



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

**LEONARDO DAMACENA AQUINO**

**A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O FANTÁSTICO CONTEMPORÂNEO COMO  
FERRAMENTAS PARA O INCENTIVO À LEITURA**

**FORTALEZA**

**2019**

LEONARDO DAMACENA AQUINO

A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O FANTÁSTICO CONTEMPORÂNEO COMO  
FERRAMENTAS PARA O INCENTIVO À LEITURA

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Robson Carlos Loureiro.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- A669n Aquino, Leonardo Damacena.  
A narrativa transmídia e o fantástico contemporâneo como ferramentas para o incentivo à leitura /  
Leonardo Damacena Aquino. – 2019.  
65 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2019.  
Orientação: Prof. Dr. Robson Carlos Loureiro.
1. Narrativa transmídia. 2. Literatura fantástica. 3. Cultura digital. 4. Ficção. 5. Narrativa. I. Título.  
CDD 302.23
-

LEONARDO DAMACENA AQUINO

A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O FANTÁSTICO CONTEMPORÂNEO COMO  
FERRAMENTAS PARA O INCENTIVO À LEITURA

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovado em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Robson Carlos Loureiro (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Luciana de Lima  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Glauiney Moreira Mendonça Junior  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais, que, de alguma forma, apresentaram-me desde cedo às minhas paixões, vistas neste trabalho.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família com destaque especial a quatro pessoas na qual me inspiro: Minha mãe, Elisabete, meu exemplo de dedicação ao trabalho e às pessoas que ama. Meu pai, Mauro, no desejo contínuo de aperfeiçoamento e de explorar a curiosidade naquilo que gosta. Meu irmão, Guilherme, a quem admiro por defender suas ideias e pela busca de respostas lógicas. Minha avó, Santa, com sua incrível dedicação à família.

Agradeço à Gabriela Quintino, minha melhor amiga e companheira desde a pré-adolescência e que me faz sentir privilegiado por ter alguém com quem possa dividir os mesmos gostos desde tão cedo. Além da constante ajuda com a revisão, as nossas conversas, sempre tão aguardadas por mim, e divertidas discussões, nunca se satisfazendo com o comum, também foram partes importantes deste projeto. Este trabalho também é seu. Assim como serão os próximos.

Agradeço também necessário à Rita de Castro. Obrigado por todo o esforço nestes três anos e meio que resultou na possibilidade de eu concluir esta graduação no seu tão amado Ceará.

Agradecimento ao professor Robson Loureiro, por ter sempre se preocupado em me dar a liberdade de escolher por qual caminho eu desejaria seguir neste projeto, mas sempre atento para evitar que eu não tentasse abraçar mais do que eu conseguiria completar. Agradeço também à banca, composta pela professora Luciana, sempre carinhosa e receptiva, e cuja organização e didática serve como modelo para todos. Também presente está o professor Glaudiney, responsável direto pelo meu interesse pelo curso de Sistemas e Mídias Digitais, após assistir uma de suas aulas antes de entrar no curso.

A todo o corpo docente do curso. A forma aberta como tratam os alunos e a facilidade de acesso com todos vocês me fizeram, aos poucos, vencerem barreiras antigas, fazendo-me sentir confortável. Essa abertura fantástica entre professores e alunos facilitou fortemente meu aprendizado a cada semestre.

A todos meus amigos de Rui Bloem, responsáveis pelo respiro entre as horas de trabalho, em especial ao Wilker, que apesar de todos os anos distantes, parece ainda próximo graças àqueles pequenos links diário, com alguma piada besta. Ao Joel, por sempre parecer presente, não importa quanto tempo se atrase. Ao Heraldo, praticamente um irmão, aparecendo sempre que possível apenas para dar um abraço.

A todos meus amigos no SMD, responsáveis por reflexões, sugestões e apoio: Bruna, Gama, Çeqüella, João Victor, Jedu, Gustavo Eliseu, Lana, Osawa e Duda. Mesmo nos dias mais complicados, a presença de vocês facilitou e alegrou semana após semana.

A cada um de vocês, obrigado novamente!

“Os porteiros estão deixando seus portões. Você pode ser tão criativo quanto quiser para ter seu trabalho visto. YouTube e a web, e o que quer que venha depois do YouTube e a web, podem te dar mais público que toda a televisão jamais fez. As antigas regras estão desmoronando e ninguém sabe como são as novas. Então crie suas próprias regras.”

Neil Gaiman



## RESUMO

Em um mundo cada vez mais conectado e com maior contato a diversos tipos mídias no cotidiano, surgem novas possibilidades de contar histórias. Novas narrativas que transitam entre diferentes mídias e toda a variedade de plataformas para expandir seu universo narrativo em um processo chamado de narrativa transmídia. Dentre diversos gêneros, a Fantasia é uma das que consegue aproveitar com maior facilidade esse processo, pelas suas características próprias de aventura e exploração. No entanto, o processo da narrativa transmídia não possui uma forma única, pois cada projeto utiliza grupos de mídias diferentes e com intensidades também diferentes. Dentro desse contexto, esse trabalho busca propor uma abordagem metodológica para aproveitar o potencial das novas mídias e da comunicação entre elas, visando a mudança de uma mídia para outra para levar o público até um livro. Para isso, este trabalho faz uma pesquisa bibliográfica, examinando os limites do gênero fantástico e os processos por trás de um projeto de narrativa transmídia, através de autores da área e de projetos realizados que contenham o livro na sua realização de forma que se consiga levar o público de uma mídia mais popular até o livro.

**Palavras-chave:** narrativa transmídia; literatura fantástica; cultura digital; ficção; narrativa;

## ABSTRACT

In a world increasingly connected and with more contact to a large variety of media, there are new possibilities for storytelling. New narratives that move between different media and the full range of platforms to expand your narrative universe in a process called transmedia storytelling. Among several genres, Fantasy is one that can most easily take advantage of this process, due to its characteristics of adventure and exploration. However, the transmedia storytelling process does not have a unique form, as each project uses different media groups with different intensities. Within this context, this work proposes a methodological approach to utilize the potential of new media and the communication between them, aiming the shift from one media to another to bring the audience to read. This work does a literature review to examines the boundaries of the Fantasy genre and the methods behind a transmedia narrative project, through authors in the field and accomplished works that contain the book in its realization so you can get the public from a more popular media to the book.

**Keywords:** transmedia storytelling; fantastic literature; digital culture; fiction; narrative;

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Série Sherlock da BBC .....	19
Figura 2 – Scooby-doo.....	19
Figura 3 - A Origem.....	20
Figura 4 – Lost.....	20
Figura 5 - O castelo animado.....	21
Figura 6 - Franquia x Transmídia .....	24
Figura 7 - Antigo site da J. K. Rowling .....	29
Figura 8 – Skyrim .....	31
Figura 9 - Modelo completo de criação de um projeto de narrativa transmídia .....	33
Figura 10 - Estrutura narrativa .....	35
Figura 11 - Universo narrativo .....	38
Figura 12 - Espaço narrativo .....	40
Figura 13 - Determinação de um espaço narrativo .....	40
Figura 14 - RPG de fórum.....	44
Figura 15 - Plataformas.....	45
Figura 16 - Divisão de plataformas.....	46
Figura 17 - Engajamento.....	50
Figura 18 - Diagrama de radar para narrativa transmídia .....	52

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
Fandom	<i>Fan kingdom</i>
Fanfic	<i>Fanfiction</i>
MMORPG	<i>Multiple massive role playing game</i>
RPG	<i>Roleplaying game</i>
UFC	Universidade Federal do Ceará

## SUMÁRIO

1.	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
2.	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	17
2.1	<b>Literatura fantástica</b> .....	17
2.2	<b>Narrativa Transmídia</b> .....	22
2.3	<b>A transmídia e a literatura fantástica</b> .....	27
2.4	<b>Projeto de narrativa transmídia</b> .....	32
2.4.1	<i>Estruturas Narrativas</i> .....	34
2.4.2	<i>Universo narrativo</i> .....	37
2.4.4	<i>Espaço narrativo</i> .....	39
2.4.5	<i>Plataformas</i> .....	44
2.4.6	<i>Engajamento</i> .....	47
2.5	<b>Documentação</b> .....	51
2.5.1	<i>Proposta</i> .....	51
2.5.2	<i>One Sheet</i> .....	52
2.5.3	<i>Storybible</i> .....	52
2.5.4	<i>Participation bible</i> .....	53
2.5.5	<i>Tabela de plataforma</i> .....	53
2.5.6	<i>Diagrama da jornada do público</i> .....	54
2.5.7	<i>Tabela de cenas</i> .....	54
3	<b>METODOLOGIA</b> .....	55
3.1	<b>Critérios de seleção das leituras</b> .....	56
3.2	<b>Método e Ferramentas</b> .....	57
4	<b>RESULTADOS</b> .....	59
5	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	62
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	64

## 1. INTRODUÇÃO

Cinema, *videogames*, canais de *streaming*, internet (...) cada vez mais estamos cercados de novas mídias em nossas vidas, ao menos entre sujeitos urbanos conectados. Todas elas, potencialmente, podem mobilizar nossa atenção a todo instante, seja em casa, no trabalho, na faculdade ou na rua. Com a intensa competição pela atenção do usuário, não mais visto apenas como espectador, é de se esperar que, na perspectiva do senso comum, algumas mídias percam espaço ou até desapareçam com o passar do tempo. Entretanto, outras emergem com um padrão muito intenso de utilização pelos usuários. Jenkins (2009a), em oposição à ideia de desaparecimento das mídias, aponta que nenhuma mídia efetivamente desapareceu, apenas se adaptou e/ou mudou de plataforma. Essa mudança resulta em novas formas de produzir e consumir mídias ou na recriação destas para novos públicos e para os públicos mais tradicionais de consumidores.

Jenkins (op. cit.) afirma que essa mudança acontece de forma cada vez mais acelerada. As mídias passam por um processo de convergência, permitindo que os criadores de conteúdo explorem possibilidades de interação e criem ambientes atraentes e imersivos para alcançar um público com potencial de acesso a conexões cada vez mais rápidas e mais armazenamento, onde quer que ele esteja.

Nesse contexto, uma das mídias que passa por um processo de adaptação é o livro. Quando surgiu a impressão em escala industrial de livros, a forma como se contava histórias era construída de outra maneira, diferente daquelas na contemporaneidade. Logo, mudou-se a estrutura de construção das histórias além de outras variáveis. A partir de então, histórias começaram a ter “começo e fim” como conhecemos hoje, além da menor utilização das estruturas mnemônicas como, por exemplo, as rimas. Esse trabalho é focado na maneira como essas histórias são contadas atualmente.

Segundo Hobohm (2013), em entrevista para um curso on-line, quando histórias eram contadas, principalmente, em locais públicos, por meio da oralidade, não havia uma preocupação com o interior do personagem, sua condição psicológica era irrelevante. O entrevistado afirma que, em sua grande maioria, os personagens nos livros épicos eram representações de grupos ou nações. Com a chegada dos livros impressos em larga escala, o ato de ler, por sua vez, faz surgir uma narrativa mais centrada no indivíduo. Ninguém mais estava acompanhando aquela história a não ser quem estava com o livro em mãos. Dessa forma, as histórias passaram a refletir o interior do personagem, como este se sentia e pensava (BOYD, 2010).

Na contemporaneidade, com a chegada das mídias de vídeo, imagens e internet, passamos por outra transformação no modo de contar histórias. As narrativas são construídas buscando ambientes mais imersivos e, com a evolução de tecnologias como a realidade virtual e a realidade aumentada, este processo está cada vez mais consolidado (MURRAY, 2003).

Acompanhando as rápidas transformações das mídias, os livros passaram a ser disponibilizados em modelo físico e digital, em formatos de *e-books* ou compartilhados em plataformas virtuais, alcançando espaços com os quais concorria até então, como no caso dos dispositivos móveis de comunicação.

Em algumas instituições como as de ensino e aprendizagem (escolas), entretanto, a constante proibição do celular, por ser um dispositivo que pode distrair os estudantes dos livros didáticos e da narrativa de professoras, esta ampla disseminação das mídias eletrônicas pode fazer os jovens considerarem o livro como uma ferramenta desinteressante e que se contrapõem a tecnologias mais novas.

Essa associação acaba se tornando um empecilho para o hábito da leitura e não tende a se transformar procurando aproveitar oportunidades de utilizar o potencial de novas mídias e plataformas para motivar as pessoas a experimentarem mídias mais tradicionais. Como aponta Nagumo (2014), em seu estudo, relata que:

A partir dos dados coletados, nota-se que há leis e regulamentos escolares que proíbem o uso desses aparelhos na escola, contudo é o professor que define as regras de uso na sala de aula. Muitos acabam por liberar o uso após o término de uma atividade para que o aluno se distraia e não atrapalhe os demais. Os estudantes tendem a transgredir as proibições e usar seus celulares por terem tempo livre na escola ou estarem entediados com as aulas. Além disso, querem se comunicar e entrar nas redes sociais ou mesmo sanar dúvidas da aula com consulta rápida à internet. Como consequências gerais desse uso, há distração dos alunos, problemas de privacidade, como a disseminação de conteúdo inadequado e “cola” nas provas. Neste cenário, indica-se que a escola compreenda as questões sociais e culturais relativas a este costume dos jovens e enxergue o fenômeno como uma oportunidade de aproximação. (NAGUMO 2014, p. 6)

O estímulo do hábito de leitura possibilita que uma pessoa tenha acesso a outro tipo repertório de mídias para obter conhecimento de mundo. Não ficando limitado apenas ao audiovisual, atualmente dominante. A prática da leitura trabalha também não só com o processo de conseguir ler, mas de compreender, “refletir sobre” e interpretar adequadamente o texto. Nesta forma de mídia as relações com o tempo são diferentes da mídia impulsionada dos áudios e vídeos onde o receptor tende a se adaptar a velocidade proposta pela própria mídia.

A narrativa transmídia, termo cunhado por Jenkins (2009a), explora dispersar uma

história por diversas mídias de forma que cada uma explore o que há de melhor naquela forma midiática na concepção do autor ou da autora. Dessa maneira se constrói um universo narrativo imersivo buscando trazer o público “para dentro” da história. Esse modelo narrativo incentiva a exploração e participação do público, remodelando as relações entre autor e público. Pratten (2015) aborda a produção da narrativa transmídia e ambientes imersivos e afirma que este modelo narrativo é a forma de se colocar o público no centro da história.

O gênero escolhido para o desenvolvimento neste trabalho foi o fantástico, pois, segundo Todorov (2004), a essência da fantasia contemporânea reside no mistério e suspense de um mundo desconhecido que é apresentado logo no princípio da história. Sendo assim, ele se encaixa com certa tranquilidade na proposta da narrativa transmídia, na potencialidade para criar um universo narrativo cativante e novo a ponto de mobilizar o desejo de explorar e conhecer mais sobre um mundo diferente do qual o público conhece.

O objetivo deste trabalho é propor uma abordagem metodológica imbricada e integrada com artefatos tecnológicos para aproveitar o potencial das novas mídias através da comunicação entre elas. Desse modo, a interação entre mídias através da narrativa transmídia, de um conceito que busca expandir um universo narrativo possibilitando, através da curiosidade, exploração e engajamento do público, a migração de uma mídia para outra.

Neste primeiro trabalho sobre esse tema optou-se pelo uso da metodologia da pesquisa bibliográfica. A utilização desse modelo se deveu ao fato da necessidade de se equalizar as produções intelectuais e práticas diversificadas e já estudadas na aplicação da narrativa transmídia em diferentes integrações tecnológicas, narrativas e formatos. Dessa forma, a pesquisa bibliográfica permitiu explorar e delimitar, através de outras obras, os limites dos termos citados, além de estudar abordagens criadas para a produção de uma narrativa transmídia através de produtos já desenvolvidos e analisados por outros autores e autoras possibilitando formar visão ampla e integrada da base já consolidada desta proposta narrativa.

Dentro das obras escolhidas, foram citados autores com estudos sobre a literatura fantástica ou narrativa transmídia e outros que estudaram como estruturar uma narrativa transmídia, além de pesquisar por obras que tenham, de alguma forma, a utilização do livro, ou pelo menos da escrita criativa, como parte do produto de narrativa transmídia.

Este trabalho começa delimitando o conceito de literatura fantástica, buscando as definições de autores para o que é a fantasia e quais as diferenças desse gênero para outros semelhantes. O trecho termina diferenciando a fantasia chamada tradicional e a contemporânea.

Na seção seguinte, aborda-se o conceito de narrativa transmídia, também diferenciando-



a de outros modelos de comunicação, além de explicar os processos presentes dentro desse modelo de contar histórias.

Em seguida, é estruturado o processo de construção de uma narrativa transmídia, a partir do modelo apresentado por Pratten (2015) e quais documentos permitem ter maior controle ao tentar criar o próprio projeto transmidiático.

Depois é relatado sobre a metodologia aplicada neste trabalho, relatando como foi o passo a passo da pesquisa desenvolvida, terminando, por fim, apresentando os resultados encontrados e quais serão os próximos passos após o término dessa etapa da pesquisa.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Literatura fantástica

Diversos teóricos procuraram explicar o que é a literatura fantástica e quais são os elementos necessários para uma obra literária entrar no gênero fantasia. Para Charles Nodier (apud CAMARINI, 2014), o fantástico residia no chamado mundo da imaginação e sua existência ocorria quando o conhecimento humano não era suficiente para explicar determinado fenômeno. Dessa forma, a extrapolação das leis conhecidas era o cerne do mundo fantástico e surgiu como uma das respostas aos anos de racionalismo pós-Revolução Francesa.

Para Pierre-George Castex (apud CAMARINI, 2014, p. 31, tradução nossa): “O fantástico, na verdade, não é confundido com a fabulação convencional de histórias mitológicas ou contos de fadas, que envolve uma mudança da mente. Pelo contrário, é caracterizado por uma brutal intrusão do mistério no contexto da vida real”<sup>1</sup>.

Essa perspectiva é compartilhada por Louis Vax (apud CAMARINI, 2014, p. 43), que ao definir o fantástico, diz: “A narrativa fantástica, pelo contrário, gosta de nos apresentar, habitando o mundo real onde nos encontramos, homens como nós, postos de súbito em presença do inexplicável. [...] o fantástico nutre-se dos conflitos do real e do possível.”

Roger Caillois (apud CAMARINI, 2014) diferencia o fantástico dos contos de fadas e da ficção científica. Para ele, o conto de fadas é uma narrativa onde a magia não entra em conflito com o mundo em que se passa. Ele é natural ao universo, sendo assim, não causa espanto. Por outro lado, o fantástico apresenta uma magia de ruptura, ameaçadora e agressiva, entrando em choque com o mundo real e suas regras, por isso, é compreendida como geradora de paradoxos. A ficção científica, por sua vez, também trabalha com o conflito e a ruptura, mas dessa forma é com o progresso da ciência em choque com as regras estabelecidas naquele universo narrativo.

Todorov (2004), considerado um dos principais teóricos a estudar o fantástico como gênero literário. Algo difícil de elaborar, pela diversidade de temas que um universo fantástico pode explorar, como ele mesmo afirma:

---

<sup>1</sup> “Le fantastique, en effet, ne se confond pas avec l’affabulation conventionnelle des récits mythologiques ou des féeries, qui implique un dépaysement de l’esprit. Il se caractérise au contraire par une intrusion brutale du mystère dans le cadre de la vie réelle.”

A expressão “literatura fantástica” refere-se a uma variedade da literatura ou, como se diz comumente, a um gênero literário. Examinar obras literárias a partir da perspectiva de um gênero é um empreendimento absolutamente peculiar. Nosso propósito é descobrir uma regra que funcione para muitos textos e nos permita aplicar a eles o nome de “obras fantásticas”, não pelo que cada um tenha de específico. (TODOROV, 2004, p.7-8).

Em seguida, ele explica que o “coração” do fantástico reside em um acontecimento impossível de se explicar através das leis conhecidas pelo nosso mundo. Dessa forma, o desenvolvimento desse acontecimento (uma assombração, uma transformação, um fenômeno assustador) transita entre uma ilusão e, nesse caso, a realidade segue inalterada, ou uma nova realidade explicada através de novas leis. Dessa forma (Todorov, 2004, p.23): “Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra”.

O fantástico seria um modelo literário que explora, em sua essência, segundo este autor, o desconhecido. Dessa forma, para que o estranhamento com o desconhecido seja potencializado, a história deve explorar conceitos científicos e se aproximar da nossa realidade, antes de mergulhar no elemento estranho ao leitor. Este elemento narrativo deve causar a dúvida e é nela que mora o fantástico para Todorov: A indefinição sobre o desconhecido possuir uma explicação natural ou sobrenatural.

Além disso, Todorov cita três condições para que uma narrativa seja considerada fantástica:

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra [...]. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenchem as três condições. (TODOROV, 2004, p.38-39)

Para complementar, o teórico fala que o gênero fantástico se encontra entre dois outros gêneros: o estranho e o maravilhoso. O fantástico poderia então pender para um dos lados e formar novos estilos. Dessa forma temos:

- **Estranho:** Gênero em que temos um acontecimento inquietante e extraordinário, mas que possui uma explicação perfeitamente racional. Exemplo: Nas aventuras

de Sherlock Holmes (Figura 1) ele precisa resolver casos absurdos e extraordinários através da lógica e dedução.

Figura 1 - Série Sherlock da BBC



Fonte: Sherlock (2016) - Sherlock resolve mistérios intrigantes sempre através da racionalidade

- **Fantástico-Estranho:** Quando o fantástico pende para o estranho, um acontecimento que parece sobrenatural, se revela racional. Seja um sonho, uma ilusão ou um evento ilusório (como o eclipse). Exemplo: Scooby-doo (Figura 2), onde toda assombração é, na verdade, alguma pessoa tentando espantar alguém.

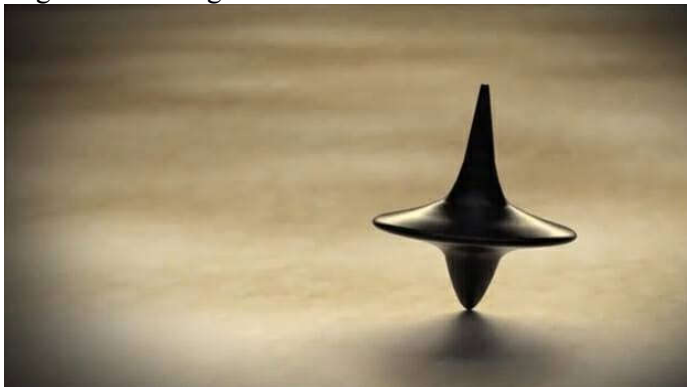
Figura 2 – Scooby-doo



Fonte: Scooby-doo, cadê você? (1969) - O acontecimento que parece sobrenatural revela uma causa racional

- **Fantástico-Puro:** É o fantástico que termina sem deixar claro se sua causa é natural ou sobrenatural. No final de “A Origem” (Figura 3), nos perguntamos se o personagem está de fato na realidade, vivendo sua vida em paz, ou apenas continua preso no seu inconsciente vivendo seu maior desejo.

Figura 3 - A Origem



Fonte: A origem (2010) - A dúvida permanece até o final

- **Fantástico-Maravilhoso:** Nesse caso, ocorre, ao final, uma aceitação do sobrenatural. O personagem, ao precisar reagir, encara o medo e trabalha com novas regras. Ex: A série Lost (Figura 4): Ficamos a todo momento questionando a origem da ilha ser sobrenatural ou racional, até pender para a primeira.

Figura 4 – Lost



Fonte: Lost (2010) - Descobrimos a origem sobrenatural dos eventos na última temporada de Lost.

- **Maravilhoso:** No maravilhoso, o sobrenatural ocorre sem questionamentos ou explicações. Nem o leitor ou os personagens estranham os eventos sobrenaturais. Exemplo: No “O castelo animado” (Figura 5), maldições, transformações e seres fantásticos ocorrem sem questionamentos ou surpresas para os personagens.

Figura 5 - O castelo animado



Fonte: Studio Ghibli - A fantasia ocorre naturalmente nos filmes da Ghibli.

Por fim, há a diferenciação entre o que foi chamado de fantástico tradicional e fantástico contemporâneo.

Essa divisão entre tradicional e contemporâneo foi proposta por Jean-Paul Sartre (apud TODOROV, 2004), no capítulo “*Aminadab*” em seu ensaio “Situações I”, afirmando que a literatura fantástica no século XX seria uma vertente que teria se desenvolvido do fantástico do século XIX, tendo como Kafka seu principal expoente.

Segundo Todorov (op.cit.), há uma inversão do aparecimento do fantástico. Enquanto que no tradicional partia-se do natural para atingir o sobrenatural no clímax, no contemporâneo o fantástico está presente no início do texto e dele se busca atingir o natural. Outro fator, para o autor, é que no contemporâneo não há a hesitação e sim uma adaptação ao sobrenatural.

Ao também explicar o texto de Kafka, Todorov afirma:

Se estudarmos este relato de acordo com as categorias elaboradas anteriormente, advertimos que se distingue de maneira clara das histórias fantásticas tradicionais. Em primeiro lugar, o acontecimento estranho não aparece logo depois de uma série de indicações indiretas, como o pináculo de uma gradação, mas sim está contido na primeira frase. O relato fantástico partia de uma situação perfeitamente natural para desembocar no sobrenatural; A metamorfose parte do acontecimento sobrenatural para ir lhe dando, com o passar do relato, um ar cada vez mais natural; e o final da história se afasta por inteiro do sobrenatural. Desta sorte, toda vacilação se torna inútil: servia para preparar a percepção do acontecimento insólito, caracterizava o passo do natural ao sobrenatural. Aqui, o que se descreve é o movimento contrário: o da adaptação, que segue ao acontecimento inexplicável, e que caracteriza o passo do sobrenatural ao natural. Vacilação e adaptação designam dois processos simétricos e inversos. (TODOROV, 2004, p.125)

Contudo, para Todorov (Op. cit.), nem mesmo com esse entendimento, a fantasia contemporânea deve ser tratada como uma vertente do gênero maravilhoso, pois neste, o mundo está mergulhado em leis que são diferentes das nossas e em razão disto, o

acontecimento sobrenatural não causa espanto. Na “Metamorfose” de Kafka, o acontecimento continua sendo chocante e impossível, mas que acaba, com o desenrolar da narrativa, se tornando aceito. Na literatura fantástica contemporânea, a fantasia não pende entre o estranho e o maravilhoso. Essas narrativas (TODOROV, Op. cit., p. 125): “(...) derivam de uma vez do maravilhoso e do estranho, são a coincidência de dois gêneros aparentemente incompatíveis. O sobrenatural está presente, e não deixa, entretanto, de nos parecer inadmissível.”

Há também o abandono da segunda condição, considerada opcional, para um texto de ficção ser considerado fantasioso: Na literatura fantástica contemporânea o personagem não apresenta a vacilação, como a maioria dos textos do século XIX. A descrição do mundo é tão estranha quando o acontecimento sobrenatural que serve de fundo para a narrativa. Como Todorov cita em relação à literatura fantástica contemporânea:

Esta metamorfose terá consequências sobre a técnica do gênero. Se o herói com o qual se identifica o leitor era antes um ser perfeitamente normal (a fim de que a identificação fosse fácil e que resultasse possível assombrar-se com ele ante o insólito dos acontecimentos), neste caso, é precisamente esse personagem principal quem se volta “fantástico”. (...) Com o Kafka nos achamos pois frente ao fantástico generalizado: o mundo inteiro do livro e o próprio leitor ficam incluídos nele. (TODOROV, 2004, p. 128)

Assim, a compreensão da narrativa fantástica e suas nuances se torna imprescindível para fundamentar a abordagem deste trabalho, já que se trata da utilização da literatura fantástica para criar um hábito de leitura através da narrativa transmídia.

## 2.2 Narrativa Transmídia

A narrativa transmídia é um termo criado por Henry Jenkins (2009a) no seu livro “Cultura de Convergência”. Considerando que o início dos estudos sobre a narrativa transmídia remonta à primeira década do século XXI, ainda há discussões e confusões sobre os limites do termo e suas aplicações, mas nomes como Jenkins (Op. cit.), Pratten (2015) e Scolari (2013) emergem como principais pesquisadores nesse tema emergente, procurando consolidar teorias e práticas destas categorizações.

Uma das razões na discussão sobre os limites do termo “narrativa transmídia”, previamente citada, encontra obstáculos de definição em relação à diferenciação entre essa e outras designações relacionadas à comunicação entre mídias como, por exemplo, os conceitos de *crossmedia*, *franquia*, *intermídia* e *branding*.

A definição base de Jenkins no livro “Cultura de Convergência” é:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009a, p.138)

Logo, se trata de um modelo que busca contar uma história se utilizando de diversas mídias, aproveitando as qualidades e respeitando as limitações de cada uma delas a favor da narrativa. Essa definição é compartilhada com Scolari que afirma:

Em poucas palavras: As narrativas transmídias são uma particular forma narrativa que se expande através de diferentes sistemas de significação (verbal, icônico, audiovisual, interativo, etc.) e meios (cinema, história em quadrinhos, televisão, *videogames*, teatro, etc.). As narrativas transmídias não são simplesmente uma adaptação de uma linguagem para a outra: a história que conta a história em quadrinhos não é a mesma que aparece na tela do cinema ou na microsuperfície do dispositivo móvel.<sup>2</sup> (SCOLARI, 2013, tradução nossa)

Pratten (2015, p.2, tradução nossa) acrescenta a essa definição a importância da participação do público com a obra, afirmando que o conceito de narrativa transmídia é: “(...) contar uma história através de múltiplas plataformas, preferencialmente permitindo a participação do público, de modo que cada sucessiva plataforma aumente a satisfação do público”<sup>3</sup> (Figura 6).

Mais adiante na narrativa do autor, este afirma que o problema da definição tradicional é ter como enfoque o “como” e não o “porque” da transmídia, destacando que ao se colocar o público no centro da definição, pode-se descrever a transmídia como: “levar o público a uma jornada emotiva que vai de momento em momento”<sup>4</sup> e sugerindo:

Um ‘momento’ é um ponto no tempo quando nós estamos totalmente absorvidos pelo presente. A maior parte de nossas vidas é gasta em uma correnteza sem fim de eventos que significa pouco ou nada para nós; tempo é como uma água corrente – nós não percebemos os milhões de pequenas gotículas que fazem a correnteza. Nós queremos pegar uma ou mais desses milhões de gotículas de tempo e fazê-las

<sup>2</sup> “En pocas palabras: las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil.”

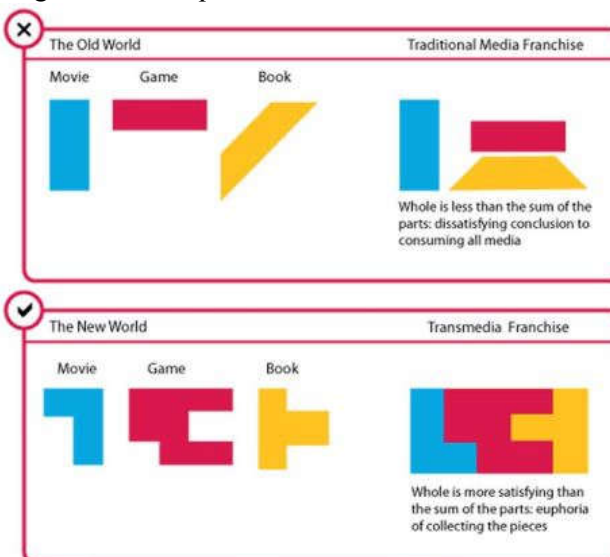
<sup>3</sup> “(...) telling a story across multiple platforms, preferably allowing audience participation, such that each successive platform heightens the audience’ enjoyment.”

<sup>4</sup> “taking the audience on an emotional journey that goes from moment-to-moment”



significar algo mais – nós queremos fazê-las algo memorável e significativo... para fazê-las um momento.<sup>5</sup> (PRATTEN, 2015, p.2, tradução nossa)

Figura 6 - Franquia x Transmídia



Fonte: Pratten (2015)

Para trabalhar com essa experiência, Jenkins<sup>6 7</sup> estabeleceu sete princípios da narrativa transmídia:

- **Capacidade de espalhar e de escavar:** A capacidade de se espalhar se refere a motivação e a facilidade com que o conteúdo da narrativa transmídia consegue circular entre os fãs. A competência de escavar se refere ao engajamento das pessoas em dedicar seu tempo na busca de novas pistas e informações da história.
- **Continuidade e Multiplicidade:** Continuidade se refere a consistência do universo narrativo. O que é explorado em uma mídia não deve contradizer narrativas expressas em outro meio de comunicação. Multiplicidade refere-se a um efeito semelhante ao de “universo paralelo”. É utilizar uma segunda mídia para contar a mesma história, mas

<sup>5</sup> “A ‘moment’ is a point in time when we are totally absorbed in the present. Most of our lives are spent in an endless stream of events that mean little or nothing to us; time is like running water – we don’t notice the millions of tiny droplets that make up the stream. We want to take one or more of these millions of tiny droplets of time and make them mean something more – we want to make them memorable and meaningful... to make them a moment.”

<sup>6</sup> JENKINS, Henry. The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). 2009b. Disponível em:

<[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)>. Acesso em: 13 out. 2019

<sup>7</sup> JENKINS, Henry. The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. 2009c. Disponível em:

<[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)>. Acesso em: 13 out. 2019

com escolhas ou eventos ocorrendo de maneira, tempo ou local diferentes.

- **Imersão e *Extractability*:** Imersão é a capacidade de levar a pessoa para dentro da história, como, por exemplo, em parques temáticos ou experiências no mundo real. *Extractability* refere-se à possibilidade de retirar algo da história para o mundo real, como varinhas do Harry Potter ou sabre-de-luz de *Star Wars*, que se tornaram objetos colecionáveis possíveis de serem adquiridos pelos fãs.
- ***Worldbuilding*:** refere-se a construção de conteúdos paralelos que podem ser oferecidos aos leitores expandindo o mundo onde a história se passa sem, contudo, acrescentar algo ao eixo narrativo principal. Trata-se de ampliar o mundo onde a história foi narrada.
- **Serialidade:** É a forma como uma narrativa longa é quebrada e espalhada pelas diferentes mídias. A ideia de serialidade funciona como ação de “quebrar em blocos” a história e implementar estes segmentos em mídias diversificadas.
- **Subjetividade:** Trata-se de mostrar a perspectiva de outros personagens sobre eventos, sejam eles novos ou não. Desse modo, permite-se ao leitor acompanhar a história construindo uma outra visão do que ocorreu em um evento ou se aprofundar na vida de um personagem que não foi totalmente explorado na outra mídia.
- **Performance:** É a capacidade de fazer com que o usuário contribua com a narrativa. Essa possibilidade coloca o público, potencialmente, mobilizado para que através de outras mídias se possa colocar em um ambiente narrativo alterando elementos da história. Por exemplo, uma pessoa física real vai até uma estação de metrô que estava sendo indicada em uma narrativa escrita em um blog. É importante salientar que uma figura humana real foi até um aeroporto real. Essa pessoa real tem que ir do ponto A até o ponto B. Este evento acontecerá em um dia determinado. Os leitores que desejarem participar dessa ação real se deslocam fisicamente até a um aeroporto e ajudam a mulher a chegar no ponto A ao ponto B sem ser percebida por outros personagens opositores. Funciona como uma ação teatral. O exemplo dado assemelha-

se à proposta do Conspiracy for Good<sup>8</sup>, uma narrativa em que o público ajuda uma professora a enfrentar uma multinacional gananciosa.

É necessário, ainda, diferenciar-se a narrativa transmídia de outras formas de comunicação entre mídias. Na tese de Figueiredo (2016), ela diferencia a narrativa transmídia de outros cinco modelos:

**Narrativa transmídia x *Crossmedia*:** No blog de Jenkins<sup>9</sup> é citado o uso de vitral nas igrejas como um exemplo de que *crossmedia* e transmídia são sinônimos. Observa-se que os vitrais das igrejas contam histórias retiradas de elementos da bíblia, uma mídia impressa. Entretanto, o que acontece nos vitrais e demais exemplos de *crossmedia* é a replicação de conteúdo em diferentes mídias. Essa migração de mídia, em geral, apresenta leves mudanças como, por exemplo, a utilização de cores no vitral que não estão descritas na bíblia. A adaptação de livros em filmes também podem apresentar situações similares. Para ocorrer a narrativa transmídia é necessário que a nova mídia ofereça conteúdo novo.

**Narrativa transmídia x Intermídia:** Intermídia é a mistura de mídias, como no caso dos poemas visuais. A narrativa transmídia não se trata unicamente de mistura de mídias. Estas mídias podem trabalhar separadas para contar o mesmo universo. Uma metáfora possível é que a intermídia reúne uma pluralidade de mídias no mesmo segmento ou bloco, enquanto que a narrativa transmídia funciona mais próximo da ideia de inter-relação ou transrelação entre as mídias.

**Narrativa transmídia x Franquia:** A franquia de histórias para produtores de mídias diferentes da original onde essa foi registrada é largamente utilizado na indústria. É um modelo que explora o máximo de mídias possíveis para propagar uma marca. História em quadrinhos, desenhos, filmes, comerciais, comida, roupas. No entanto, essas mídias não se comunicam, diferentemente da narrativa transmídia em que toda nova ramificação midiática precisa se comunicar com as outras. Por exemplo, pode-se citar a franquia MIB (*Man in Black*) onde foram desenvolvidos além dos filmes, desenhos que não se comunicam com a

---

<sup>8</sup> O histórico da Conspiracy for Good pode ser acessado em:

<<https://web.archive.org/web/20101004232101/http://www.conspiracyforgood.com/>>. Acesso em: 13 out. 2019

<sup>9</sup> JENKINS, Henry. The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One). 2009d.

Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html)>. Acesso em: 13 out. 2019

história do filme.

**Narrativa transmídia x *Branding*:** Esses conceitos são confundidos e muitos cursos de marketing ensinam que os conceitos são os mesmos.

*Branding* é o processo de gestão de uma marca e de divulgação desta por meio de ações de *marketing* para fortalecê-la e consolidá-la. Uma das formas é a exploração de múltiplas plataformas através dessas ações. Jenkins<sup>10</sup> argumenta que o *Branding* é uma das ações que pode ser feita com a narrativa transmídia, mas não se trata de narrativa transmídia como um todo, pois como explica Figueiredo:

Em outras palavras, o conceito de transmídia pode ser usado para a gestão de uma marca, mas, nesse caso, não se deve falar em narrativa transmídia, pois não há uma narrativa sendo contada; há, sim, a propagação de conteúdo através várias mídias, mas esse conteúdo não é narrativo e por isso não possui, como falamos anteriormente, uma lógica de coerência e de continuidade. (FIGUEIREDO, 2016, p. 59-60)

Dessa forma, enquanto *branding* está concentrado na comercialização de um produto que não é a narrativa, a narrativa transmídia está focada na história narrativa e não no objeto a ser vendido e que não depende, de fato, da narrativa criada.

### 2.3 A transmídia e a literatura fantástica

Como apresentado, a narrativa transmídia não é um modelo fixo. Seu desenvolvimento se adapta de acordo com as peculiaridades e características substantivas de cada projeto narrativo. A análise dessas necessidades particulares busca entender as vantagens e desvantagens de cada mídia para contar determinados trechos da história.

Dessa maneira, não há nenhum impedimento na utilização de qualquer mídia, como, por exemplo, o livro. A inserção de uma mídia está relacionada com um plano de como trabalhar com cada um destes mesmos meios de comunicação para contar uma história ou um fragmento dela.

Vale ressaltar que existem exemplos da utilização da narrativa transmídia na literatura, inclusive fantástica, e estes serão abordados aqui, mas o foco é traçar caminhos tecno-metodológicos de como utilizar a narrativa transmídia e a fantasia contemporânea para mobilizar potenciais leitores, cuja falta do hábito de leitura, entendida como problema, possa

---

<sup>10</sup> JENKINS, Henry. Transmedia 202: Further Reflections. 2011a. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 13 out. 2019.

ser ultrapassada.

Um exemplo de narrativa transmídia que utiliza livros é o projeto *Lowlifes*<sup>11</sup>. Nessa história, Larry Hayes, um detetive da polícia viciado em drogas, acorda em um beco, sem se lembrar do que ocorreu nas últimas horas. Noble Jon, um mendigo que era seu informante, é encontrado morto e as evidências levam o detetive a crer que ele é o assassino. Larry decide, por conta disso, investigar a causa da morte de Jon para descobrir o que realmente aconteceu. Jennifer, ex-esposa de Larry, quer obter a guarda dos filhos e, para provar que seu ex-marido não está em condições de cuidar das crianças, ela contrata Lauren Ortega, uma detetive particular, para investigar Larry.

Este fragmento de história possui quatro personagens, sendo três considerados centrais para a trama já que estes atuam de fato na história. Como se pode perceber três dos personagens estão “vivos” e, por isso, considera-se que atuam ativamente, e um personagem “morto”, atua de forma passiva, pois não realiza ações além da sua presença. Por isso, foi dividida em três mídias:

*Livro*: Larry, o detetive, teve sua trama desenvolvida através de um livro, contando o desenrolar da sua investigação de assassinato em uma narrativa com um tom *noir*;

*Blog digital*: Jennifer, a ex-esposa, relata sua vida, suas decisões e as atualizações recebidas da detetive Lauren através de um *blog* pessoal;

*Webserie*: Lauren, a detetive privada, conta sua investigação através de uma *webserie*, como uma gravação pessoal nas ruas de *San Francisco*.

Cada uma dessas mídias pode ser consumida de forma independente e satisfazer seu público, mas ao decidir acompanhar as outras mídias, quem acompanha a história recebe informações adicionais que, como afirma Pratten (2015), aumenta o prazer de acompanhar aquela história por conhecer informações extras.

Outro exemplo é o universo de *Mirrorworld* de Cornelia Funke (2016). Uma série de cinco livros onde um personagem descobre outro mundo por trás dos espelhos. Um aplicativo<sup>12</sup> com o mesmo nome da série foi desenvolvido onde o usuário pode andar por diferentes cenários e descobrir fragmentos de novas histórias, não relatadas na série de livros.

Similar ao *Mirrorworld*, outro *site* com a mesma dinâmica é o *Pottermore* (2012)<sup>13</sup>. Na

<sup>11</sup> WOOD, Simon. *Lowlifes*. 2010. Disponível em: <<https://www.conducttr.com/success-stories/lowlifes/>>. Acesso em: 24 out. 2019.

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://apps.apple.com/us/app/mirrorworld-by-cornelia-funke/id599748726>>. Acesso em: 13 out. 2019

<sup>13</sup> O Pottermore sofreu muitas alterações desde sua criação, tanto em seu visual, quanto na forma de apresentação em seu conteúdo. A versão atual do site se encontra disponível em: <<https://www.wizardingworld.com/>>. Acesso em: 13 out. 2019

primeira versão do *site*, os usuários eram convidados a revisitar cenas dos livros da coleção Harry Potter e, com isso, ganhavam acesso a novos trechos não abordados nas narrativas escritas até então. Jenkins (2011b) aponta que *Pottermore* trabalhava nos dois fatores para identificar um projeto transmídia: na intertextualidade (uma cadeia de textos complexa obtida pelos pedaços de informações relacionadas à história) e na multimodalidade (a mistura de diferentes mídias utilizadas para avançar a narrativa). Essa não seria a primeira aventura da autora de Harry Potter, J. K. Rowling, em utilizar a *web* para ampliar seu universo. Enquanto lançava seus livros, era comum encontrar no seu *site* oficial<sup>14</sup>, dicas, informações e extras em um mural interativo (Figura 7).

Figura 7 - Antigo site da J. K. Rowling



Fonte: The Rowling Library (2019)

Os livros podem se beneficiar de outras mídias pela sua ambientação. Uma série, filme, animação ou outros recursos de audiovisual conseguem aliviar a carga de descrição de uma cena. Em poucos segundos a ambientação mostrada por essas mídias contém informações que são necessárias várias linhas e parágrafos para explicar pela escrita. O áudio também serve para a ambientação. Não é incomum em plataformas de livros on-line, como o *Wattpad*<sup>15</sup>, oferecerem a inserção de áudio no texto, de forma que o leitor possa ouvir a música que o protagonista está ouvindo, ou simplesmente faça a ambientação da cena para criar um momento mais imersivo.

Da mesma forma, as outras mídias podem ser integradas à escrita. Sua liberdade de escrever sem se preocupar com o que está sendo descrito é possível através do orçamento para

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.therowlinglibrary.com/jkrowling.com/en/index.php>>. Acesso em: 14 out. 2019

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://www.wattpad.com/>>. Acesso em 16 out. 2019

filmagens ou de tempo necessário para desenhistas e animadores conseguirem representar aquela cena, permitindo que ela seja uma ótima ferramenta para expandir um universo rico limitado apenas à criatividade e a competência técnica do autor ou sua equipe de trabalho.

Além disso, a internet e os dispositivos móveis permitiram a difusão do texto pelo meio digital, fazendo o texto fugir da plataforma livro. Nesse contexto, segundo Freitas (2011 apud AKEMI, 2016, p.20), “a materialidade do livro é substituída pela imaterialidade dos textos sem lugar específico”. Isso não significa o abandono do livro, pois como aponta Lichote (2009 apud AKEMI, 2016), a vantagem da utilização dos dispositivos móveis é a facilidade de possuir uma biblioteca que cabe na bolsa, mas não faz com que o leitor deixe de apreciar o livro físico.

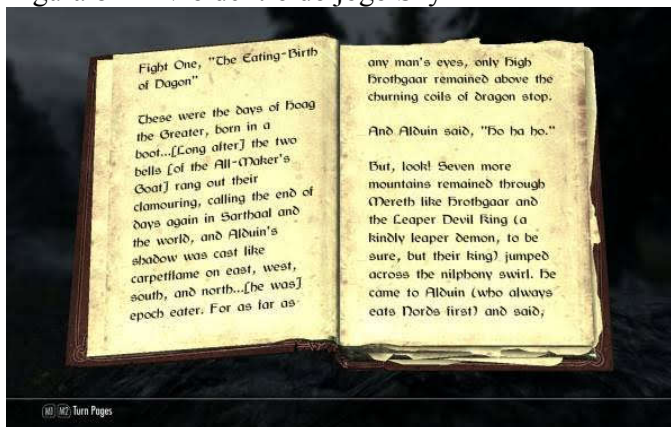
Eco (ECO; CARRIERE, 2010 apud AKEMI, 2016, p.21) ressalta a importância que a *internet* causou ao texto ao afirmar: “com a *Internet*, voltamos à era alfabética. Se um dia acreditamos ter entrado na civilização das imagens, eis que o computador nos reintroduz na Galáxia de Gutenberg, e doravante, todo mundo vê-se obrigado a ler”.

Dessa maneira, não há razão para conflitos entre a literatura e o meio digital, como sentencia Silva:

Assim sendo, podemos afirmar que embora pertençam a fenômenos culturais distintos a literatura e a era digital em muito podem dialogar. Não há motivos para pensarmos em disputas ou substituições, mas também as manifestações literárias anteriores à era digital, à cibercultura e à sociedade em rede, como o romance, podem ser tomadas como produções culturais passíveis de aproximação. O romance também pode ter seu espaço na cultura digital, ainda que não tenha sido pensado e produzido em função ou para ela, ainda que tenhamos também experiências de produção literária já nessa perspectiva. (SILVA, 2015, p.76)

Uma forma de inserção do livro dentro de outra mídia é no jogo *The Elder Scrolls 5: Skyrim*. O 5º jogo da série é um amplo mundo aberto cujo o destino do personagem é criado pelo próprio jogador. Para explicar o contexto do universo narrativo de Elder Scrolls, em vez de longos diálogos entre uma cena e outra, os jogadores interessados em descobrir mais sobre o continente e sobre acontecimentos dos antigos jogos da franquia, estes poderiam colecionar e ler livros espalhados pelos continentes (Figura 8), permitindo ao jogador ter acesso à esse tipo de informação quando desejar, podendo reler, caso decida guardá-los em uma estante. Estes livros são digitais e estão incorporados no próprio jogo.

Figura 8 – Livro dentro do jogo Skyrim



Fonte: *Skyrim* (2011).

Sendo assim, a possibilidade do texto conseguir extrapolar o livro favorece a utilização da literatura na narrativa transmídia, pois consegue ser utilizada em diversos formatos, se transformando em uma mídia moldável de acordo com as necessidades do projeto.

Assim, faz-se necessário descrever a forma como se projetará uma narrativa transmídia. O planejamento cuidadoso do projeto permite um maior controle e garante que a equipe possa gerir a história. Scolari (2013) ressalta que o planejamento serve:

(...) para evitar a dispersão da narrativa ou o aparecimento de ramificações que quebrem com a coerência do mundo ficcional, os produtores transmídia também reivindicam a criação de um documento básico que guie o desenrolar do projeto. Este documento é geralmente conhecido como a bíblia transmídia.

A forma de se desenvolver um projeto transmídia será focada no modelo explicado no livro de Pratten (2015), que apresenta uma forma estruturada e bem definida, como algoritmo, para a criação de um projeto de narrativa transmídia.

Nele, o autor explica que, independente do projeto, é sempre uma boa prática pensar em como seu consumidor usufruirá da sua história. No entanto, é comum que alguns criadores não pensem no público, porque a forma de se consumir uma mídia como um filme ou um livro já está consolidada no mercado.

Entretanto, um projeto de narrativa transmídia pode ter várias formas com diferentes mídias, então é necessário pensar no público enquanto projeta a experiência “... para entregar o conteúdo certo, no dispositivo certo, no momento certo”<sup>16</sup> (PRATTEN, 2015, p. 13, tradução nossa).

<sup>16</sup> “to deliver the right content to the right device and at the right time”



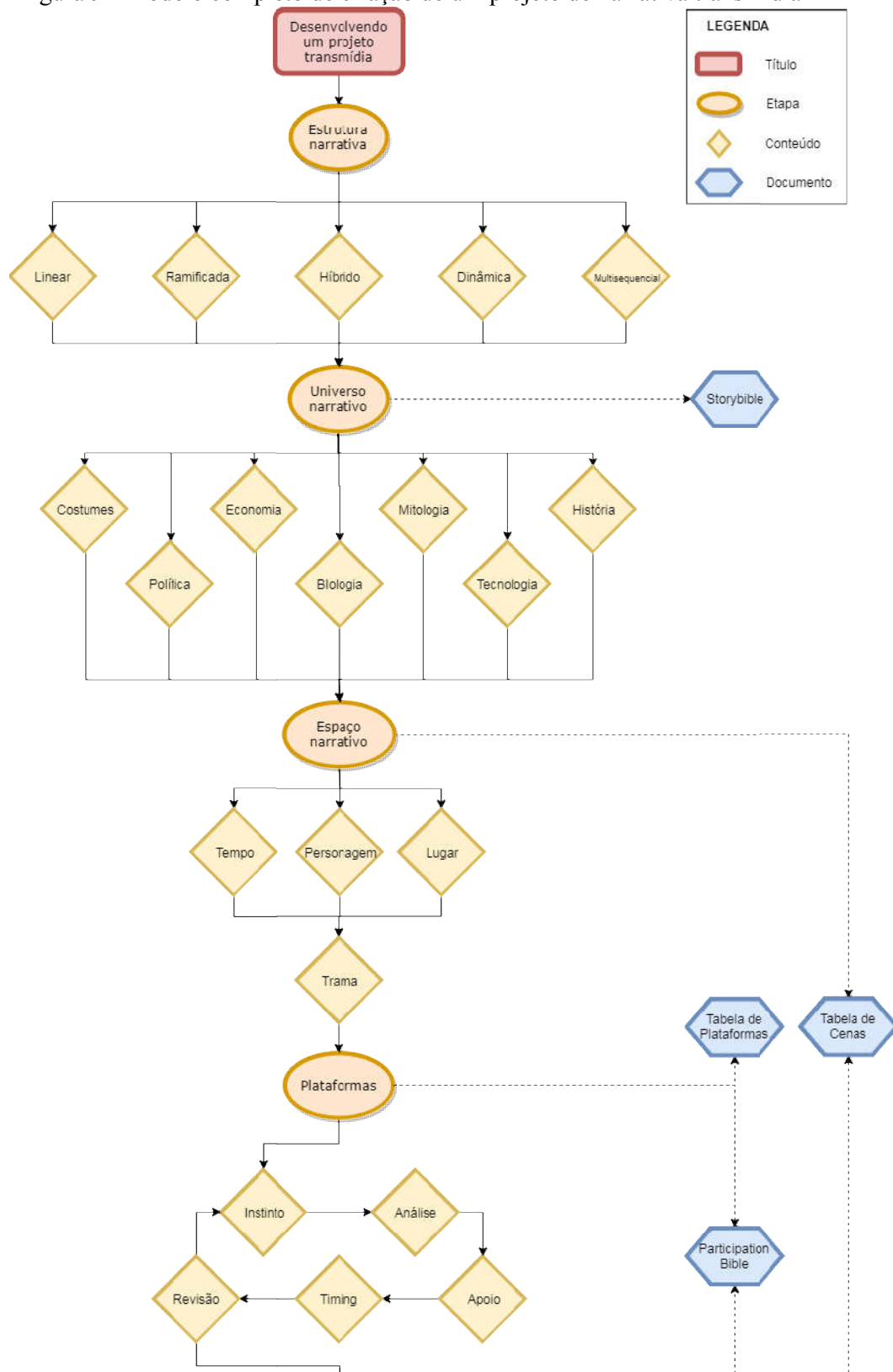
## **2.4 Projeto de narrativa transmídia**

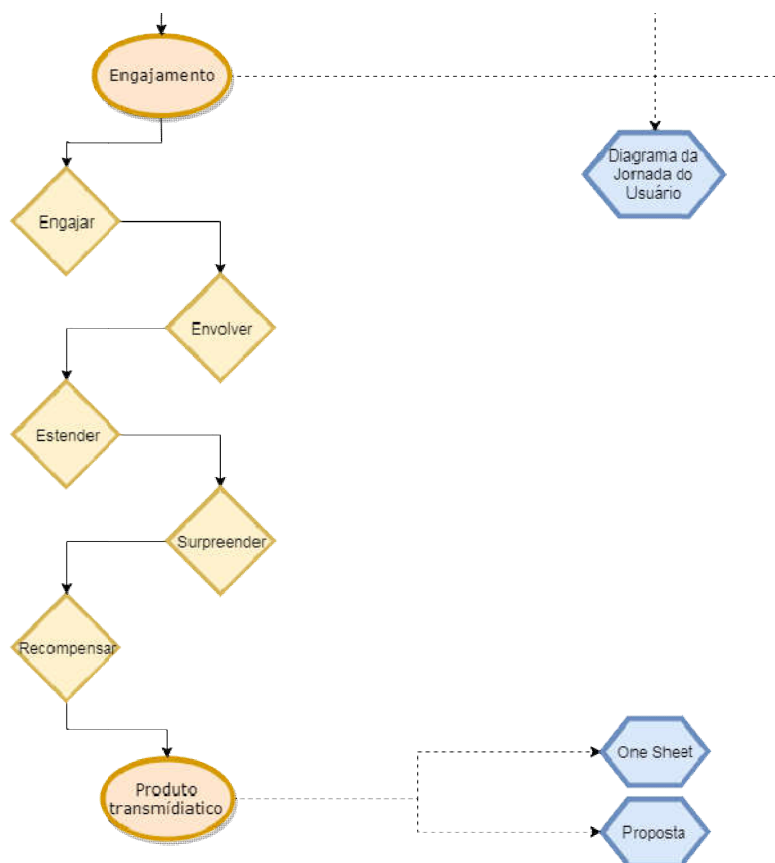
Existem dois métodos de desenvolver um projeto transmídia, segundo o autor. Um na visão de um escritor e outro na visão de um produtor. Na primeira, pensa-se na história e no universo a ser explorado, em seguida desenvolve o mundo, expandindo esse universo e, por fim, em quais formatos essa história será contada. Na segunda é o inverso. Primeiro se pondera no formato, depois na expansão da história e a história em si fica no final do projeto.

O esquema apresentado a seguir seguirá o primeiro método. Como este trabalho pretende estimular a leitura, optou-se por seguir o primeiro modelo que parte de uma literatura já escrita.

A estrutura básica do modelo criado, feito ao padrão do descrito por Pratten (2015) é apresentado completo na Figura 9. Em seguida, ao explicar cada etapa, a figura será quebrada em vários pedaços, de forma que a visualização se torne mais fácil.

Figura 9 - Modelo completo de criação de um projeto de narrativa transmídia





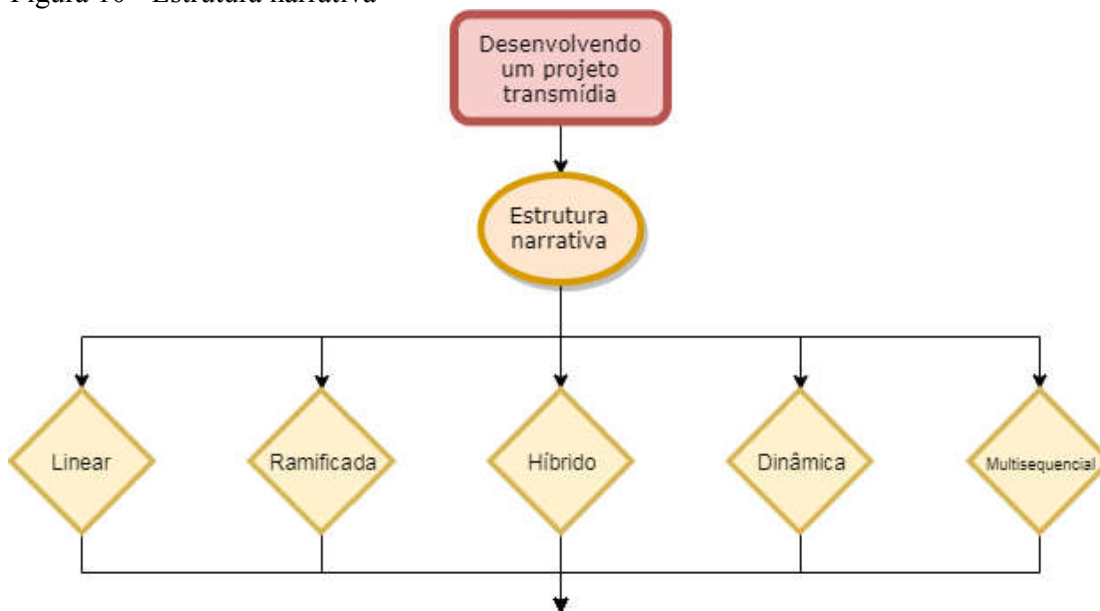
Fonte: Autor (2019)

Como visto na imagem, o início de um projeto de narrativa transmídia inicia-se com a escolha de uma estrutura narrativa.

#### **2.4.1 Estruturas Narrativas**

O primeiro passo nesse processo é definir como ela será estruturada. Grande parte das histórias possuem uma estrutura linear, ou seja, ela segue uma linha narrativa que é entregue a todo o público de forma idêntica. Assim, caso você decida revisitar a história, ela sempre apresentará a mesma sequência. A estrutura linear, no entanto, não é o único formato de se contar uma história. Em seguida, será apresentado alguns dos formatos, como vistos na Figura 10.

Figura 10 - Estrutura narrativa



Fonte: Autor (2019)

#### 2.4.1.1 Linear

O modo mais básico e conhecido é a narrativa linear. Nela, como dito, uma parte da história acontece após a outra de forma sequencial. Dessa forma, há apenas um caminho a ser seguido, podendo ser divididos em capítulos, episódios, atos, etc.

#### 2.4.1.2 Ramificada

No modelo ramificado, você dá escolhas ao público que define os rumos da história que está acompanhando. Com esse modelo, a história acaba tendo diversos caminhos e desfechos de acordo com as decisões a serem tomadas.

Pratten(2015) pontua que esse modelo pode trazer dois problemas:

1. Grande parte do conteúdo criado pode acabar não sendo visto.
2. Esse modelo aplicado em vídeos interativos podem se tornar um problema por ficar no meio do caminho entre dois tipos de público: pode ser frustrante para quem quer apenas sentar e assistir, mas constantemente precisa ter que fazer escolhas nos momentos chave do enredo, e igualmente frustrante para quem quer interagir e fazer escolhas, mas passa um longo período apenas assistindo.

### *2.4.1.3 Híbrido*

O modelo híbrido é uma história linear que finge ser ramificada. Nesse caso, é dado escolhas para o público, mas as escolhas acabam sempre resultando nas mesmas consequências. Nesse caso, Pratten (op.cit.) diz que é um modelo normalmente não recomendável, pois o público gosta de sentir que suas decisões têm um significado e caso ela decida jogar de novo ou perguntar para outras pessoas, este sentimento é eliminado. No entanto, elas funcionam para narrativas que só serão feitas uma vez como nas histórias interativas de uma simulação de crise, onde as pessoas precisam fazer decisões e trabalhar em equipe em um tempo limitado. Por isso, o foco dele não são as decisões tomadas pelo público, mas sua interação em comunidade.

### *2.4.1.4 Dinâmica*

Esta estrutura é similar ao modelo ramificado, mas, nesse caso, apesar das escolhas gerarem diferentes opções, elas se fecham em uma única opção antes que a árvore de escolhas se abra demais. Dessa forma, minimiza-se a quantidade de conteúdo não visto.

### *2.4.1.5 Aberto ou Multisequencial*

Nessa estrutura, o público é livre para explorar a história em qualquer ordem. Dessa maneira, ela não tem uma ordem específica no qual ela precisa assistir para entender aquele universo. Ainda assim, para o público, a história continua sendo linear, porque a história continua seguindo uma linha específica de tempo. Murray (2003) cunhou o termo Multisequencial por ser uma história com múltiplas sequências lineares. Pratten (op. cit.) usa a seguinte analogia para explicar a diferença entre a história linear e a multisequencial:

Uma maneira de imaginar essa estrutura é como se o público fosse passageiro de um trem que vai de Londres à Manchester. Em uma narrativa linear, o passageiro não se move entre os vagões – Ele está amarrado ao seu assento e vai experimentar a viagem da mesma maneira que todos os outros. Em uma narrativa participatória – usando a abordagem do mundo aberto descrito acima – o passageiro é livre para vaguar entre os vagões. O passageiro não pode descarrilar o trem – Ele sempre vai chegar à Manchester – mas nós fornecemos o poder do passageiro conversar com

outros passageiros, para olhar pela janela de diferentes ângulos e de falar com personagens quando eles quiserem.<sup>17</sup> (PRATTEN, 2015, p.31)

A escolha a ser feita, ao decidir por qual dessas estruturas seguir, está relacionada à qual tipo de história você pretende contar. Não escolher a estrutura linear implica em um convite ao público para, em algum nível, interagir mais profunda e dinamicamente com a história. Seja decidindo os rumos da história (ramificada e dinâmica) ou na socialização e exploração (híbrido e multisequencial).

Esses três grupos (interação simples, determinação do rumo da história e socialização/exploração) possuem exemplos no processo de leitura.

O primeiro é o mais comum. A literatura é essencialmente linear e é senso comum, ao pegar um livro, começar na primeira página e terminar na última. No entanto, um exemplo de "livros" que permitem ao leitor decidir os rumos da história são os livros jogos, onde após um bloco de texto, quem lê precisa decidir qual será a decisão do personagem, levando-o ao bloco de texto seguinte, baseado em sua decisão.

A leitura também contém exemplos através da exploração/socialização. Os *RPG's* de fórum são histórias que o público é convidado a criar personagens que serão introduzidos ao universo narrativo em questão e agirão de acordo com as situações propostas, precisando ler textos de outros personagens, criados por outras pessoas, para conseguir dar sequência à narrativa.

Decidido qual a estrutura narrativa desejada, a próxima etapa é a definição do universo narrativo.

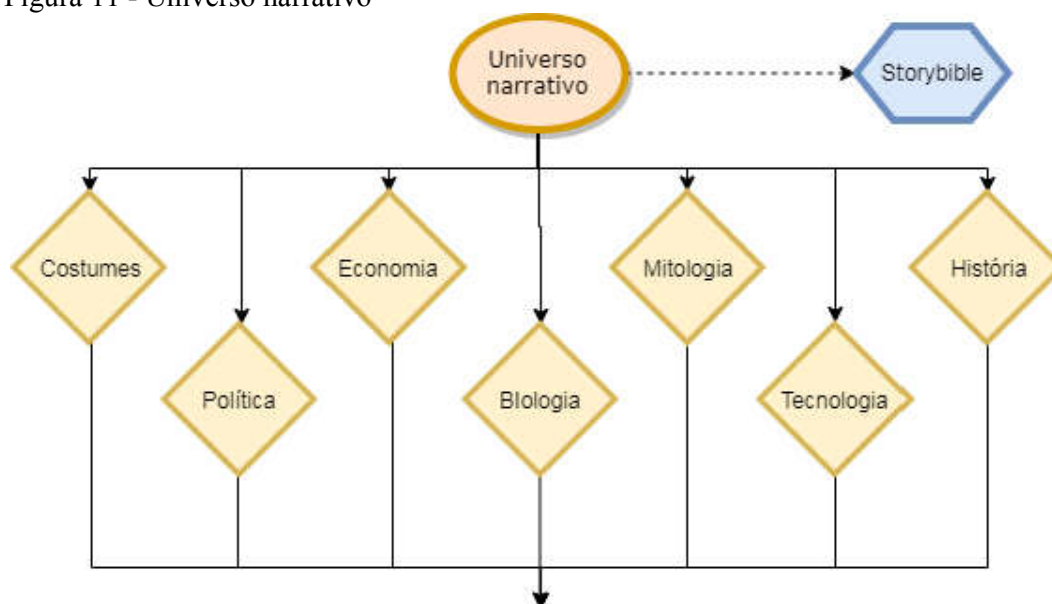
#### **2.4.2 Universo narrativo**

O universo narrativo é onde se passa a história contada. Sua descrição não faz parte da história, mas são os detalhes que dão veracidade à história e permitem a exploração e a imaginação de quem acompanha a narrativa. Como, por exemplo, alguns dos elementos citados na Figura 11.

---

<sup>17</sup> “One way to imagine this structure is as the audience being a passenger on a train from London to Manchester. With linear storytelling the passenger doesn’t get to move around the carriages – he’s strapped to a seat and will experience the journey the same way as everyone else. With participatory storytelling – using the open world approach described above – the passenger is free to roam around the carriages. The passenger can’t derail the train – it’s always going to arrive in Manchester - but we’ve provided scope for passengers to talk to other passengers, to look out the window from different vantage points and maybe talk with characters at the time of their choosing”

Figura 11 - Universo narrativo



Fonte: Autor (2019)

Em uma narrativa transmídia, esse universo possui uma grande importância, pois é através dessa construção de universo (detalhes próprios da narrativa como costumes, política, arquitetura) que permite a expansão desse universo para outras mídias, criando um mundo transmidiável, termo explicado por Klastrup e Tosca:

Mundos transmidiáveis são sistemas abstratos de conteúdo a partir do qual um repertório de histórias de ficção e de personagens que podem ser atualizados ou derivados através de uma variedade de formas de mídia. O que caracteriza um mundo transmidiável é que público e designers compartilham uma imagem mental do ‘worldness’ (uma série de características distintas do seu universo). (KLASTRUP; TOSCA, 2004, p. 150, tradução Mittermayer)<sup>18</sup>

A construção do universo narrativo permite também que a história seja reconhecível ao transitar entre as mídias. Dessa forma, ao ver um *lightsaber* ou ouvir a palavra “força” e “*Jedi*” você imediatamente associa aquela história à *Star Wars*, mesmo sem reconhecer os personagens em cena, não importa se for em um livro, animação ou audiolivro. Jenkins pontua sobre a importância do universo narrativo nas histórias atuais:

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O

<sup>18</sup>“Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe).”

universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. Como me disse um experiente roteirista: ‘Quando comecei, era preciso elaborar uma história, porque, sem uma boa história, não havia um filme de verdade. Depois quando as sequências começaram a decolar, era preciso elaborar um personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias’. (JENKINS, 2009a, p. 161-162)

Pratten (2015), citando o livro de Wolf<sup>19</sup>, pontua que quanto mais distante for o universo da realidade do público, mais fácil é para ele acreditar no que lhe é contado. Pois a falta de conhecimento prévio sobre o que é contado não permite que ele desacredite na história por algum elemento do seu conhecimento. Ou seja: Nenhum de nós sabe como uma criatura extraterrestre deve aparentar, por isso, ao ver uma retratação de um personagem alienígena, nós aceitamos com maior facilidade o que é mostrado em tela do que um filme ambientado no Brasil, caso ele possua alguma incongruência com o nosso conhecimento sobre o país.

O autor cita que esse fator pode funcionar mesmo que a história se passe na nossa época, citando o exemplo do James Bond. A maioria das pessoas não possuem conhecimento sobre o modo de vida de um espião, por isso é difícil questionar a veracidade de algumas de suas ações.

Esse ponto é importante ao criar um universo fantástico, pois a quebra com a realidade permite tanto uma maior facilidade do público em aceitar o que aparece em tela quanto ajuda a cumprir a primeira condição de Todorov (2004) para a obra ser considerada fantástica: a hesitação entre o natural e o sobrenatural. Além disso, no universo narrativo você determina as regras da fantasia, pois embora o mundo apresentado seja desconhecido para o público, se você determinar em sua história, por exemplo, que um vampiro pode sobreviver uma semana sem beber sangue, o público esperará que esta regra seja respeitada no futuro e se sentirá enganado caso não seja.

#### ***2.4.4 Espaço narrativo***

Ao entrar no espaço narrativo, começa-se a explorar a trama da história que será contada (Figura 12). Ao consumir uma história em uma mídia (um filme, um livro, uma série, etc.), observa-se a trama do ponto de vista de um (ou alguns) personagens, em um

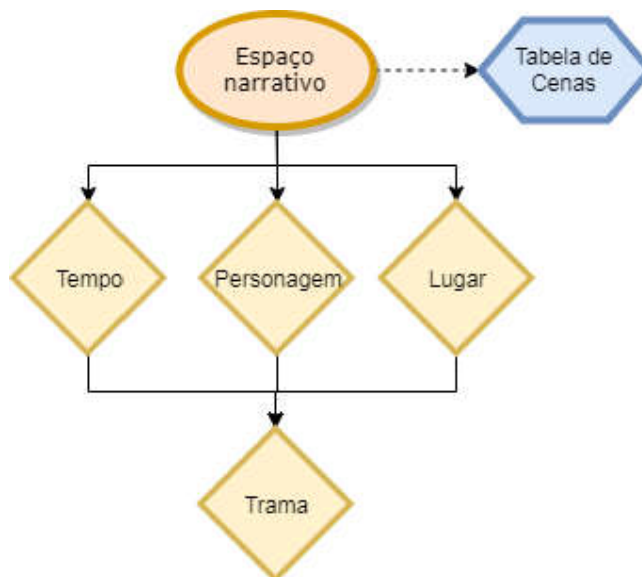
---

<sup>19</sup>WOLF, Mark J. P. Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation. Londres, Routledge, 2012.



determinado espaço de tempo em alguns lugares específicos dentro daquele universo narrativo. Pratten (2015) chama isso de “espaço narrativo único”. A narrativa transmídia acontece ao criar vários espaços narrativos únicos dentro de um universo amplo.

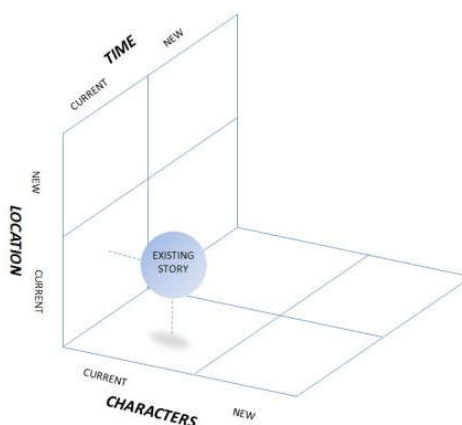
Figura 12 - Espaço narrativo



Fonte: Autor (2019)

O espaço narrativo, então, permite a visualização da expansão da narrativa transmídia. Toda história possui um local, um tempo e um ou mais personagens. Ao buscar a possibilidade de novos espaços narrativos, você explora os elementos citados (local, tempo, personagem) e os altera. (Figura 13)

Figura 13 - Determinação de um espaço narrativo



Fonte: Pratten (2015)

Por exemplo: Podemos contar uma história no mesmo local, no mesmo tempo, mas com outros personagens, significando que estaríamos mostrando o mesmo evento na visão de outro personagem. Ou o mesmo local, mas com tempo e personagens diferentes. Mostrando o futuro ou o passado daquele local em uma mídia completamente nova. Ao criar novos espaços narrativos, as possibilidades de expansão da narrativa também se ampliam.

Os fãs têm grande domínio sobre esse processo, como mostra Jenkins (2009a) em sua obra. Seja discutindo em fóruns ou criando de fato narrativas, a dedicação de um fã com uma obra que ele seja entusiasta vai além da suspensão da descrença.

#### *2.4.4.1 Criação ativa de crença*

Murray (2003) argumenta que a suspensão intencional da descrença formulada por Coleridge – onde o público por vontade própria decide aceitar, enquanto assiste ou lê um trabalho de ficção, acontecimentos fantásticos ou absurdos como verdadeiros. Dessa forma, ela evita julgar a coerência dos acontecimentos em prol do entretenimento – é uma visão que coloca o público de uma forma muito passiva ao que consome.

A prazerosa rendição da mente a um mundo imaginário é geralmente descritiva, nas palavras de Coleridge, como “suspensão intencional de descrença”. Mas essa é uma formulação muito passiva, mesmo para os meios de comunicação tradicionais. Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003, p. 111)

Dessa forma, para a autora, enquanto acompanhamos uma história, nós completamos informações que não nos são mostradas. Por exemplo, se um personagem está tomando o café da manhã e em seguida aparece no trabalho, automaticamente concluímos que ele se deslocou de um lugar para o outro entre essas duas cenas. Podemos inclusive estabelecer a forma como ele foi para o trabalho, baseado com o que vimos do personagem até então. É fácil supor, nesse exemplo, que ele foi de carro se ele já apareceu dirigindo antes, embora nada garanta que ele deixou o carro na garagem naquele dia e tenha ido de ônibus.

Nosso processo de criação enquanto acompanhamos não se limita apenas a ligar fragmentos de história. Murray argumenta que:

[...] enquanto lemos, escalamos atores ou pessoas que conhecemos nos papéis dos personagens, representamos as vozes dos personagens em nossa mente, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe a nossos interesses e agregamos a história ao esquema cognitivo composto por nossos próprios sistemas de conhecimento e crença [...] (MURRAY, 2003, p. 111)

Pratten argumenta que a criação ativa da crença é um modelo mais adequado para uma narrativa transmídia:

Como contadores de histórias, nosso trabalho é instigar a imaginação. Nós apenas precisamos fornecer ao público informações necessárias o suficiente para manter sua crença no universo narrativo. Esse é um paradigma completamente diferente de fornecer informação o suficiente para fingir que é real. Entretanto, nós também temos que prevenir discontinuidades e confusões que podem estragar a criação ativa da crença.<sup>20</sup> (PRATTEN, 2015, p.36, tradução nossa)

Além disso, como o público também possui internamente um processo de criação, a narrativa transmídia abre possibilidades para que o público também crie conteúdo para a história e participe da construção do universo narrativo. O público mais fiel costuma se reunir em grupos de fãs, chamado também de *fandom*, onde discutem, exploram e produzem conteúdo de suas histórias preferidas entre eles.

Dois grandes fenômenos que exemplificam essa produção de conteúdo são as *fanfics* e os *Role Playing Games* (RPG) de fóruns digitais. O primeiro fenômeno trata de textos em prosa criados "por fãs para fãs", utilizando personagens e lugares extraídos do universo do qual são entusiastas. Nesses textos eles colocam personagens da série em novas situações, explorando pontas abertas apenas citados na obra original, apresentando a visão aprofundada de um personagem secundário que permite uma segunda interpretação de determinado evento ou criando uma outra realidade onde eventos ocorrem de outra forma, como aponta Palomino:

Muitas vezes os *fanfictions* são focados em relacionamentos entre os personagens que, na visão dos fãs não foi explorado em sua plenitude ou não foi explorado de nenhuma forma. A partir da publicação de um texto *fanfiction*, o autor muitas vezes será estimulado a continuar a escrever dependendo da repercussão de sua história. Por escreverem apenas pela satisfação, ao terem recepção positiva dos outros fãs, os autores de *fanfictions* inspiram-se a compartilhar mais de sua visão. É muito comum os autores de *fanfictions* pedirem em suas histórias por comentários, críticas e sugestões. Essa via de mão dupla entre os fãs amplia o processo de interação entre eles e muitas vezes a continuação ou o abandono de uma história é decidido baseado na repercussão da mesma nas plataformas digitais em que se encontra. (PALOMINO, 2015, p. 68)

---

<sup>20</sup>“As storytellers our job is to fire the imagination. We only need provide the audience with enough information to allow them to maintain their belief in the storyworld. This is quite a different paradigm to having to provide enough information to pretend it’s real. But we also have to prevent discontinuities and disturbances that would spoil the active creation of belief.”

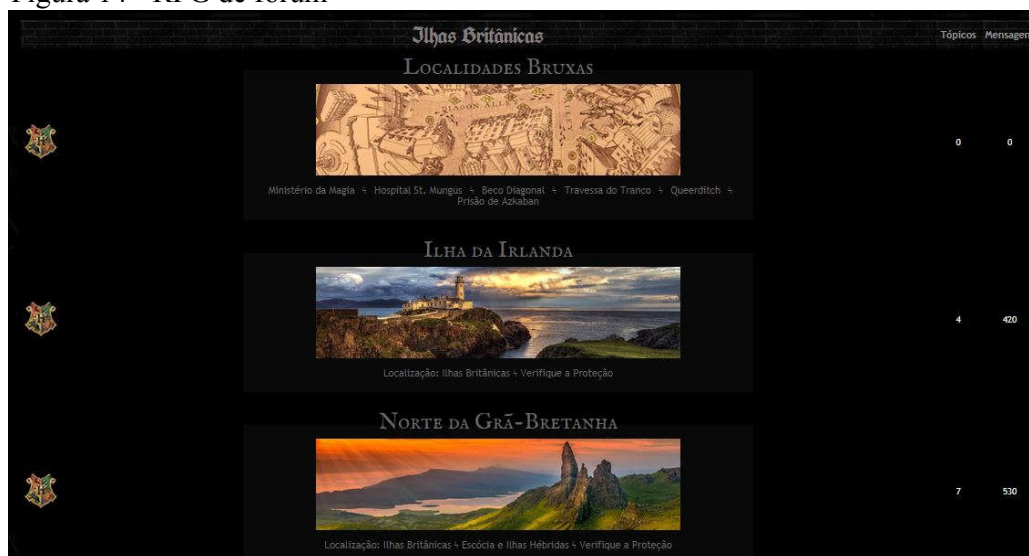
De fato, esse movimento de exploração de novos ângulos é o principal foco nessa exploração de novos espaços narrativos e os fãs de uma história gostam de explorar essas possibilidades.

O segundo exemplo envolve os *RPGs* de fórum que permitem outro tipo de interação e criação. Neles, as pessoas criam novos personagens dentro do contexto daquele universo. Nesse caso, um fórum serve como base para a comunidade se juntar e interagir como personagens daquele universo. O jogador pode decidir criar personagens que gostariam de ver na série, simular parentes distantes de personagens existentes ou interpretar ele mesmo dentro do universo que gosta. A maneira de se comunicar é através de postagens com textos indicando suas ações e falas que será respondida por outro membro da comunidade, iniciando a interação.

O que o *RPG* de fórum (Figura 14) acaba se tornando é como o universo narrativo vivo, dentro de um fórum. Não há personagens principais. Cada jogador interage e amplia um pedaço da história em uma parte do fórum, com cada personagem desenvolvendo seus próprios dramas e superações.

Tanto a *fanfic* quanto o *RPG* de fórum possuem um fator em comum: a escrita. Em ambos, o fã é incentivado a escrever criativamente sobre aquele universo narrativo para participar ativamente dos processos. O movimento de criar sobre aquele universo necessita a constante leitura e releitura. Leitura para adquirir conhecimentos necessários para escrever determinada cena, por exemplo: caso o usuário decida escrever sobre um personagem pianista, ele pesquisará sobre técnicas de piano para conseguir passar uma sensação mais real sobre o que está tentando expressar. Além disso, a releitura também é constante, pois para evitar fugir das regras do mundo proposto ou das características do personagem, o usuário acaba pesquisando trechos da obra para conferir a validade das ações escritas. Esse processo é incentivado pelos outros membros da comunidade, que desejam manter as regras daquele universo narrativo funcionando. Assim, ocorre uma auto gestão narrativa integrada a uma gestão coletiva na construção do desenvolvimento da escrita.

Figura 14 - RPG de fórum



Fonte: *RPG Hogwarts* - Mais de 800 pessoas estavam on-line ao mesmo tempo em 18 de Julho de 2019 no *RPG Hogwarts*.

A narrativa transmídia pode incentivar, então, a criação de espaços narrativos junto com os fãs, fazendo-os participar ativamente daquele universo em um processo além da suspensão da descrença.

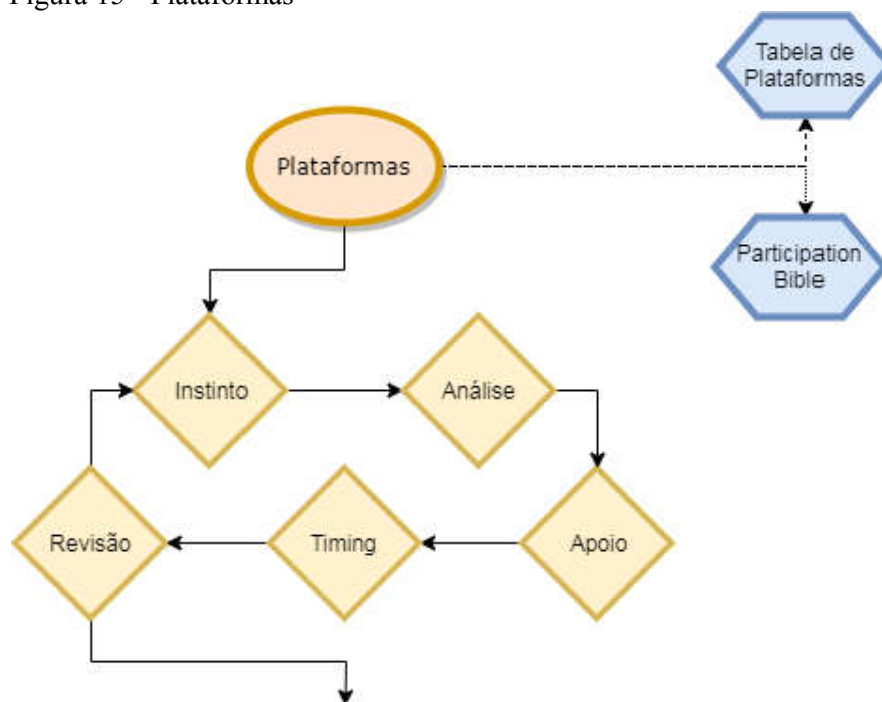
### 2.4.5 Plataformas

A plataforma é a ferramenta utilizada para transmitir uma mídia. Dessa forma, um canal de *streaming*, por exemplo, pode passar a mesma mídia (filme, séries, documentários, etc...) em várias plataformas diferentes (celulares, computadores, tablets, etc...).

Pratten (op. cit.) afirma que a maior dificuldade em um projeto de narrativa transmídia é vencer a relutância do público. Por isso, é preciso uma análise do esforço necessário (tanto o real quanto o perceptível) para a transição de mídias.

No modelo do autor, o processo de seleção de quais plataformas utilizar possui cinco etapas iterativas (Figura 15):

Figura 15 - Plataformas



Fonte: Autor (2019)

#### 2.4.5.1 Instinto

Na primeira etapa, acontece a seleção de quais plataformas irão se adequar a história. Essa escolha está relacionada às suas preferências pessoais, experiências com cada mídia, observação de quais mídias estão sendo mais utilizadas pelos internautas consumidores de tipo de produto, recursos disponíveis, tamanho da equipe, qualquer critério que considere adequado para criar uma lista de plataformas.

#### 2.4.5.1 Análise

Após listar plataformas, inicia-se uma análise de quais são os pontos fortes e fracos de cada uma delas em relação à sua história e experiência desejada. Analisa-se também como se pode trabalhar a relação entre as plataformas listadas.

Uma das formas sugeridas por Pratten (Op. cit.) para dividir as plataformas são agrupadas em duas categorias: as “passivas” ou “interativas” em um eixo e, noutro, em “pessoal” ou “compartilhado” no outro. (Figura 16)

Figura 16 - Divisão de plataformas

	Pessoal	Compartilhado
Passivas		
Interativas		

Fonte: Leonardo Aquino

Nas "passivas" são agrupadas as plataformas em que o usuário não interage com a mídia, apenas consome o conteúdo como séries e livros; a "interativa" permite que se interaja, como em jogos ou livros-jogo; a categoria "pessoal" refere-se as plataformas em que o público consome sozinho, como em celulares ou notebooks; para finalizar, "compartilhada" se trata de quando a experiência desenvolve com outras pessoas por perto, como *MMORPGs* ou peças de teatro.

Após determinar os prós e contras de cada uma delas e analisar os tipos de relações com o conteúdo que cada uma produz, é necessário determinar quais plataformas continuarão no projeto.

#### 2.4.5.3 Apoio

Além disso, começa-se a pensar em como cada uma dessas plataformas consegue criar uma ponte para outras plataformas. Algumas mídias conseguem se espalhar mais rápido, enquanto outras possuem maior capacidade de desenvolver a história. O foco aqui é utilizar as plataformas escolhidas para tentar ao máximo cobrir os pontos fracos das outras.

As perguntas chave para esse processo é: como eu vou motivar o público a ir para outra plataforma? E que recompensas esse público terá ao fazê-lo?

Segundo Pratten (Op. cit.), essa motivação possuem duas forças antagônicas: o incentivo à migração e o que ele chama de "fricção", que seriam forças que desincentivam à migração como necessidade de pagar a mais, internet lenta ou complicação de obter nova mídia.

#### 2.4.5.4 *Timing*

Nessa etapa se planeja a ordem e o tempo de lançamento de cada plataforma. Pode-se lançar simultaneamente ou com um intervalo entre cada um. Caso tenha intervalo, qual delas virá primeiro? Não há regras fixas para qual melhor modelo de negócios. Você pode tentar criar uma base de fãs primeiro e depois lançar conteúdos pagos ou lançar o pago primeiro para tentar reverter financeiramente esse dinheiro para ajudar nas outras etapas do projeto.

#### 2.4.5.5 *Revisão*

Após chegar a essa etapa, observa-se o plano geral das plataformas escolhidas e o *timing* de cada uma delas. Nesse momento, verifica-se se o modelo escolhido produz um resultado satisfatório e que mudanças podem ser feitas para que a narrativa transmídia possua uma experiência mais recompensadora. Caso encontre opções, você repete o processo desde a primeira etapa, até ficar satisfeito com o resultado.

As plataformas podem ser utilizadas de formas criativas, fugindo de sua perspectiva original e permitindo que se adequem ao contexto do universo narrativo. Dessa forma, uma conta no *Twitter* pode se transformar em um mural de “caçadores de recompensa” em uma fantasia medieval e um celular pode se tornar uma bússola futurista em um universo de ficção científica.

#### 2.4.6 *Engajamento*

Um cuidado importante ao selecionar as plataformas presentes em seu projeto é ter em mente o seu público definido. Caso você queira incentivá-lo o suficiente para migrar de plataformas, você precisa conhecê-lo para entender o que o faria fazer tal ação.

O primeiro passo é fornecer as ferramentas capazes de criar engajamento em uma comunidade de fãs, apontado por Figueiredo como:

Para participar de um projeto transmidiático é preciso primeiramente identificar-se com os interesses de uma determinada comunidade de fãs; em seguida, é comum que se passe a agir e a fazer parte de um sistema específico de *fandom*. A integração a esse sistema promove um envolvimento dos fãs denominado de ‘engajamento’, que pode ter várias gradações e se manifestar de diferentes maneiras. (FIGUEIREDO, 2016, p.88)



O engajamento, segundo Melania Bourdaa (2011 apud FIGUEIREDO, 2016) pode se manifestar em quatro tipos de atividades, que podem ser complementares:

- A. As de criação, como as *fanfics*;
- B. As de ligação social, em que fãs se reúnem em torno de um objeto comum para debater sobre episódios que viram, que irão ver ou que estão vendo;
- C. As compartilhadas, em que fãs disponibilizam conteúdo (ex. episódios recentes de séries) para outros fãs da comunidade;
- D. As de inteligência coletiva, em que há um empenho colaborativo para resolver quebra-cabeças dos universos ficcionais.

Por isso, o público, em uma narrativa transmídia, precisa estar disposto a ter um papel mais ativo dentro daquele universo, tanto individual quanto coletivamente, como apontado por Jenkins:

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão *on-line*, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009a, p. 49)

Figueiredo (2016, p. 80) também fala sobre o envolvimento do público com a transmídia, ressaltando o aspecto colaborativo da narrativa transmídia:

Além da busca por mais informações, há também a troca de conhecimento com outras pessoas. Essa colaboração – chamada por Pierre Lévy de “inteligência coletiva” – muitas vezes se dá com o objetivo de solucionar quebra-cabeças propostos pelos produtores – desafios que seriam impossíveis de serem superados se não houvesse um esforço coletivo – ou simplesmente especular sobre o provável destino de um personagem ou da história como um todo. Nesse caso, observa-se que a internet exerce um papel fundamental na promoção da interação entre indivíduos com os mesmos interesses. É no ambiente virtual que as pessoas se encontram para buscar e trocar informações sobre um filme, uma peça de teatro, uma história em quadrinhos ou para comentar sobre o episódio daquele programa de televisão a que acabaram de assistir.

Para a autora, essa conexão é um dos fatores que motivam o público a explorar o universo narrativo buscando encontrar informações extras através das mídias. Daí, a importância de conhecer seu público pelas lentes do seu projeto pois, segundo Pratten (2015), isso significa entender quem se interessará pelo universo que você planeja construir. Com isso, você pode definir algumas questões básicas sobre o seu público, como:

- Sócio-econômico: Referente ao perfil básico das pessoas que você pretende atrair. Perguntas como idade, gênero, renda, ocupação, lugar onde vive e qual classe social ele pertence.

- Consumo de mídia: Nesse ponto, você pretende descobrir quais são os meios de acesso a esse público. Quais mídias ele consome, quais artistas (autores, diretores, atores, músicos) ele gosta e quando ele consome essas mídias.
- Tecnologias: Aqui você descobre o nível de tecnologia que ele possui acesso. Qual o modelo de celular que ele possui (*smartphone*, antigo, não possui), se tem acesso à *internet* (e qual a velocidade de conexão, caso possua), quais redes sociais virtuais ele utiliza (*Twitter*, *Facebook*, *Youtube*).

Esse aspecto é vital para o prosseguimento do projeto, pois o erro na percepção de quais são os caminhos de acesso do seu público a determinadas plataformas pode fazer com que parte do seu trabalho jamais chegue a ser visualizado, como aponta Figueiredo:

Contudo, ao pensarmos nas características da audiência que se quer alcançar, uma questão que não pode ser negligenciada é o acesso do público aos produtos que compõem o projeto. Afinal, nem todos os consumidores possuem acesso às habilidades e aos recursos necessários para que possam participar plenamente da experiência transmidiática. Podemos citar, por exemplo, a utilização da internet, que se destaca como um dos eixos fundamentais da transmídia. É algo raro, hoje em dia, encontrar produções transmidiáticas que não fazem uso dessa mídia, em práticas que envolvem a participação e a interatividade. Entretanto, a relativa desconexão dos países periféricos em relação aos países centrais e a consequente desigualdade no acesso às informações e produções culturais – o que Canclini chama de “*tecnoapartheid*”, resultante das diferenças culturais e desigualdades socioeconômicas e educacionais – é algo que se deve levar em conta quando da elaboração de um projeto transmidiático. (FIGUEIREDO, 2016, p. 82)

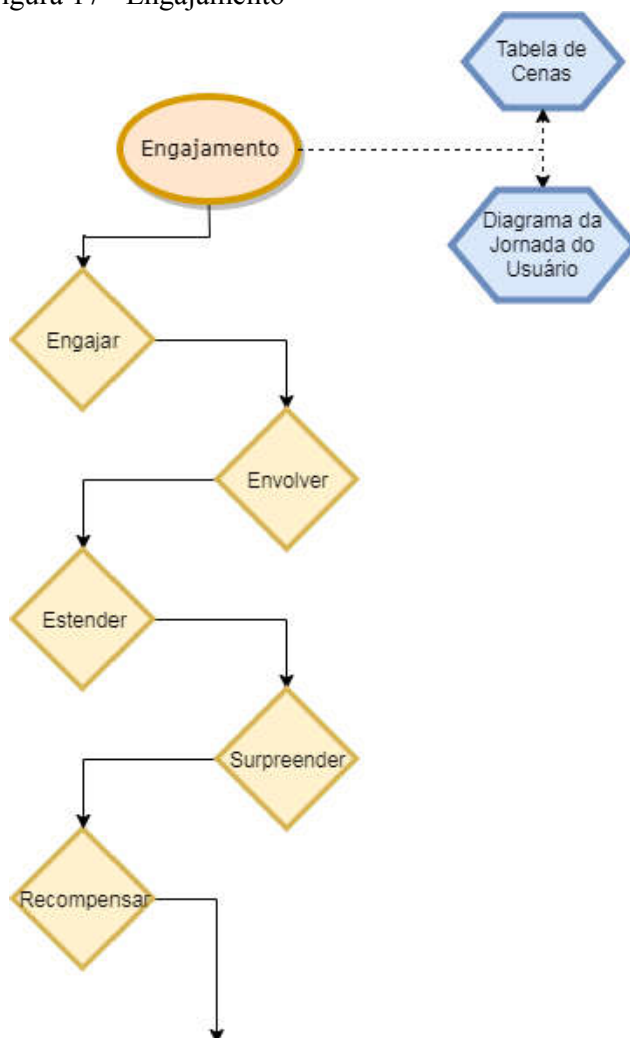
#### 2.4.4.1 Regras de engajamento

Pratten define engajamento como “estar no momento”<sup>21</sup>. Ou seja, no caso específico da narrativa transmídia, focar em uma mídia a ponto de excluir o que acontece ao redor. O autor cita uma apresentação de Jackie Turnure<sup>22</sup> em que ela explica como criar engajamento com seu público. Seu processo envolve cinco etapas (Figura 17):

<sup>21</sup>“Being in the moment”

<sup>22</sup>TURNURE, Jackie. Rules of Engagement: How to attract, involve and reward your audience. 2006. Disponível em: <[https://www.slideshare.net/LAMP\\_AFTRS/rules-of-engagement-jackie-turnure-presentation](https://www.slideshare.net/LAMP_AFTRS/rules-of-engagement-jackie-turnure-presentation)>. Acesso em: 17 out. 2019.

Figura 17 - Engajamento



Fonte: Autor (2019)

### Engajar

Ao contar qualquer história, você precisa manter a atenção do público. Isso significa aguçar a curiosidade do público naquele momento a ponto de criar uma expectativa. A chave para contar uma boa história é fazer o público se importar com os personagens e criar uma conexão emocional com eles.

### Envolver

Enquanto o engajar se preocupa em criar uma história que faça o público se importar. Envolver se refere ao processo de imersão em si. O público se interessou pela história e agora você quer que essa conexão se fortaleça.

### Estender

A história é boa e as pessoas estão imersos nessa narrativa, estender é a motivação dada ao público para explorar a(s) mídia(s). Aqui não mais se refere à história ser boa ou não e sim se a interação é boa o suficiente para fazer o público querer explorá-la.

### Surpreender

O surpreender em mídias tradicionais refere-se aos famosos *plot twists*. Os pontos de virada são importantes para manter o interesse do público. Lembrar que não é importante apenas conseguir o interesse, mas também mantê-lo.

### Recompensar

A recompensa é o final da narrativa. É dar um final satisfatório para cada promessa narrativa que você fez durante a história para dar ao público uma sensação de realização e de que o tempo despendido naquela imersão valeu a pena. Isso se refere também a interação, caso exista. Nesse momento ele precisa sentir que o que ele fez resultou em algo importante e, caso seja necessário, a vontade de recomeçar a narrativa.

## **2.5 Documentação**

Pratten (Op. cit.) também coloca em seu livro a documentação chave para o acompanhamento de um projeto transmídia, contendo: Proposta, *One sheet*, *Storybible*, *Participation bible*, Tabela de plataforma, Tabela de cenas e o Diagrama da jornada do público.

### **2.5.1 Proposta**

A proposta é um pequeno documento inicial para definir o escopo do projeto.

Neste documento se encontrará o sumário, onde você colocará uma breve sinopse, os objetivos do público (caso ela vá interagir com a história), o *high-concept*<sup>23</sup> do projeto, a premissa da história, o tema e o gênero.

Na proposta também são inseridas o plano de fundo do projeto, explicando a necessidade deste projeto e qual problema ele soluciona, caso ele busque solucionar algum.

---

<sup>23</sup>High-concept é uma frase curta que define a história. É comumente exemplificado com o “e se”. Ex: E se fosse possível clonar dinossauros?

Logo em seguida é inserido o corpo da proposta, respondendo o que é, quando e onde será feito.

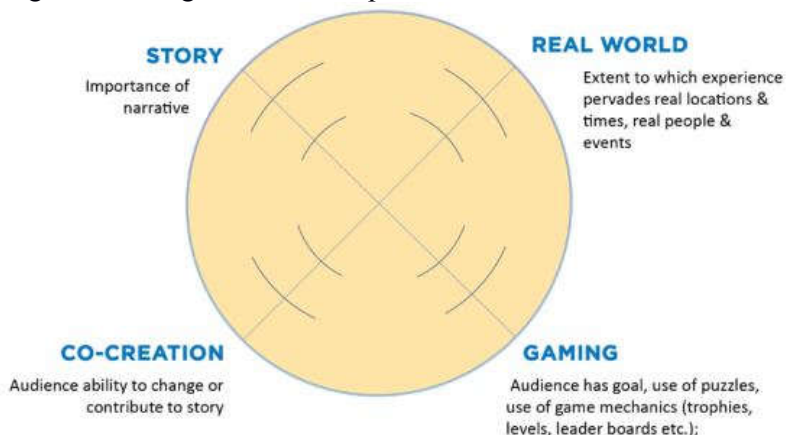
Nele também será colocado quem irá formar a equipe que trabalhará neste projeto, além do custo previsto do projeto.

### 2.5.2 *One Sheet*

A *one sheet* é um documento padrão na indústria do cinema e que, como o nome indica, possui apenas uma página para tentar vender e convencer de modo rápido seu projeto. O modelo sugerido para a narrativa transmídia possui o resumo a história a ser contada, o resumo da experiência planejada por quem participa, a premissa da narrativa, o público-alvo e as plataformas utilizadas.

Além desses tópicos, Pratten (Op. cit) desenvolveu um diagrama de radar para narrativa transmídia (Figura 18). Esse gráfico possui quatro eixos: Narrativa (Força, profundidade e controle autoral), Mundo real (Difuso com mundo real, construído em cima de fatos), Cocriação (Contribuição, mudança, cocriar) e Jogar (Objetivos, desafios, enigmas, troféus).

Figura 18 - Diagrama de radar para narrativa transmídia



Fonte: Pratten (2015)

### 2.5.3 *Storybible*

A *storybible* é um documento importante ao se trabalhar em equipe dentro de uma narrativa transmídia

Ao decidir expandir uma obra para outra mídia, é comum que outros profissionais com outras habilidades sejam requisitados. Não é difícil imaginar que dessa forma, seja fácil

perder o controle do universo narrativo, pois cada um enxergará aquele universo de uma forma diferente. Sendo assim, o *storybible* tem a função de delimitar as regras do universo narrativo do projeto. Economia, política, geografia, eventos históricos, personagens, facções, cultura, religião, língua, tecnologia, todos os elementos importantes para aquela narrativa, devem ser relatados dentro da *storybible*. Outra razão importante citada por Pratten (Op. cit), é que em uma história que busca a colaboração do público na criação de determinados eventos, a ausência de regras bem determinadas do funcionamento daquele universo narrativo pode atrapalhar o desenvolvimento narrativo dos próximos eventos planejados pelos criadores daquela história.

Dentro desse documento, também serão colocados os arcos narrativos planejados para cada mídia, além de futuras histórias que serão desenvolvidas mais tarde, mas nele só serão colocados materiais relacionados à história, não da experiência do público.

#### ***2.5.4 Participation bible***

Caso seu projeto envolva diretamente a interação, é necessário também criar a participation bible. É um documento em constante contato com o *storybible*. Pois é do universo narrativo que se tirará as informações necessárias para entender o universo participativo e em troca, o universo participativo alimentará mais informações para o universo narrativo como resultado dessa participação.

Nesse documento estarão as metas para a participação do público (comercial e criativo), política de como tratar os fãs de forma consistente com os valores do grupo, *In-world design* contento o tipo de participação (Jogar/interpretar/observar/explorar), plataformas, eventos e duração, *out-world design* explicando a política de social media (estilo de comunicação, administração de crises), política de comunidade (prêmios, banimentos, ações legais), política editorial para conteúdo criado por fãs (encorajar, permitir, ignorar ou remover), política legal.

#### ***2.5.5 Tabela de plataforma***

A tabela de plataforma é importante principalmente para projetos transmidiáticos que ocorrem de forma simultânea em diferentes plataformas. Sua função é de visualizar a interação entre plataformas e onde estão as possibilidades de transição de uma mídia para outra. Dessa forma, você cria um gráfico detalhando onde sua história está se passando e se

uma mídia possui conexões com outras para criar o desejo de migração entre mídias no público.

### ***2.5.6 Diagrama da jornada do público***

Esse diagrama se relaciona com o documento anterior. Se na tabela de plataforma você trabalha com quais plataformas interagem com quais plataformas, no diagrama você trabalha qual será o gatilho que invocará o desejo do público em fazer a migração dessa plataforma. Seja através de um e-mail mostrado na tela, um link escondido ou a ação de um personagem secundário que cria o desejo de saber as próximas ações dele. Esse diagrama foca mais em saber a força de migração que você está proporcionando ao público.

### ***2.5.7 Tabela de cenas***

Segundo Pratten (Op. cit), a tabela de cenas serve para organizar uma história com elementos de participação do público. Nessa tabela, coloca-se todas as cenas planejadas para aquela sequência e descreve como as ações do público desbloqueiam a próxima cena.

A apresentação do modelo detalhado acima permite, potencialmente, a construção de projetos transmidiáticos com a devida documentação para controle e monitoramento do que é feito e/ou planejado. Essa estruturação é necessária para ter uma visualização e entendimento de um projeto como um todo antes de decidir aplicar uma parte em específico dentro deste modelo.

Seguindo esses passos, além de ter um projeto de narrativa transmídia, você terá um maior controle sobre a expansão desse universo, evitando confusões na narrativa e possibilitando enxergar possíveis novos possíveis espaços narrativos.

Além disso, tendo em mente a utilização da literatura fantástica nesse modelo, é possível estruturar o projeto para tentar, através de diferentes abordagens, a inserção da leitura seja através de um espaço narrativo cativante o suficiente para causar a migração ou através de pequenas inserções que habitue o público aos poucos à prática da leitura.

### 3 METODOLOGIA

A revisão bibliográfica é fundamental para definir a linha da pesquisa que se deseja desenvolver considerando uma perspectiva científica, pois é preciso definir os tópicos chave, autores, palavras, periódicos e fontes de dados preliminares (DANE, 1990). Nesse sentido, a revisão bibliográfica é considerada um passo inicial para qualquer pesquisa científica (WEBSTER; WATSON, 2002). Desenvolvida com base em material já elaborado como livros, artigos e teses, a pesquisa bibliográfica possui caráter exploratório, pois permite maior familiaridade com o problema, aprimoramento de ideias ou descoberta de intuições (GIL, 2007).

A pesquisa bibliográfica conduzida com rigor e de forma sistemática, possibilita que outros pesquisadores possam fazer uso desses resultados com maior confiabilidade, permitindo reutilizar estudos já finalizados, focando apenas no tópico em que se deseja pesquisar. Além de economia de tempo e recursos, os resultados de uma revisão sistemática permitem identificar lacunas na teoria que podem ser exploradas por outros pesquisadores, mas que não foram identificadas em estudos semelhantes. (WEBSTER; WATSON, 2002; WALSHAM, 2006; LEVY; ELLIS, 2006).

Para Bereton *et alii* (2005) uma revisão sistemática permite ao pesquisador uma avaliação rigorosa e confiável das pesquisas realizadas dentro de um tema específico. A Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) é um instrumento para mapear trabalhos publicados no tema de pesquisa específico, de maneira que o pesquisador seja capaz de elaborar uma síntese de conhecimentos sobre o assunto (BIOLCHINI *et al.*, 2007). Busca-se alcançar maior qualidade nas buscas e resultados da revisão bibliográfica, ou seja, compreender o “estado da arte” do assunto pesquisado. Para isso é necessário adotar um procedimento, um conjunto de passos, técnicas e ferramentas específicas.

Na fase de planejamento/entrada é definido o protocolo: problema, coleta de dados a partir da definição do *corpus* teórico, critérios, métodos e ferramentas. Neste trabalho a escolha dos autores base considerados seminais em relação a questão da narrativa fantástica e da transmídia. Com isso, foi determinado conceitualmente o que é a literatura fantástica contemporânea, para delimitar quais tipos de história esse trabalho aborda. Na sequência, foi delineado o que é a narrativa transmídia, diferenciando-a de outros tipos de comunicação entre mídias e estabelecendo a base para esse projeto. Conceituados esses dois pontos, se constrói conexões entre esses dois conceitos respeitando as definições dos autores fundamentais, para verificar exemplos de como funcionam juntos, além de abordar como o



texto ficcional pode ser explorado nos dias atuais. Por fim, será estabelecido como criar um projeto de narrativa transmídia e sua documentação para podermos concluir desse modelo o que é importante ao pensar na transição de uma mídia para o livro.

A fase de processamento envolve a interpretação dos resultados de formulações conceituais dos autores, seleção e avaliação das ideias consideradas significativas e presentes na própria fundamentação do trabalho. Nesta fase, são colhidos os conceitos e ideias principais do texto pesquisado em relação aos temas definidos pelo pesquisador procurando elucidar os conceitos elencados. Aplica-se, então, a técnica de dissertação comentário onde, primeiramente, se reproduz as ideias dos autores e, posteriormente, se constrói comentários interpretativos buscando consolidar conexões entre as compreensões dos mesmos.

Na fase de saída se obterá a síntese e resultados da bibliografia estudada, podendo gerar modelos teóricos. Os resultados da revisão bibliográfica sistemática devem ser armazenados durante a condução de todas as fases.

### **3.1 Critérios de seleção das leituras**

Para a definição dos critérios de inclusão e exclusão dos autores é preciso levar em conta os estudos primários que fornecem evidências diretas sobre as questões da pesquisa, a fim de reduzir a probabilidade de tendências para certos resultados (KITCHENHAM; CHARTERS, 2007). Esses critérios ajudam a refinar a determinação dos autores considerados para a análise.

- Devem estar escritos em inglês, espanhol ou português;
- Os autores assumidos devem ter evidente reconhecimento no maior acadêmico;
- Autores trabalhados como fundamentais na área de estudo em questão no *locus* de formação do pesquisador, garantindo dessa forma maior amadurecimento nas discussões (autores trabalhados no grupo de pesquisa FICA-T/IUVI/UFC);
- Serão desconsiderados trabalhos que não apresentem data de publicação e documentos que não estejam disponíveis de forma integral;
- Serão desconsiderados trabalhos que não tenham sido publicados em livros, revistas especializadas, em anais de congressos, simpósios, seminários ou não sejam trabalhos de conclusão de curso ou dissertações.

Os critérios de inclusão e exclusão foram usados em todas as etapas do processo de seleção de estudos, sendo que a cada uma dessas etapas, os estudos foram selecionados de acordo com tais critérios, ficando ou não para a próxima fase.

### 3.2 Método e Ferramentas

A primeira etapa consolidou a seleção dos conceitos significantes para a pesquisa através da leitura e fichamento das ideias tidas como centrais nos autores. A segunda etapa identificou entre os segmentos textuais selecionados os que apresentam conceitos que elucidem os campos de estudo propostos na pesquisa de forma direta e clara para a compreensão do pesquisador. A terceira etapa consistiu na análise (dissertação) dos fragmentos dos textos com definições e conceitos dos autores e construção dos comentários do pesquisador procurando estabelecer conexões e fundamentos.

Observou-se, através de diversas disciplinas dentro do curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC, o constante problema da baixa quantidade de leitura dos alunos, afetando principalmente disciplinas com carga teórica no curso. No entanto, ao despender tempo entre os estudantes, pode-se constatar a alta quantidade de outras mídias, como séries, filmes, histórias em quadrinhos e jogos, que são consumidas por esses mesmos estudantes.

Considerando o fenômeno contemporâneo da narrativa transmídia, considerou-se estruturar uma forma de utilizar esse fenômeno para proporcionar uma possibilidade de migração de outras mídias para o livro.

Dentre a grande quantidade de gêneros literários existentes, o escolhido foi a literatura fantástica. Um dos principais pontos da narrativa transmídia é um universo narrativo grande para poder ser explorado e a essência da fantasia contemporânea é explorar um universo misterioso que lhe é apresentado logo no princípio da história. Essa abertura para a exploração e o mistério se encaixa perfeitamente com a narrativa transmídia, criando um ambiente propício para diálogo entre os dois conceitos.

Com isso, primeiro foi definido conceitualmente o que é a literatura fantástica contemporânea, para delimitar quais tipos de história esse trabalho aborda. Na sequência, foi definido o que é a narrativa transmídia, diferenciando-a de outros tipos de comunicação entre mídias e estabelecendo a base para esse projeto. Conceituados esses dois pontos, há uma busca de relacionamento entre esses dois conceitos, para verificar exemplos de como funcionam esses dois modelos juntos, além de abordar como o texto fictício pode ser explorado nos dias atuais. Por fim, será estabelecido como criar um projeto de narrativa transmídia e sua documentação para podermos concluir desse modelo o que é importante ao pensar na transição de uma mídia para o livro.

A primeira coleta foi a de material relacionado ao trabalho. Sendo que era necessário pesquisar duas partes diferentes: (1) a narrativa transmídia e (2) a literatura fantástica.

Inicialmente pesquisou-se no Catálogo de Teses & Dissertações da CAPES por trabalhos dos últimos quatro anos relacionados aos dois temas, tendo como base de pesquisa os termos “narrativa transmídia” e “literatura fantástica”. Separado os trabalhos encontrados, em seguida se buscou os dois termos separadamente seguindo o mesmo filtro.

Também foi procurado na biblioteca da UFC por livros relacionados ao tema, além da consulta de bibliografia citados em livros já possuídos.

Os trabalhos de tese e dissertação pegos pelo portal da CAPES foram colocados no *Mendeley*, um gerenciador de artigos acadêmicos que permite organizar e facilitar o acesso aos trabalhos adicionados em seu *software*. Através dos artigos colocados, novos trabalhos foram adicionados à leitura, devido ao algoritmo do *software* para identificar assuntos de interesse da conta. Além dos artigos, alguns livros, de autores e autoras reconhecidamente trabalhados no meio acadêmico sobre o tema, também foram utilizados para construção e compreensão dos temas estudados neste trabalho.

A leitura do material foi dividido nas duas categorias. A inicial foi a leitura sobre o material da literatura fantástica. A primeira leitura serviu para analisar o conteúdo coletado e ter uma visão geral dos trabalhos através do resumo, índices e, se necessário, as introduções dos trabalhos. Em seguida, após feita essa leitura, ocorreu uma leitura seletiva, para separar quais desses trabalhos seriam necessários para responder os objetivos do trabalho. Em seguida ocorreu a leitura analítica dos textos selecionados, onde ao mesmo tempo em que lia, fazia-se o fichamento dos principais trechos, utilizando-se do *Writer* do *LibreOffice* para criar arquivos para cada texto, com o objetivo de auxiliar na fixação dos principais pontos do texto. Por fim, utilizando-se do fichamento, buscou-se fazer uma leitura mais interpretativa, utilizando o texto selecionado e relacionando-os aos problemas propostos neste trabalho. Feito este trabalho para a Literatura Fantástica, foi feito em seguida o mesmo processo com a Narrativa Transmídia.

Terminada a leitura, a etapa seguinte foi, utilizando os textos lidos, montar o modelo necessário para criar uma narrativa transmídia, primeiro montando um organograma criando etapa por etapa os processos até chegar ao ponto de ter um projeto transmidiático em mãos e depois analisando como a leitura pode ser incentivada enquanto constrói-se esse processo.

Por fim veio a parte de redação deste trabalho, escrevendo na mesma sequência que foi feita até então: A definição conceitual da literatura fantástica, da narrativa transmídia, a conexão entre as duas, o modelo de projetar uma narrativa transmídia e a conclusão do trabalho.

## 4 RESULTADOS

Ao final dessa pesquisa, foram encontrados princípios básicos para trabalhar a narrativa transmídia, possibilitando ter uma ampla visão de quais tipos de interação e expansão um projeto transmidiático pode ter.

Além disso, como resultado, foi estabelecido um modelo apresentado na página 31 deste trabalho, seguindo como base a estrutura criada por Pratten (2015), que indica um “passo a passo” das etapas que permitem a construção de uma narrativa transmídia, evitando os percalços que podem ser encontrados caso não se projete cuidadosamente a expansão de um universo narrativo.

Também foram evidenciados exemplos de narrativas transmídias que utilizam livros, ou ao menos tendo a leitura como ferramenta dentro daquele universo. É importante ressaltar que, em sua ampla maioria, os exemplos trazidos aqui são de histórias que se encaixam no modelo do fantástico contemporâneo de Todorov (2004), mostrando o quanto esse gênero permite a expansão de seu universo narrativo, evento necessário para a criação de uma narrativa transmídia, além da sua estrutura narrativa, envolvendo a apresentação de um evento inexplicável no seu início, que cria um ambiente propício para a exploração e investigação por parte do público aumentando a possibilidade de navegação por entre as mídias.

A perspectiva de Camarini (op.cit) nos estimula a utilização do fantástico e da ficção científica para se realizar reflexões sobre elementos do mundo real que podem nos auxiliar a ampliar a compreensão social a partir de compreensões mais abertas, por exemplo, em relação a incorporação da aceitação da diversidade nos espaços sociais.

Jenkins (op.cit) e Scolari (op.cit) salientam e fundamentam a contemporaneidade de utilização da narrativa transmídia ao afirmar a convergência de mídias. Esta prática narrativa se equaliza com as pessoas considerando que o mundo tende a utilizar cada vez mais as grandes redes de comunicação, logo o resgate da leitura de livros requer esta integração para que se construa ações inclusivas das mídias em uma perspectiva de ampliar a qualidade intelectual dos interagentes.

Após seguir o modelo apresentado, três pontos importantes foram percebidos ao tentar a inserção do livro dentro dessa estrutura, visando levar a pessoa de uma outra mídia até o livro. Pratten (op.cit) enfatiza a importância de se escolher a mídia mais adequada para ser o eixo principal onde se fundamentará a narrativa e, nesse caso, como se trata de um público que está mais próximo das mídias digitais de tecnologia e comunicação, a mídia principal, segundo essa perspectiva deve estar entre uma destas plataformas mais usadas. Daí, segundo a

compreensão oferecida por Pratten (op.cit), se pode buscar mecanismos e estratégias para levar o consumidor aos livros.

Assim, nessa conjuntura, o livro não pode ser a mídia principal. Apesar da intenção ser levar a pessoa até esta plataforma, a história não pode ter esta plataforma como eixo central. Em algumas narrativas transmídias, existe uma mídia específica que carrega o eixo principal da série. Por exemplo: apesar de espalhar seu universo narrativo por diversas mídias, a obra medular de *Star Wars* continua sendo os filmes. É através deles que se cria todo o cenário que possibilita os outros espaços narrativos. Da mesma forma, o projeto Lowlifes, aqui apresentado, tem como eixo principal o livro, tendo a *webserie* e o *blog* como apoios para a narrativa.

Essa regra se deve pelo fato de que como se quer levar as pessoas para o livro, ter esta plataforma como carro-chefe da narrativa pode imediatamente afastar o público que se quer trazer para o projeto.

Dessa forma, o adequado seria aproveitar um espaço narrativo com bastante apelo (um personagem secundário com bastante popularidade, por exemplo) capaz de servir como motivação o suficiente para superar a fricção citada por Pratten (2015).

O segundo ponto é a inserção de textos curtos dentro de outras mídias. O livro pode ser inicialmente intimidador para quem não possui o hábito de ler. Assim, uma forma de amenizar essa sensação é utilizando as outras mídias de forma que aos poucos a leitura se torne imperceptivelmente um hábito. Essa inserção é muito comum em jogos, como demonstrado em *Skyrim*, mas podem ser utilizadas por várias mídias de maneira não-agressiva, de maneira que não seja apenas um livro dentro de outra mídia, para que a pessoa ganhe confiança e vontade de migrar para a plataforma desejada.

O terceiro ponto é a escrita. Como demonstrado nos *RPG's* de fórum, a escrita ajuda a criar o hábito de leitura tanto para aprender novas informações como para relembrar pontos importantes do universo narrativo, mas há também um fator importante quando se está trabalhando em alguns projetos de narrativa transmídia: a interação. Ao permitir que o usuário de alguma forma interaja com a história de forma comunitária, você possibilita que ela dedique seu tempo para efetivamente alterar de alguma forma um universo do qual ela quer participar. Ao criar essa interação através da escrita, você acaba incentivando a leitura através da interação, pois ela entrará em contato com os textos de outras pessoas também.

Além de serem textos mais curtos do que um livro, por exemplo, o fato de ser um texto que o incentiva a praticar outra interação, ou seja: ela precisa ler para criar novas oportunidade de participar. Assim como o segundo ponto, isso pode ajudar a amenizar a

sensação de desconforto ao ver um livro.

Klastrup e Tosca (op.cit) nos oferecem mais uma perspectiva para o uso das transmídias e das tecnologias digitais de informação que somam a ideia de possibilitar aos consumidores interagentes desenvolverem histórias paralelas, arcos narrativos ou outros caminhos que os tornaram autores ativos no processo de leitura e produção de histórias.

Murray (op.cit) enfatiza a força das narrativas sobre nossos processos de pensamento quando fundamenta o exercício de construção do imaginário que não está definido, levando o interagente a imaginar situações ou fenômenos que podem ser compartilhados com outras pessoas na medida em que existem artefatos tecnológicos que podem possibilitar o registro e compartilhamento das ideias.

Contudo, a narrativa transmídia enfrenta uma grande barreira no Brasil referente ao acesso das pessoas à diversos meios de comunicação. Da mesma forma que ela possibilita que uma pessoa que não possua acesso à uma mídia possa aproveitar de uma história naquele universo narrativo através de uma outra mídia mais acessível para ele, essa mesma pessoa pode não ter acesso à plataforma que você esperava que ela possuía. Por isso, cada projeto deve ser cuidadosamente pensado, pesquisado e trabalhado para evitar que o público que você quer alcançar não consiga chegar até as plataformas desejadas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento, uma das dificuldades encontradas foi na definição de fantástico. Afinal, é um gênero extenso e com séculos de história. Dessa forma, encontrar um conceito provou-se complicado.

Nesse momento, o fichamento feito para a pesquisa demonstrou-se fundamental para a conceituação, pois permitiu um maior controle, melhor fixação do conteúdo lido e acesso mais rápido às partes relevantes do texto.

A conceituação da narrativa transmídia, por sua vez, permitiu encontrar novas possibilidades através das diferentes combinações de diferentes mídias em diferentes contextos. Essas variações mostraram como esse modelo é rico em oportunidades narrativas e dão margem para adequá-la de acordo com as necessidades e limitações de cada projeto.

A prova disso foi encontrada na busca de como trabalhar com esses dois conceitos juntos. Essa pesquisa permitiu encontrar novas formas de contar uma história que fogem do modelo padrão com o qual se está acostumado. A aplicação da narrativa transmídia permite – tanto para os criadores, quanto para os participantes – uma diferente abordagem com mídias que parecem ter seus modos de uso bem definidos. Dentre as possibilidades encontradas, foi necessário selecionar, quais seriam as mais relevantes para esse trabalho.

Como resultado final desta pesquisa, organizou-se um método de como produzir um projeto de narrativa transmídia e como aplicar a literatura fantástica dentro desse modelo. O modelo encontrado é direto e simples de se entender. Assim sendo, ele permitiu encontrar as respostas para os cuidados necessários ao utilizar o livro dentro dessa maneira de contar uma história. O resultado é claro: a narrativa transmídia oferece as ferramentas necessárias para guiar a pessoa para a leitura e se casa perfeitamente com a fantasia tanto de forma direta quanto indireta.

Para finalizar, a próxima etapa, resultante desse projeto, é a tentativa de aplicação desse modelo. Essa etapa deve levar em consideração a realidade brasileira que ainda encontra barreiras para oferecer o acesso necessário à diversas mídias e, por isso, é uma preocupação a se ter em mente. Com essa aplicação, será observado se as soluções propostas neste trabalho, seguindo o modelo, de fato levam a um incentivo à leitura.

Além disso, este trabalho servirá como base para projetos de pós-graduação e também para o desenvolvimento de futuros artigos relacionados ao que foi encontrado durante o desenvolvimento.



## REFERÊNCIAS

- AKEMI, Nakata Aline. **Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas**. 2016. 160p. Tese (Doutorado em Linguagem e Educação - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo: 2016.
- BERETON, et al. **Lessons from Applying the Sistematic Literature Review Process within the Software Engineering Domain**. The Journal of System and Software, v. 80, p.571-583, 2007.
- BIOLCHINI, J. C. A., et al. **Scientific research ontology to support systematic review in software engineering**. Advanced Engineering Informatics, v.21, n.2, p.133-151, 2007.
- BOYD, Brian. **On the origin of stories: Evolution, cognition, fiction**. Cambridge: Harvard University Press, 2010.
- CAMARINI, Ana L. S. **A Literatura Fantástica: caminhos teóricos**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.
- DANE, F. **Research methods**. Brooks/Cole Publishing Company: California: 1990.
- FIGUEIREDO, Camila A. P. **Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática**. 2016. 238 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte: 2016.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GOTTSCHALL, Jonathan. **The storytelling animal: How stories make us human**. Boston: Mariner Books, 2012.
- HOBOHM, Hans-Christopher. **The Future of Storytelling 1-2 (raw) | Prof. Dr. Hobohm Lecture (full length)**. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SXJS0Nhavhc>>. Acesso em: 29 set. 2019
- KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. **Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering**. Keele University and Durham University Joint Report, Tech. Rep. EBSE 2007-001, 2007.
- KLAUSTRUP, Lisbeth.; TOSCA, Susana. **Transmedia worlds: rethinking cyberworlds design**. 2004. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/4109310\\_Transmedial\\_worlds\\_-\\_Rethinking\\_cyberworld\\_design](https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design)> . Acesso em: 14 nov. 2019.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo, Aleph, 2009a.
- JENKINS, Henry. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling**. Confessions of an aca-fan, 2009b. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)> . Acesso em: 09 out. de 2019.

JENKINS, Henry. **The Revenge of the Origami Unicorn**: Seven Principles of Transmedia Storytelling: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. 2009c. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)>. Acesso em: 13 out. 2019

JENKINS, Henry. **The Aesthetics of Transmedia**: In Response to David Bordwell (Part One). Confessions of an aca-fan, 2009d. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html)>. Acesso em: 09 de outubro de 2019.

JENKINS, Henry. **Transmedia 202**: Further Reflections. 2011a. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 13 out. 2019.

JENKINS, Henry. **Three reasons why Pottermore Matters...** 2011b. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2011/06/three\\_reasons\\_why\\_pottermore\\_m.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/06/three_reasons_why_pottermore_m.html)>. Acesso em: 14 nov. 2019.

MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia**: uma releitura conceitual e prática. 2016. 150f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias de Inteligência e Design Digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

NAGUMO, Estevon. **O uso do aparelho celular dos estudantes na escola**. 2014. 100 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade de Brasília, Brasília: 2014.

PALOMINO, Paulo Toledo. **We will hold the line**: O fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect. 2015, 126 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos, São Paulo: 2015

PRATTEN, Robert. **Getting started with transmedia storytelling**: a practical guide for beginners. California: CreateSpace, 2015.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas Transmedia**: Cuando todos los medios cuentan. Madrid: Deusto, 2013

SILVA, Raphaelle Nascimento. **Nas redes do romance**: a literatura na era digital e a formação do leitor literário. 2015. 165f. il. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador: 2015.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

TRUBY, John. **The anatomy of story**: 22 steps to becoming a master storyteller. London: Faber and Faber, 2008.

TURNURE, Jackie. **Rules of Engagement**: How to attract, involve and reward your audience. 2006. Disponível em: <[https://www.slideshare.net/LAMP\\_AFTRS/rules-of-engagement-jackie-turnure-presentation](https://www.slideshare.net/LAMP_AFTRS/rules-of-engagement-jackie-turnure-presentation)>. Acesso em: 17 out. 2019

WEBSTER, J.; WATSON, J. T. **Analyzing the past to prepare for the future: writing a literature review**. MIS Quarterly & The Society for Information Management, v.26, n.2, pp.13-23, 2002.