseridos ao longo dessas linhas horizontais com o intuito de indicar em que momento acontecem as principais ações observadas naquele texto, juntamente com uma linha sobrepondo-a. Essa linha sobreposta indica onde outros eventos observados no texto podem ser delimitados em relação a linha do tempo cronológica. Os marcadores colocados indicam sete eventos observáveis ao longo da linha do tempo. Usando parâmetros semelhantes aos de Field (1994) e Falcão (2009), ligamos esses eventos aos marcadores presentes nos textos, através de linhas verticais, sendo possível observar storylines (trajetórias das linhas narrativas) que em alguns momentos se mostram presente em mais de um texto, ressaltando a importância dos eventos ali ocorridos para o universo ficcional.

Abaixo (figura 20), podemos ver o mapa narrativo transmídia proposto para esse universo ficcional e sua legenda:

Figura 20 - visualização do mapa narrativo transmídia de Final Fantasy XV



Fonte: Autor

É fácil identificar as alterações no mapa narrativo transmídia da franquia Final Fantasy em relação ao apresentado no capítulo anterior. A primeira é com relação as linhas horizontais paralelas a linha do tempo cronológica da narrativa. No mapa de Harry Potter os textos correspondiam aos eventos chaves da narrativa. Dessa forma, só é possível assistir a um evento em um único texto. A partir da observação de todos os textos analisados no universo ficcional de Final Fantasy XV, foi notado que o mesmo evento é observado por perspectivas distintas em mais de um texto. Essa observação levou a seleção de oito eventos chaves, sendo eles:

- Evento 0 (e0): mostrado apenas em flashbacks, é o momento em que Noctis ainda criança é vítima de uma emboscada sendo atacado por um “demônio”,

que quase resultou em sua morte. Esse evento e suas consequências é tratado em quatro textos distintos.

- Evento 1 (e1): mostra a infância de Noctis e sua relação com as outras crianças através da história de Prompt. Esse evento é exclusivo do segundo episódio da série Brotherhood.

- Evento 2 (e2): mostra a adolescência de Noctis e seu crescimento dentro das paredes do castelo através do olhar de Gladiolos. Esse evento é exclusivo do terceiro episódio da série Brotherhood.

- Evento 3 (e3): mostra a juventude de Noctis e seu amadurecimento através das observações de Ignis. Esse evento é exclusivo do quarto episódio da série Brotherhood.

- Evento 4 (e4): em uma manobra ousada, Regis manda o seu filho para fora de Imsomnia, sem conhecimento do império de Nifelheim, onde deveria encontrar Lunafreya para a realização do casamento real. Esse evento é observado no game Final Fantasy XV.

- Evento 5 (e5): após saírem de Imsomnia Noctis e seus amigos têm problemas com o seu veículo, sendo necessário realizar algumas missões para pagar pelo seu conserto. Esse evento é exclusivo da demo Final Fantasy XV: Episode Duscae.

- Evento 6 (e6): enquanto Noctis enfrenta problemas com o mesmo demônio que o tinha emboscado na infância, Imsomnia é vítima de um ataque surpresa. Supõe-se pelo tempo do evento que ambas as ações aconteceram paralelamente. Esse evento pode ser observado em três textos distintos.

O texto Justice Monster Five também compartilha o evento 5 (e5). A razão disso é porquê ele se trata de um jogo que existe dentro da narrativa. Seus vídeos de apresentação mostram os personagens principais da franquia jogando-o. Como não existe nenhuma outra informação sobre a existência dele antes ou depois dos eventos referentes ao texto principal, optou-se por indicar que ele compartilha dos mesmos eventos que esse texto.

De acordo com as classificações propostas por Falcão (2009) podemos inferir esse mapa narrativo transmídia como convergente a partir de começos múltiplos. O chamado evento 0 (e0) é observado em mais de um texto sendo assim possível a entrada ao universo ficcional por quatro textos distintos, classificando-o como começos múltiplos. Ele é convergente pois, no universo ficcional analisado, só existe

a possibilidade de um único final, ocorrendo no texto principal. É importante colocar que no mapa proposto, na linha do tempo do jogo Final Fantasy XV pode se observar uma seta a partir de uma linha horizontal de transitoriedade. A razão dessa indicação é o fato de que o jogo possui uma continuação e estrutura narrativa que vão além dos pontos aqui analisados, inclusive com a possibilidade de múltiplos finais. Tal análise não é objetivo dessa investigação, mas abre-se a possibilidade para desdobramentos futuros.

5.4 A narrativa transmídia em Final Fantasy

Tratar de narrativas transmídia em mídias interativas mostra-se como uma tarefa mais amigável do que através do uso das mídias tradicionais. A facilidade ao analisar a estratégia de lançamento de Final Fantasy XV se mostra ainda mais possível por se tratar de um universo ficcional pensado desde a sua criação. Os pontos de acesso foram apresentados ao usuário e os seus lançamentos foram pontuais para o conhecimento da narrativa da franquia. A convergência, nesse caso, foi planejada.

Não coloca-se a tecnologia como principal fator para concepção da convergência. Ela facilita, mas a convergência deve acontecer no cérebro de seus consumidores. Porém, no caso do lançamento do Final Fantasy VX, dificilmente essa estratégia poderia ser desenvolvida a uma década atrás, por exemplo. A internet e a forma como ela conecta as coisas foi essencial nesse processo. O lançamento de um produto na indústria de entretenimento sempre esteve ligado a uma complexa logística (criação, desenvolvimento, timing de lançamento), e a internet possibilitou superar uma etapa significativa no fim desse processo: a entrega. Não que hoje em dia não mais exista, mas tornou-se uma opção. Antes disso seguia-se alguns padrões: o produto físico precisa de uma embalagem, as embalagens seguiriam para caixas, as caixas por sua vez iriam a transportadora, e os seus veículos as transportava para depósito e lojas para, em seguida, serem colocadas nas prateleiras e vitrines onde, finalmente, o cliente teria acesso. Não cabe nessa investigação aprofundar acerca da complexidade e da burocracia das transações econômicas que envolve esse processo, mas o lembrete serve para ilustrar a dificuldade dessa situação.

Visto isso, vamos seguir com o exemplo de um dos pontos abordados no evento Uncovered. Até o momento desse evento de lançamento o único contato dos usuários com o texto principal havia acontecido por meio da demo Final Fantasy XV: Episode Duscae. Na indústria de jogos eletrônicos, hoje em dia, é comum que antes do lançamento oficial de um game a empresa desenvolvedora lance através dos canais oficiais uma demonstração jogável do mesmo. Esse produto é conhecido como "demo" ou "game demo". Uma demo consiste, geralmente, dos primeiros momentos do jogo (o primeiro estágio ou tutorial do jogo) ou de alguma etapa onde o usuário terá contato ativo com as mecânicas do game. A demo Final Fantasy XV: Episode Duscae teve um lançamento atípico. Para ter acesso a ela os seus consumidores tinham que comprar o jogo Final Fantasy Type 0 HD, um outro game da mesma desenvolvedora, mas sem ligação alguma com o universo narrativo e ficcional do objeto analisado, durante a pré-venda (Day One Edition) e resgatar um código promocional que vinha no interior da embalagem. Esse código dava ao consumidor acesso ao download do conteúdo digital da tão aguardada demo.

Figura 21 - capa da edição de pré-venda de Final Fantasy Type-0 HD



Fonte: Square Enix (2015)

Pela primeira vez em quase dez anos desde a sua primeira aparição, o usuário teve a experiência de conhecer e vivenciar as aventuras de Noctis e seus amigos. A estrutura do jogo consiste de duas missões principais e algumas missões secundárias, mas por trata-se de um cenário de "mundo aberto" as possibilidades se multiplicavam, pois, embora o seu espaço fosse limitado pela desenvolvedora, ele já permitia uma exploração significativa. Final Fantasy XV: Episode Duscae não serviu

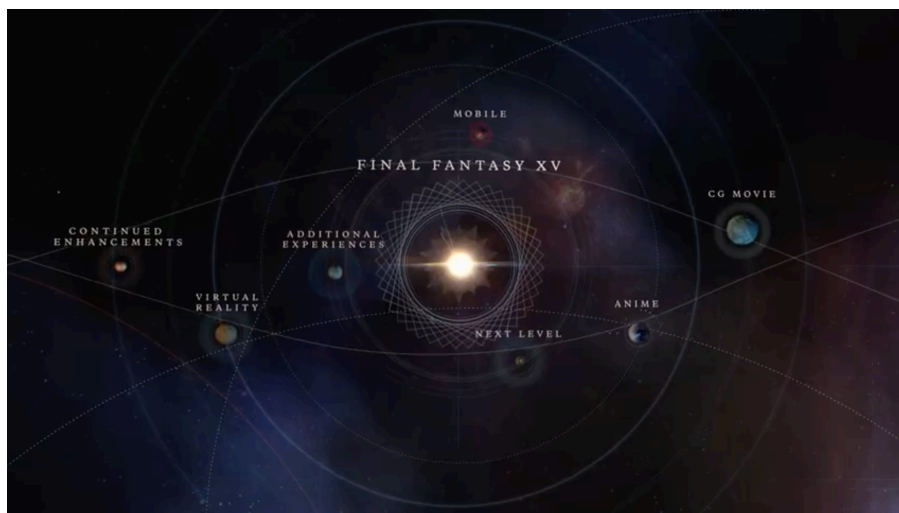
apenas como demo, nem tampouco foi um subterfúgio colocado pela desenvolvedora para acalmar uma base de fãs que já aguardavam o jogo a quase uma década. Ele foi utilizado como uma ferramenta de testes. Após o seu "lançamento" a Squarenix fez um levantamento dos pontos positivos e negativos sob a visão dos usuários levando a produção do jogo a mais uma etapa de reestruturação, alterando de mecânicas de jogo até a comunicação visual dos elementos na tela.

Ainda durante o evento, após a informação do lançamento de alguns desses produtos, foi colocado para os participantes que alterações haviam sido realizadas no jogo final após o feedbacks recebido dos usuários que tiveram acesso a demo Final Fantasy XV: Episode Duscae. No momento seguinte fizeram o anúncio do lançamento da demo oficial do jogo Final Fantasy XV, a Platinum Demo. Nela o usuário teria o controle de Noctis em seus sonhos, onde, ainda criança, usaria armas de brinquedo contra criaturas mágicas. Esse sonho, dentre outras coisas, revela detalhes acerca do passado do personagem principal da franquia. A partir de mais esse texto o usuário teve contato com o formato final do jogo a partir das alterações realizadas. Para ter acesso a esse texto o usuário precisava apenas acessar as plataformas oficiais de distribuição de jogos e, gratuitamente, fazer o download exatamente a partir do momento daquele anúncio. Na plateia do evento era possível visualizar centenas de espectadores já utilizando seus smartphones para realizar essa transação. Um simples exercício mental nos leva a perceber o quão difícil seria realizar o lançamento de um produto como o Platinum Demo em outra época. Pode se afirmar que a internet e os dispositivos de acesso à rede são de importância incontestável, mas seriam inúteis se não houvesse o desejo da procura por parte dos usuários.

Com o sucesso do seu lançamento a sua desenvolvedora pode dar continuidade ao desenvolvimento do universo ficcional além dos pontos de acesso previstos no evento Uncovered. Sob o título de Final Fantasy Universe (universo Final Fantasy) a Square Enix vem lançando uma série de produtos com o intuito de expandir a franquia. São novas adições ao texto principal, através das DLCs e eventos sazonais, um novo jogo para dispositivos mobile no mesmo formato do Justice Monsters Five (King's Knight), um game apresentando as aventuras do rei Regis e seus companheiros antes do nascimento de Noctis (King's Tale) e uma

adaptação do texto principal para dispositivos mobile (Final Fantasy XV Pocket Edition) através do uso da crossmídia.

Figura 22 - imagem ilustrativa do Final Fantasy XV Universe



Fonte: Square Enix (2017)

Podemos concluir que a investida da Square Enix ao utilizar da narrativa transmídia para anunciar o décimo quinto título da sua principal série de jogos eletrônicos se mostrou uma decisão acertada. Ela deu a possibilidade de manter a franquia viva ao adicionar no futuro novos pontos de acesso a mesma e tratar com cuidado a narrativa dentro e fora do jogo. No próximo capítulo iremos observar o comportamento do universo ficcional em relação a um texto principal onde a narrativa não é a prioridade.

6 CASO 3 – OVERWATCH: JOGUE OVERWATCH

O capítulo seguinte deste trabalho descreve a aplicação da abordagem metodológica proposta adaptando-a a uma estrutura narrativa onde os seus principais desdobramentos narrativos não são observáveis no texto principal. Para isso, inicialmente ele irá apresentar a franquia e discorrer acerca da convergência em Overwatch (6.1). Seguindo a aplicação do modelo proposto, realizar a análise transtextual e da estratégia transmídia (6.2) que compõem o universo ficcional. Por fim a apresentação do seu mapa narrativo transmídia (6.3), partindo da observação das análises anteriores até uma nova forma de representação, e explanação do panorama referente a narrativa transmídia em Overwatch (6.4).

Overwatch, assim como Final Fantasy XV, é uma franquia que nasce como narrativa transmídia, menos ousada a medida que seus outros pontos de acesso são menos alarmantes do que o objeto de estudo no capítulo anterior, porém como uma expansão acelerada do seu universo ficcional. Sua dispersão planejada através das mídias interativas dos jogos e da internet cria nos seus usuários uma expectativa e a sensação de que o jogo, o seu texto principal, está sempre em desenvolvimento.

Figura 23 - imagem promocional de Overwatch



Fonte: Blizzard Entertainment (2016)

6.1 Convergência em Overwatch

“Sejam bem vindo ao Overwatch: Em Overwatch, você controla um de vários heróis em partidas competitivas de tiro em equipe de seis pessoas. Lute por objetivos, derrote a outra equipe e alcance a vitória.” Essas são as primeiras palavras da plataforma oficial do jogo na internet para os usuários que procuram

informação acerca do game. Explicado de forma sucinta no início desse parágrafo, Overwatch é um jogo multiplataforma, está presente em mais de um console de videogame e computadores, do gênero FPS, First Person Shooter, ou, traduzido, Tiro em Primeira Pessoa, lançado pela Blizzard Entertainment em 2016. No jogo, o usuário pode controlar um dos, até o momento, vinte e seis heróis para junto ao seu time alcançar os objetivos do mapa colocado pelo jogo para atingir a vitória.

Embora tenha resoluções simples o game trouxe inovações ao gênero FPS e sua aceitação pode ser comprovada tanto pelo seu sucesso comercial, quanto pelo sucesso de críticas. Na principal premiação da indústria de jogos eletrônicos, a The Games Awards de 2016, ano do seu lançamento, Overwatch e seu estúdio de desenvolvimento foram premiados em quatro categorias, incluindo a principal premiação do evento, o Jogo do Ano.

Figura 24 - screenshot de Overwatch



Fonte: Blizzard Entertainment (2016)

Diferente de Final Fantasy XV, o game Overwatch não tem a narrativa como um dos seus pontos principais. A descrição no parágrafo anterior da conta de que não é necessário conhecer a história de cada um dos personagens jogáveis ou do mapa para lograr sucesso nesse jogo, desde que as suas habilidades e da sua equipe supere a dos seus oponentes. O usuário não é forçado a conhecer a narrativa do jogo, mas ela acontece de maneira sutil através da comunicação do jogo.

Phil Fish (2013) coloca que jogos são a última expressão da arte. Ele afirma isso partindo do ponto que os jogos são uma forma de comunicação que utiliza da

junção de outras tantas formas de arte para se expressar, como as artes plásticas, cênicas e a música. E assim como outras formas de arte, ele possui uma forma única de comunicação, uma língua própria. A “língua” dos jogos eletrônicos é o game design. Temos por língua qualquer sistema que use partes organizadas para comunicar ideias e experiências. Por exemplo, a beleza da natureza pode ser descrita através de palavras em um livro, pinceladas em uma tela, ou sons e mecânicas em um jogo eletrônico. Logo podemos inferir que um jogo é formada de partes organizadas que comunicam uma ideia ou experiência para um jogador. No game design, esses elementos são, basicamente, os gráficos, sons, narrativa e mecânicas.

Todos esses elementos “falam”. Esses processos estão atuando em qualquer jogo, intencionalmente ou não, logo não existe uma maneira de excluí-los, pois é assim que a arte funciona. Não importa o que se faça como desenvolvedor, os jogos irão conversar com os usuários, e a tarefa deles é criar coisas que valham a pena serem ditas.

A organização dos usuários em torno da construção do conhecimento acerca da narrativa de um jogo é uma prática comum. Esse conhecimento costuma ser agrupado pelo uso do termo “Lore”. Por definição, lore é a história coletiva e a soma de todos os conhecimentos disponíveis sobre um certo universo de fantasia ou de ficção científica. O termo deriva do inglês arcaico e quer dizer, numa tradução livre, lenda ou conhecimento popular. No universo dos jogos, lore é o chamada de “pano de fundo”, é a ambientação ou contexto para a realização dos eventos.

Colocados de maneira pontual, os diálogos dentro do jogo fazem com que o usuário tenha uma noção das relações dos personagens entre si e com os mapas e eventos ao decorrer da partida. O trabalho de sound design em Overwatch é louvável, mas ainda sim insuficiente para apresentar todo conhecimento da história que é contada no background de suas ações. Para ter acesso a essas informações o usuário precisa se deslocar para o ponto central das informações referentes ao universo ficcional.

O portal playoverwatch.com tem todas as informações acerca do jogo, seus heróis, mapas, atualizações, fóruns para debate entre os usuários e a própria desenvolvedora e, claro, um espaço para adquiri-lo. Ela não é um texto em si, mas é o repositório de todos os textos que compõem a franquia. Dentro da seção “mídias” o usuário tem acesso a uma variedade de textos divididos em seis categorias:

vídeos, comics, imagens de jogo, arte, kits de referências e papéis de parede. Para observação da expansão do universo ficcional apenas os textos das categorias vídeos e comics serão analisados. Os demais textos são classificados como crossmídia, com exceção dos “kits de referência” importantes na observação da cultura participativa, outro ponto não analisado nessa investigação.

A categoria “vídeo” é composta pelos textos “curtas de animação” e “história de origem”. Os curtas de animação são animações em computação gráfica que buscam tratar de eventos chaves na lore de Overwatch sob a perspectiva de algum herói, sendo lançados a cada três meses, aproximadamente. Até o momento já foram lançados onze curtas nesse formato. Já os curtas do história de origem focam em apresentar um novo herói ao jogo. Eles utilizam da técnica de animação bidimensional e são lançados exclusivamente junto ao evento de lançamento de novos personagens no jogo. Já na categoria “comics” encontra-se uma série de revistas em quadrinho explicando eventos do passado, histórias dos personagens, e narrativas que dão progressão a lore do jogo.

Figura 25 - screenshot do curta Rise and Shine



Fonte: Blizzard Entertainment (2017)

A configuração da tecnologia nos jogos eletrônicos nos dias atuais permite essa expansão constante no escopo do próprio jogo. A atual geração dos consoles lhes permite, dentre outras coisas, uma conexão fácil com a internet. Os usuários podem gozar dessa conexão para compartilhar conteúdos e jogar com outros usuários, mas também podem acessar a conteúdos adicionais aos seus jogos através de atualizações pontuais e/ou através do consumo dos conteúdos para download. Mais conhecidas pelos usuário de jogos eletrônicos como dlc's (downloadable contents).

Essa é uma sigla cada vez mais presente no mundo dos games. Uma dlc nada mais é do que arquivos extras adicionais que os usuários podem baixar em

seus consoles e computadores. Na maioria das vezes esse conteúdo é pago. Essa tecnologia não surgiu inicialmente nos consoles, pois a conexão dos videogames com a internet foi um processo que teve evolução notável a partir do século XXI. Em 1997 o jogo Total Annihilation desenvolvido pela Cavedog para o sistema operacional Windows oferecia novos conteúdos adicionais que podiam ser acessados pela internet a custo zero. Essa tecnologia chega aos consoles apenas na chamada sexta geração, onde o Dreamcast, console produzido pela Sega, foi o primeiro a suportar dlc's online, mas com muitas limitações.

O início dessa popularização nos consoles se deu com o Xbox (2001), console desenvolvido pela própria Microsoft, iniciando um dos primeiros serviços de loja virtual para consoles, a Xbox Live, que disponibilizava conteúdo para os principais jogos desenvolvidos pela empresa. Hoje os principais consoles e sistemas operacionais para computadores possuem uma loja virtual que possibilitam aos usuários a compra de jogos em formato digital, o uso de códigos de cartões e o acesso aos conteúdos extras através de dlc's. Normalmente as dlc's são pagas, e consistem em diversas novidades para os jogos: novos personagens, novos mapas, novos modos de jogo e acréscimo de itens cosméticos (série de itens que afetam unicamente a experiência estética do jogo). Esse recurso é bastante explorado nos consoles da atual geração, principalmente pelo fator econômico, mas outro objetivo é manter o usuário jogando um game pelo maior tempo possível.

Atualmente os conteúdos de dlc's vêm sendo criticados pelos usuários de jogos eletrônicos. Eles alegam que as desenvolvedoras não entregam mais no momento da compra um "jogo completo", sendo necessário adquirir o seu restante através da aquisição de dlc's. Outros, no caso de jogos competitivos, afirmam que muitos desenvolvedores colocam em vantagem os usuários que compram itens através de dlc's em contraparte aos usuários que se negam ou não podem realizar essas transações, configurando o chamados Pay-to-Win (pague para vencer). Esse equilíbrio deve ser estabelecido pela desenvolvedora. Ao visar apenas os lucros ela coloca em xeque a sua relação com os usuários. Porém, se ela utiliza dessa possibilidade para adicionar inovações em seus jogos a custo zero, ela cria um apreso por parte dos seus consumidores. Esse último caso é o observado no objeto aqui analisado.

Puerto (1999) afirma que a atuação do design como diferencial competitivo nas empresas ocorre por meio das inovações incrementais. Do mesmo modo é

importante o processo de um redesign sucessivo, o melhoramento de componentes e a evolução do produto, melhorando seu desempenho e reduzindo seus custos. O uso da internet, quase indissociável na atualidade, pelos videogames permite as desenvolvedoras atualização constante do seu conteúdo, tanto em caráter técnico (consertado bugs e eventuais problemas reportados por usuários) quanto de experiência (adicionando melhorias para manter o consumidor ativo).

Overwatch vem expandido o seu texto principal através do acréscimo de mapas, modos de jogos e heróis. E essa expansão é acompanhada do crescimento do seu universo ficcional. Quando um novo herói é adicionado ao jogo, fato que acontece mediante a uma notável organização de planejamento da desenvolvedora, suas motivações são reveladas através de um curta metragem. Esse evento agrega ao universo ficcional, mas adiciona novas mecânicas e possibilidades ao texto principal.

Além desse conteúdo fixo, o jogo possui uma série de eventos sazonais que são colocados em atividade em épocas específicas do ano, contribuindo para o crescimento da sua experiência. A análise do universo ficcional de Overwatch irá se restringir ao jogo, suas expansões sazonais (eventos) e fixas (adição de heróis), os curtas de animação e comics. Será observado a relação entre os textos para em seguida realizar a observação da sua estrutura narrativa através do mapa narrativo transmídia.

6.2 Análise transtextual e da estratégia transmídia

Iniciando a análise transtextual da franquia segundo o modelo proposto pode se inferir que assim como foi notado nas análises anteriores, a maioria dos textos observados podem ser classificados novamente na categoria de hipertextualidade. Os processos de adaptação e transformação de estilo, caracterizando a hipertextualidade, pode ser observada em todos os textos observados. Esses dois processos acontecem a medida que há uma adaptação no formato narrativo dos jogos para o cinema e para os quadrinhos, que possuem particularidades e distinções na forma de comunicar, e ao apresentar a narrativa sob uma construção estética distinta da observada no texto principal, principalmente nos textos em quadrinhos.

A redução/aumento da narrativa observado no texto principal é presente em todos os textos analisados simultaneamente. Eles omitem uma série de eventos referentes ao texto principal, mas apresentam expansões da narrativa do universo ficcional que não podem ser encontradas em outros textos.

Partindo para a observação das estratégias de narrativa transmídia, foi observado que os textos apresentados possuem exemplos de diferentes operações narrativas. Nos textos indicados a seguir é possível identificar pela primeira vez nessa pesquisa os casos de adição, omissão, transposição e permutação na franquia.

Os textos observados nessa análise são, segundo sua mídia de suporte (por ordem de distribuição):

- curtas de animação: Trailer Cinemático (TC), We Are Overwatch (WA), Are You With Us (WU), Alive (AL), Recall (RE), Dragons (DR), Hero (HE), The Last Bastion (LB), Infiltration (IN), Rise and Shine (RS), e Honor and Glory (HG)
- comics: Justiceiro a Bordo (c1), Matador de Dragões (c2), Trabalho Legítimo (c3), Um Mundo Melhor (c4), Objetivo da Missão (c5), Destruidor (c6), Legado (c7), Velhos Soldados (c8), Junkenstein (c9), Reflexos (c10), Binário (c11), Insurreição (c12), Masquerade (c13), Terra Devastada (c14), Buscando (c15), Terror de Halloween (c16), e Caca ao Yeti (c17)

Como nas análises anteriores é comum alguns desses textos receber mais de uma classificação. Ao iniciar com a “adição”, podemos afirmar que todos os textos analisados se enquadram nessa operação. Os textos observados nas categorias de curtas de animação e comics tem como função, pelo menos, expandir o universo ficcional.

Na operação de “omissão” pode-se colocar os textos Trailer Cinemático (TC) e We Are Overwatch (WA). Por serem lançados antes do texto principal em caráter promocional os dois textos de curtas de animação podem ser aqui classificados. Se levarmos em consideração apenas o aspecto da omissão como subtração de elementos narrativos em relação ao texto principal, todos os demais textos podem ser enquadrados também nessa operação.

Overwatch foi o único caso estudado nessa investigação a conter exemplos de permutação. Os textos de comics Junkenstein (c9), Terror de Halloween (c16) e Caça ao Yeti (c17) fazem alusão direta aos eventos Terror de Halloween (TH) e Paraíso Congelado (PC). A substituição de elementos, característica dessa

operação retórica, é observada quando os heróis do jogo são retratados como personagens de um conto de terror (c9 e c16) e pesquisadores a procura do Yeti (c17).

Figura 26 - capa da comic Junkenstein



Fonte: Blizzard Entertainment (2016)

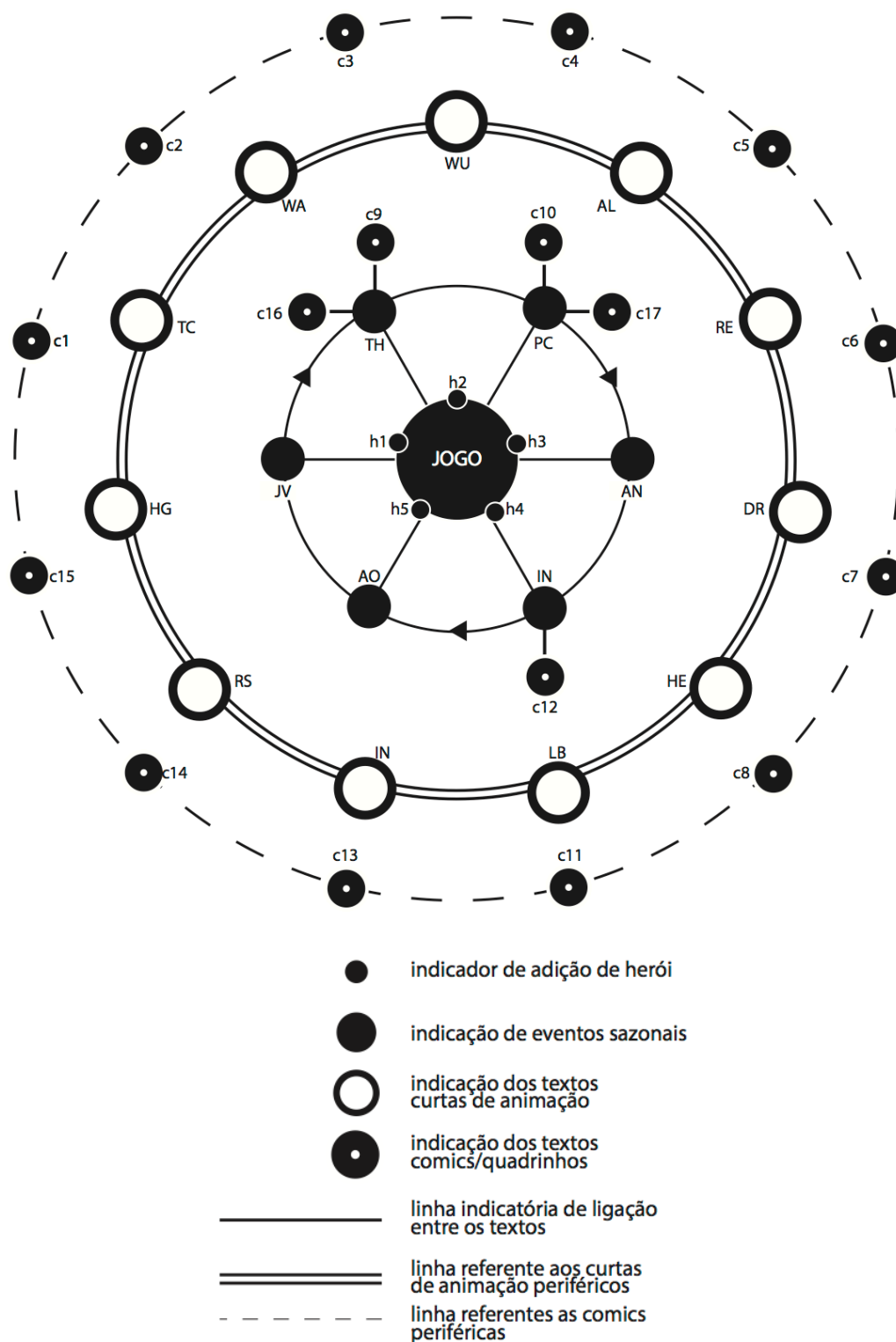
Após a classificação da estratégia de narrativa transmídia segundo as operações fundamentais da retórica, a pesquisa seguirá para a observação das relações entre os textos a partir da geração do seu mapa narrativo transmídia.

6.3 Mapa narrativo transmídia

O mapa narrativo transmídia representa um olhar acerca da narrativa da franquia e das relações entre os seus textos. Cada marcador corresponde a um texto do universo ficcional, recebendo uma sigla para sua identificação. Os marcadores, por sua vez, se encontram dentro de uma órbita que identifica em qual mídia se desenvolve. O mapa é descrito, partindo do centro, com o jogo como texto principal, de onde todas as outras mídias e textos orbitam ao seu redor. A primeira órbita, ainda pertencente ao jogo em si, são os eventos sazonais que estão ligados diretamente ao jogo, porém não possuem suas propriedades ativas a todo tempo. A órbita seguinte são os curtas de animação, e, por último, tem-se a órbita das comics. Alguns textos se ligam através de linhas com outros marcadores, indicando relação direta entre eles.

Abaixo podemos ver o mapa narrativo transmídia proposto para esse universo ficcional e sua legenda:

Figura 27 - visualização do mapa narrativo transmídia de Overwatch



Fonte: Autor

Não é possível através da observação dos textos indicar com precisão uma cronologia entre os eventos narrativos neles. Desse modo, optou-se por uma nova

configuração da interface gráfica do mapa narrativo, a partir de uma relação de proximidade com o jogo e a expansão do seu universo ficcional. Nessa análise o uso do termo evento se refere aos eventos sazonais dentro do jogo e não aos eventos narrativos, como nas análises anteriores.

Os cinco primeiros marcadores junto ao centro do mapa são os de adição de heróis. É necessário mostrar essa expansão na estrutura narrativa, pois esse fato expandiu o universo ficcional do jogo. Com o acréscimo desses eventos fixos, cinco novos textos são adicionados a franquia: os vídeos de história de origem. A adição de heróis ao jogo são, respectivamente:

- h1: Ana
- h2: Sombra
- h3: Orisa
- h4: Doomfist
- h5: Moira

A primeira órbita em torno do jogo é a dos eventos sazonais, conteúdos adicionais que estão disponível por tempo limitado em algum momento do ano. Embora ainda esteja no seu segundo ano de existência, é possível notar o padrão estabelecido pela equipe de desenvolvimento acerca dos seus eventos sazonais com base no que foi lançado através dos conteúdos de atualização. Em um ano, a partir do seu lançamento, os eventos sazonais foram: Jogos de Verão 2016 (JV), Terror de Halloween (TH), Paraíso Congelado (PC), Ano Novo Chinês (AN), Insurreição (IN), e Aniversário (AO). Pode-se inferir um padrão pois, no ano de 2017, após o evento de Aniversário o evento sazonal seguinte foi novamente o Jogos de Verão, seguido do Terror de Halloween e o Paraíso Congelado, todos esses em uma nova versão. Como já foi confirmado pela equipe de desenvolvimento que o evento seguinte será o de Ano Novo Chinês, fica claro que esses seis eventos são sim os principais eventos sazonais do jogo e que serão observados em atualizações futuras. Eles possuem relações com alguns textos da categoria “comics” (podendo ser observado na figura 27). O evento Insurreição foi, até agora, o único que trouxe um acréscimo significativo a lore do jogo, ao utilizar de um novo modo de jogo para explorar uma das missões da Overwatch em Londres.

A órbita seguinte se refere aos textos de curtas de animação. Produzidos em computação gráfica, esses curtas contam a história de personagens e eventos que antecedem os acontecimentos do jogo. Até agora foram lançados onze curtas. Os

dois primeiros, Trailer Cinemático (TC) e We Are Overwatch (WA), foram divulgados antes do lançamento do jogo. Todos os demais foram divulgados sistematicamente com periodicidade a cada três meses. Are you With Us (WU) foi o primeiro deles, podendo ser acessado na abertura do próprio jogo, e Honor and Glory (HG) foi o último divulgado, tendo seu lançamento realizado durante a Blizzcon 2017, evento da própria desenvolvedora para divulgar todas as novidades acerca dos seus jogos. Os curtas de animação não possuem ligação direta com nenhum dos eventos dos jogos (lançamento de heróis, mapas, modos de jogos ou eventos sazonais), porém são as principais formas de expansão da sua lore. Sempre explorando as motivações que fizeram os heróis se colocar nas posições vistas no jogo.

A última órbita que compõe a estrutura narrativa do universo ficcional se refere as Comics. Os textos da categoria Comics, ao mesmo tempo que são o formato de mídia que mais se distanciam do centro do mapa, são também os textos que possuem ligação direta com os eventos do jogo, principalmente sobre os lançamentos (heróis e eventos). Também é notável a sua função de expandir o universo narrativo da franquia.

6.4 A narrativa transmídia em Overwatch

A partir dessas análises podemos observar que a Blizzard Entertainment faz uso da narrativa transmídia como uma ferramenta para expansão da sua lore a medida que expande o seu universo ficcional. A adição planejada de novos textos a franquia junto com as atualizações fidelizam o usuário, deixando-o com a impressão de que o jogo sempre vai se renovar. Um fato que corrobora para esse sucesso parcial são os prêmios conquistados na The Game Awards (TGA) do ano de 2017. Depois de ter vencido a principal categoria do ano do seu lançamento, Overwatch recebe na última premiação o troféu de melhor Jogo Contínuo. Segundo descrição da própria TGA, esse prêmio é concedido a um jogo por um excelente desenvolvimento de conteúdo contínuo que evolui a experiência do jogador ao longo do tempo.

Para uma melhor compreensão da narrativa pelos seus usuários, talvez fosse indicado que os textos lançados informassem a que ponto da história eles pertencem. Alguns são mais claros para os usuários mais familiarizados com a lore apresentada, mas essa investigação não conseguiu organizar os textos

apresentados em uma linha do tempo. Esse fato viabilizou um novo modelo de interface para os mapas narrativos. Ao observá-lo sob as classificações de Falcão (2009), podemos reconhecê-lo como um mapa linear, mas a sua configuração visual leva essa pesquisa a propor uma nova nomenclatura: um mapa orbital. Esse tipo de mapa se caracteriza pela não reconhecimento dos eventos chaves que moldam a sua estrutura, sendo necessário indicar as relações entre os textos a partir de órbitas, tendo como seu centro o texto principal do universo ficcional.

Figura 28 - tela inicial de Overwatch durante o evento Insurreição



Fonte: Blizzard Entertainment (2017)

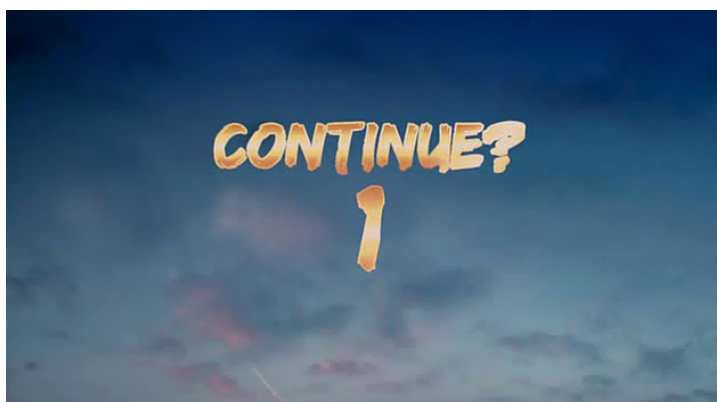
No próximo capítulo iremos tratar das conclusões gerais dessa pesquisa, tentando também apontar seus possíveis desdobramentos através da comparação entre as análises realizadas e o uso do modelo proposto.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O capítulo final dessa investigação começa com as considerações (7.1) do modelo de análise proposto e seus resultados, seguido das contribuições (7.2) desse trabalho para o âmbito acadêmico e para o desenvolvimento de narrativas transmídia, e, por fim, indicar possíveis desdobramentos (7.3) da pesquisa, a partir dos melhoramentos da pesquisa proposta e seu desenvolvimento, passando as possibilidades futuras a serem desenvolvidas a partir daqui.

A elaboração de um modelo de análise e a observação do comportamento de três casos distintos permitiu a esta investigação gerar conclusões sobre a narrativa transmídia e sua forma de aplicação. Foi possível também indicar contribuições para essa temática e apontar direções para estudos futuros.

Figura 29 - screenshot de Scott Pilgrim contra o mundo



Fonte: Universal Pictures (2010)

7.1 Considerações

A observação da estrutura narrativa de três universos ficcionais permitiu a este trabalho uma observação mais ampla sobre o tema. As relações entre os textos constatavam a necessidade de apresentar uma obra como o seu texto principal. Ficou evidente a convergência da franquia em relação a esse texto, que nos casos analisados se tratavam de filme e jogos eletrônicos.

Embora não fosse caráter dessa pesquisa investigar a importância dessas duas formas de mídia, podemos afirmar que elas são priorizadas quanto ao desenvolvimento de textos que buscam expandir o universo ficcional e, na maioria das vezes, o próprio texto principal. A demanda por essa forma de narrativa leva as

franquias a apostar em dispositivos incomuns para a narrativa transmídia, como o teatro, abrindo a possibilidade para que observemos experimentações futuras.

Os eventos dramáticos precisam de uma maior observação como forma de classifica-los segundo o modelo de análise. Ele foi o ponto principal sobre o qual podemos observar a diferença entre os mapas narrativos transmídia apresentados. Um olhar mais apurado acerca dos eventos pode conduzir a uma melhor organização da concepção de um projeto.

A narrativa transmídia é uma maneira de manter o usuário consumindo a “mesma” obra. Numa concepção mercadológica fala-se em fidelizar o consumidor. Em uma visão de design, fala-se em construir a experiência desejada pelo usuário. O olhar lançado as franquias a partir desse estudo busca como consequência, acima de qualquer coisa, tornar a prática projetual de narrativas transmídia mais viável.

Uma conclusão acerca do projeto, direcionada as análises desenvolvidas, mostra que a observação de vários casos nos levou a observar diversos panoramas, da sua gênese ao comportamento de sua estrutura narrativa. Porém a quantidade de casos complexos estudados não permitiu investigações mais profundas acerca dos mesmos.

7.2 Contribuições

O caminho metodológico foi o de encontrar respostas para o fazer transmídia através da observação das relações entre os seus textos. Deste modo, buscou-se conduzir, em caminho inverso, a avaliação desses caso para futuras concepções de projetos.

O modelo de análise apresentado nessa investigação possibilitou a crítica acerca das franquias selecionadas. A observação da relação entre os textos que a compõe nos possibilita, sobretudo a partir do uso dos mapas narrativos transmídia, utilizá-lo como recurso criativo na construção de projetos similares, ao visualizar as relações entre os textos e os eventos dramáticos presentes na narrativa.

Uma aproximação entre design e comunicação se fez necessária para uma melhor compreensão acerca de um objeto de estudo complexo. Acredita-se, dessa maneira, estar contribuindo para um relação mais íntima de interdisciplinaridade quanto a observação de temas que perpassam o conhecimento acadêmico entre duas ou mais áreas de conhecimento.

A exploração de um tema recente e tão presente na atualidade trouxe-nos uma série de desafios. Esperamos que esta investigação possa contribuir no intuito de melhorar o entendimento sobre a narrativa transmídia e, se possível, na construção dessa forma de narrativa.

7.3 Desdobramentos

Sobre a sistematização da pesquisa, outros pontos poderiam ser acrescentados: a implementação de outros modelos de análise, ou mesmo o desenvolvimento futuro, a partir da análise de outras obras narrativas transmídia, de um modelo definitivo para esse fim. As análises realizadas nos capítulos anteriores conduziu a investigação ao desenvolvimento de três mapas distintos. Um melhoramento na interface dos mapas e a possibilidade de um modelo único são possibilidades a serem observadas.

Essa investigação foi desenvolvida sob análise de casos de narrativa transmídia com aplicações em um mercado global e bem sucedidos financeiramente. Um desdobramento que se faz necessário é um estudo de caso acerca do êxito no mercado. Em caráter interdisciplinar, conjugar as relações do universo ficcional com perspectivas mercadológicas, conhecendo os usuários/consumidores e realizando uma compreensão acerca de suas preferências.

Ainda em caráter teórico, outra possibilidade de desdobramento para essa investigação seria a realização através de uma pesquisa sobre a criação de uma narrativa transmídia, a partir da gênese da sua ideia até o momento da introdução dos seus textos aos usuários, com a intenção de observar como os seus criadores pensam a distribuição dos seus textos através dos canais de mídia e as relações entre eles.

Uma linha de pesquisa possível, a partir de um desdobramento prático-teórico, seria a do desenvolvimento de uma narrativa transmídia. A criação de um universo ficcional e dispersão dos seus textos sistematicamente através de canais diversos de mídias daria posição a pesquisa de observar a franquia a partir do olhar do desenvolvedor e sua compreensão da obra em si, a relação entre os textos, e a relação da franquia com o usuário.

Por se tratar de um retrato provisório, não é possível indicar com precisão um modelo ideal para estruturação desse formato de narrativa, porém novas

observações futuras podem indicar a possível existência de tal modelo. O fenômeno da convergência é uma representação real da sociedade nos dias atuais, visto que a sua presença é inegável, predominante e crescente. Cabe aos desenvolvedores usar do poder dessa ferramenta para criar nos seus usuários o desejo pelo seu consumo.

REFERÊNCIAS

- ARAGÃO, Isabella. Palavras escritas: do cinema mudo e falado, XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2006.
- BARTHES, Roland et al. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BRANDÃO, L.; LIMA, F; LINS, P. Design e Inovação Tecnológica na Indústria de videogames: Nintendo, um estudo de caso. *Design Contexto: ensaios sobre design, cultura e tecnologia- design e complexidade*. Recife: Ed. UFPE, 2015.
- BONSIEPE, Gui. *Teoria e Prática do Design Industrial*. Lisboa: CPD, 1992.
- BONSIEPE, Gui. Design e Crise. *AGITPROP Revista Brasileira de Design*. Ano IV, Número 44, 2012.
- DEMIR, E.; DESMET, P.; HEKKERT, P. Appraisal Patterns of Emotions in Human-Product Interaction. *International Journal of Design*, 3(2):41-51. 2009.
- EDGAR-HUNT, Robert. *A linguagem do Cinema*. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- FALCÃO, Leo, *Mapas Narrativos: estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de games* / Leo Falcão. – Recife: O Autor, 2009.
- FALCÃO, Leo. *O discurso lúdico: um estudo sobre jogos e narrativa*. Tese (Doutorado em Design) - UFPE, Recife, 2015.
- FIELD, Syd. *4 Roteiros*. Objetiva: Rio de Janeiro, 1994.
- GARDNER, Jared. Storylines . *SubStance*, Volume 40, Number 1, 2011 (Issue 124), pp. 53-69
- GENETTE, Gerrard. *Palimpsests: Literature in the second degree*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1982.
- GRAY, John. *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. Nova Iorque: New York University Press, 2010.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Ed. Aleph, 2009.
- HUINZINGA, Johann. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.

JAHN, Manfred. Cognitive Narratology em Routledge Encyclopedia of Narrative Theory.

MITTEL, Jason. Complex TV, The Poetics of Contemporary Television. Nova Iorque: New York University Press, 2015.

NEWZOO global games, esports & mobile intelligence, Global Games Market Report, 2016. Disponível em:

<https://newzoo.com/wpcontent/uploads/2016/01/Newzoo_2016_Global_Games_Market_Report_Dummy.pdf> Acesso em: 21 ago. 2016.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. 2o ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PRATT, Henry John. Medium Specificity and the Ethics of Narrative in Comics. StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies, Volume 1, 2009, pp. 97-113.

PUERTO, H; LITMANN, J. Design e Inovação Tecnológica: coletâneas de ideias para construir um discurso. Bahia: Programa Bahia Design, 1999.

RIDENTI, M. Cultura e política: os anos 1960-1970 e sua herança. In: FERREIRA, J.; DELGADO L. A. N. O tempo da ditadura: regime militar e movimentos sociais em fins do século XX. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

RYAN, Marie-Laure. 2005. Narrative em Routledge Encyclopedia of Narrative Theory

SCOLARI, Carlos. Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. International Journal of Communication, n. 8. Jul, 2014.

SCOLARI, Carlos. Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, Espanha: Deusto.

STAM, Robert. Introdução à Teoria do Cinema. Campinas: Papyrus, 2003.

TONETTO, L; COSTA, F. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. Strategic Design Research Journal, v. 4, n.3, Dez. 2011 São Leopoldo-RS. Acesso em 20 de julho, 2015.

XAVIER, Ismail (org.). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

XAVIER, Ismail. O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005