

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIAS
MESTRADO EM DESIGN

LUCAS DE MOURA KURZ

DESIGN DE PRODUÇÃO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA:
Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos

São Luís

2018

LUCAS DE MOURA KURZ

DESIGN DE PRODUÇÃO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA:

Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Design. Área de concentração: Design de Produto – linha de pesquisa: Design: informação e comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Rosane de F. A. Obregon

São Luís

2018

LUCAS DE MOURA KURZ

DESIGN DE PRODUÇÃO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA:

Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Design. Área de concentração: Design de Produto – linha de pesquisa: Design: informação e comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Rosane de F. A. Obregon

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Rosane de Fátima Antunes Obregon
Orientadora
UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Prof^a. Dra. Ana Lúcia A. Oliveira Zandomeneghi
Avaliadora do Programa
UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Prof. Dr. Carlos de Salles Soares Neto
Avaliador do Programa
UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

AGRADECIMENTOS

Inicialmente agradeço a Deus, tendo oportunizado essa experiência pessoal e profissionalmente enriquecedora em vista que, sem Ele, nada disso seria possível.

Agradeço à minha noiva, Sara, pelo imenso suporte, compreensão e companheirismo ao longo desse trajeto. À minha família, pelo apoio em qualquer situação, por me incentivar a seguir o caminho que escolhi, e pelos conselhos tão pertinentes.

Ao Programa de Pós-Graduação e todos os excelentes professores que o integram, tendo contribuído – cada um com sua particularidade – com meu crescimento.

Agradeço aos admiráveis professores participantes da banca Ana Lúcia Zandomeneghi, Carlos Salles e Guilherme da Rosa por investir seu precioso tempo, contribuindo enormemente para esta pesquisa.

Especialmente, agradeço à Professora Rosane Obregon pelo entusiasmo, encorajamento, parceria, pelas oportunidades e por sempre ter acreditado no projeto. Não tenho palavras para descrever o importante papel que desempenhou neste trabalho e para a minha vida, tornando-se referência.

Agradeço à FAPEMA – Fundação de Amparo à Pesquisa e Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão pela concessão da Bolsa de Mestrado, sem a qual não seria possível dedicar todo meu tempo e atenção a esta pesquisa, configurando apoio imprescindível para sua realização.

RESUMO

A cultura transmídia, significativa e recorrente no cenário atual, proporciona oportunidades complexas para criar trabalhos progressivamente imersivos. Concomitantemente, e como repercussão disto, requer uma nova abordagem de Design, em vista do novo desafio de projetar uma experiência através de diversas mídias de forma que esteja conectada e seja percebida como um todo. Um dos elementos que interferem diretamente na forma como as diversas partes de uma narrativa transmídia podem ser conectadas é o aspecto visual concebido no Design de Produção. Assim, esta pesquisa buscou compreender os princípios do Design de Produção aplicados aos processos de elaboração de uma narrativa transmídia, objetivando propor recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção. Neste estudo exploratório, ao mapear os conceitos e técnicas em Design, Design de Produção e narrativa transmídia, foi possível a criação de um conjunto de treze (13) recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos.

Palavras-chave: Direção de arte. Transmídia. Linguagem. Concepção visual.

ABSTRACT

The transmedia culture, significant and recurring in the present scenario, provides complex opportunities to create increasingly immersive work. Concurrently, and as a result, it requires a new Design approach, considering the new challenge of designing an experience through various media so that it is connected and is perceived as a whole. One of the elements that directly interfere in the way the various parts of a transmedia narrative may be connected is the visual aspect conceived in Production Design. This research aimed to understand the principles of Production Design applied to the processes of elaboration of a transmedia narrative, aiming to propose recommendations for processes of creation of transmedia storytelling in the perspective of Production Design. In this exploratory study, when mapping the concepts and techniques in Design, Production Design and transmedia storytelling, it was possible to create a set of thirteen recommendations for visual project on multiple media.

Keywords: *Art direction. Transmedia. Language. Visual conception.*

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Critérios de seleção	21
Quadro 2: Conjunto de Consideração Inicial.....	22
Quadro 3: Síntese do estado da arte	32
Quadro 4: conjunto de recomendações	151

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: síntese do agrupamento de publicações	23
Figura 2: cena do filme <i>Cidadão Kane</i>	40
Figura 3: sala de estratégias de guerra do filme Dr. Fantástico, de Stanley Kubrick.....	41
Figura 4: representação de um time multi-plataforma básico.	55
Figura 5: oposição do "Bem vs. Mal" na visualidade de Star Wars	58
Figura 6: relação entre as etapas metodológicas e os objetivos da pesquisa.....	63
Figura 7: representação gráfica da relação entre os conceitos de Design de Produção e narrativa transmídia	64
Figura 8: comparação no filme <i>The Matrix</i> entre o mundo virtual, à esquerda, e o mundo real, à direita	66
Figura 9: significativa cena em <i>bullet-time</i> em <i>The Matrix</i>	68
Figura 10: à esquerda, <i>storyboard</i> desenhado por Steve Skroce. À direita, a cena correspondente no filme <i>The Matrix</i>	69
Figura 11: cascatas de ideogramas em <i>The Matrix</i>	70
Figura 12: atmosfera pouco saturada, esverdeada do mundo virtual em <i>The Matrix</i>	71
Figura 13: cenários no mundo virtual de <i>The Matrix</i> evidenciam visual excessivamente organizado e em “ <i>grid</i> ”	71
Figura 14: cenas subsequentes no filme <i>The Matrix Reloaded</i> . À esquerda, cena no mundo virtual. À direita, cena no mundo real.....	72
Figura 15: à esquerda, desenho de conceito da <i>Power Plant</i> por Tani Kunitake. À direita, <i>Power Plant</i> no filme <i>The Matrix</i>	72
Figura 16: interior da aeronave Nabucodonosor em <i>The Matrix</i>	73
Figura 17: quadros do <i>storyboard</i> desenhados por Steve Skroce para <i>The Matrix</i>	74
Figura 18: na sequência, ideogramas verdes no filme <i>The Matrix Reloaded</i> , na animação <i>Final Flight of the Osiris</i> e no jogo <i>The Matrix Online</i>	75
Figura 19: aparência simétrica e equilibrada evidenciada em <i>The Matrix</i> , à esquerda, e em <i>The Matrix Revolutions</i> à direita	75
Figura 20: à esquerda, o interior da aeronave Nabucodonosor em <i>The Matrix</i> . À direita, celebração na cidade de Zion que ocorre em <i>The Matrix Reloaded</i>	76
Figura 21: personagens no mundo virtual de <i>The Matrix Reloaded</i>	77
Figura 22: Agente Smith no mundo virtual de <i>The Matrix Revolutions</i> , à esquerda, e <i>The Matrix Reloaded</i> à direita.....	77
Figura 23: Trinity no mundo virtual em <i>The Matrix</i> , à esquerda, e em <i>The Matrix Reloaded</i> à direita.....	78
Figura 24: Trinity no mundo real em <i>The Matrix</i>	78

Figura 25: cenas de ação em <i>The Matrix</i>	79
Figura 26: Neo quebra as regras da física ao parar balas no ar, à esquerda, e ao voar, à direita em <i>The Matrix Reloaded</i>	80
Figura 27: à esquerda, desenho de conceito para a aeronave Nabucodonosor. À direita, desenho de conceito para as sentinelas	80
Figura 28: cenários grandiosos e detalhados, movimentos de luta e de câmera em <i>Final Flight of the Osiris</i>	82
Figura 29: comparação evidenciando a consistência visual entre o cenário do dojô na animação <i>Final Flight of the Osiris</i> , à esquerda, e no filme <i>The Matrix</i> , à direita	83
Figura 30: ideogramas aparecem no início da animação, nas telas dentro da aeronave Osiris e na estrutura do universo Matrix em <i>Final Flight of the Osiris</i>	84
Figura 31: comparação na animação <i>The Final Flight of the Osiris</i> entre figurino de Jue no mundo virtual, à esquerda, e o figurino dos personagens no mundo real, à direita	84
Figura 32: comparação das brocas na animação <i>Final Flight of Osiris</i> , à esquerda, e no filme <i>The Matrix Reloaded</i> à direita	85
Figura 33: mundo real antes da guerra entre máquina e homem	86
Figura 34: bloqueio da luz solar ilustrado na animação <i>The Second Renaissance</i>	87
Figura 35: comparação entre as <i>Power Plants</i> na animação, à esquerda, e no filme <i>The Matrix</i> , à direita.....	88
Figura 36: à esquerda, androides no início da animação <i>The Second Renaissance</i> . À direita, os androides assumem aparência cada vez menos humana	88
Figura 37: aspecto estilístico na animação <i>Kid's Story</i>	89
Figura 38: personagem incorporado Popper na animação <i>Kid's Story</i> , à esquerda, e no filme <i>The Matrix Reloaded</i> à direita.....	90
Figura 39: diferentes abordagens de estilo pelos diversos autores nas histórias em quadrinhos <i>Sweating the Small Stuff</i> , <i>A Life Less Empty</i> e <i>A Sword of a Different Color</i>	91
Figura 40: ideogramas verdes na história em quadrinhos <i>Sweating the Small Stuff</i> , à esquerda. À direita, aparecem nos quadrinhos de <i>Artistic Freedom</i>	93
Figura 41: quadros subsequentes na animação <i>Butterfly</i> evidenciando o contraste entre o artificial e o natural	93
Figura 42: comparação evidenciando consistência em evento oficial que ocorre história na quadrinhos <i>Bits & Pieces of Information</i> , à esquerda, e também na animação <i>The Second Renaissance</i> , direita	94
Figura 43: à esquerda, personagem incorporado Morpheus na animação <i>A Life Less Empty</i> . À direita, o personagem no filme <i>The Matrix</i>	94
Figura 44: diferentes interpretações de agentes em <i>The Matrix Comics Vol. 1</i>	95
Figura 45: perseguição na história em quadrinhos <i>Butterfly</i>	95
Figura 46: o jogador salta de paraquedas, personificado no universo de Matrix como Niobe.....	96

Figura 47: jogador desempenha papel ativa no universo de Matrix no jogo <i>Enter The Matrix</i>	97
Figura 48: comparação evidenciando a consistente caracterização visual no jogo <i>Enter The Matrix</i> , à esquerda, e no filme <i>The Matrix Reloaded</i> à direita	98
Figura 49: à esquerda, a luta que ocorre em cima do caminhão é vista da perspectiva de Niobe no jogo <i>Enter The Matrix</i> . À direita, é vista com maior proximidade no filme <i>The Matrix Reloaded</i>	98
Figura 50: comparação evidenciando recriação fiel à aparência dos personagens incorporados Niobe e Ghost entre o jogo <i>Enter The Matrix</i> e o filme <i>The Matrix Reloaded</i>	99
Figura 51: comparação evidenciando recriação fiel à aparência dos personagens incorporados Morpheus e Oráculo entre o jogo <i>Enter The Matrix</i> e o filme <i>The Matrix Revolutions</i>	100
Figura 52: menu de caracterização do personagem em <i>The Matrix Online</i>	100
Figura 53: as histórias em quadrinhos – à esquerda – e o filme – à direita – de Flash Gordon são algumas das referências de George Lucas para criar o universo de Star Wars..	103
Figura 54: ambientes com aspecto clean e arquitetura futurística.....	104
Figura 55: alguns personagens e suas culturas visuais distintas.....	105
Figura 56: as cores mais vibrantes são encontradas nos dispositivos tecnológicos, destacadas sob fundo monocromático	105
Figura 57: À esquerda, os androides contrastam com as dunas de areia em <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i> . À direita, a aeronave contrasta com a floresta em <i>Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi</i>	106
Figura 58: rascunho simples de George Lucas, posteriormente utilizados para fundamentar o design de algumas das aeronaves do universo de Star Wars	106
Figura 59: desenhos de conceito de figurinos, desenho de conceito de cenário e atmosfera e desenho de <i>storyboard</i> para <i>Star Wars: Episode IV: A New Hope</i>	107
Figura 60: desenhos de conceito para <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i>	107
Figura 61: personagens em <i>Star Wars: Episode I – The Phantom Menace</i>	108
Figura 62: personagem Yoda erroneamente interpretado à esquerda. À direita, o personagem aparece corrigido	109
Figura 63: seres extraterrestres nos filmes <i>Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi</i> e <i>Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith</i>	110
Figura 64: personagens em <i>Star Wars: Episode IV - A New Hope</i>	111
Figura 65: uso das cores com função narrativa, destoando do que é visto nos filmes de Star Wars	112
Figura 66: múltiplos personagens alienígenas e um novo planeta são apresentados nos quadrinhos	113
Figura 67: arquitetura marcada por formatos esféricos e cenário natural contrastando com elemento futurístico – aeronave	114

Figura 68: comparação de personagens nos quadrinhos, à esquerda, e no filme <i>Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back</i> à direita	115
Figura 69: à esquerda personagens incorporados, à direita os piratas espaciais	115
Figura 70: abordagem visual para batalhas entre naves, à esquerda, e entre personagens, à direita	116
Figura 71: uso das cores com função de discernir momentos e atmosferas específicas em <i>Star Wars: Dark Empire</i>	117
Figura 72: Caracterização do personagem Luke Skywalker	118
Figura 73: comparação para a continuidade visual dos <i>Imperial Walkers</i> na história em quadrinhos e no filme <i>Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back</i>	118
Figura 74: Luke Skywalker é personagem incorporado nos quadrinhos	119
Figura 75: comparação evidenciando disparidade entre a animação e o filme <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i>	120
Figura 76: comparação evidenciando discrepância na abordagem visual de objeto – sabre de luz – entre a animação e o filme <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i>	121
Figura 77: comparação do visual dos personagens entre mídias. À esquerda, na animação, à direita no filme <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i>	122
Figura 78: comparação entre cena da animação, à esquerda, e cena do filme <i>Star Wars: Episode II – Attack of the Clones</i>	123
Figura 79: À esquerda, sala de Palpatine na animação. À direita, a mesma sala em <i>Star Wars: Episode II – Attack of the Clones</i>	123
Figura 80: abordagem visual para a má índole do personagem Chanceler Palpatine	124
Figura 81: abordagem visual para a ira de Anakin Skywalker	124
Figura 82: à esquerda, General Grevious na animação. À direita, o personagem em <i>Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith</i>	125
Figura 83: À esquerda Anakin Skywalker, à direita Chanceler Palpatine	126
Figura 84: À esquerda no jogo, à direita no filme <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i>	127
Figura 85: comparação do modelo de arma dos <i>stormtroopers</i> no jogo, à esquerda, e no filme <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i> , à direita	128
Figura 86: comparação da abordagem visual para mesmo evento no jogo, à esquerda, e no filme <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i> , à direita	129
Figura 87: nave sendo pilotada no jogo <i>Star Wars: Battlefront II</i>	130
Figura 88: o aventureiro mascarado Rorschach caminha no cenário urbano da cidade de Nova York	132
Figura 89: Quadros sequenciais contrastando momentos diferentes e suas atmosferas específicas	132
Figura 90: comparação evidenciando a evolução dos carros. À esquerda temos carros comuns à época, à direita temos carros com design futurístico	133

Figura 91: à esquerda, a <i>smiley face</i> na primeira edição. À direita, aparece na última.....	134
Figura 92: Relógio do Juízo Final nas capas das publicações #1, #6 e #12, demonstrando a passagem dos minutos para o fim do mundo	135
Figura 93: desenhos de conceito do Dr. Manhattan à esquerda. À direita, o personagem marca a própria testa	136
Figura 94: caracterização do personagem Ozymandias em <i>Watchmen</i>	136
Figura 95: fantasias coloridas dos super-heróis em <i>Watchmen</i>	137
Figura 96: à esquerda, Dr. Manhattan constrói estrutura de cristal em Marte. À direita, a lua psíquica gigante responsável pela destruição em Nova York.....	137
Figura 97: cena em câmera lenta enfatizando composição significante em que o Comediante é atirado pela janela de seu apartamento	139
Figura 98: nesta cena, o enquadramento e a composição foram inspirados fielmente ao visto nas histórias em quadrinhos de <i>Watchmen</i>	140
Figura 99: uso da cor para distinguir época mais antiga – à esquerda – da contemporânea – à direita	140
Figura 100: créditos iniciais do filme <i>Watchmen</i>	141
Figura 101: <i>smiley face</i> recorrente no filme e relógio do juízo final sendo atualizado	141
Figura 102: uso das cores para reforçar contraste no enredo	142
Figura 103: comparação evidenciando a recriação fiel com que o filme <i>Watchmen</i> reproduz os aspectos visuais vistos nos quadrinhos.....	142
Figura 104: comparação evidenciando a recriação fiel com a qual os personagens são caracterizados no filme em relação ao que é visto nos quadrinhos de <i>Watchmen</i>	143
Figura 105: <i>motion comics</i> inseridos ao longo do jogo	144
Figura 106: comparação entre a visualidade do jogo e do filme de <i>Watchmen</i> – o jogador imerge no universo exibido no filme.....	145
Figura 107: comparação evidenciando o uso da cor para reforçar atmosferas específicas em <i>Watchmen: The End is Nigh</i>	146
Figura 108: o evento e sua abordagem visual conectam a história ao longo de três mídias diferentes em <i>Watchmen</i> – jogo, história em quadrinhos e filme	146
Figura 109: representação gráfica relacionando as recomendações e o aporte teórico	154

SUMÁRIO

SUMÁRIO	17
1 CAPÍTULO 1 - PROJETO DE PESQUISA	19
1.1 Introdução	19
1.2 Delimitação do Problema de Pesquisa	20
1.2.1 Revisão Sistemática da Literatura	21
1.3 Objetivos	31
1.3.1 Geral.....	31
1.3.2 Específicos	31
1.4 Justificativa	31
1.5 Fundamentação Teórica	32
1.6 Visão geral do método.....	32
1.7 Estrutura do documento	34
2 CAPÍTULO 2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	35
2.1 Introdução	35
2.2 Design de Produção.....	35
2.2.1 O que é Design de Produção?.....	36
2.2.2 O que faz o designer de produção?	38
2.3 Narrativa transmídia.....	43
2.3.1 Caracterizando a narrativa transmídia	46
2.3.2 Estrutura de um projeto transmídia	49
2.4 Design de Produção e a narrativa transmídia	53
2.4.1 Colaboração e integração	54
2.4.2 Criação de um universo complexo	56
2.4.3 Abordagem visual da narrativa transmídia.....	56
2.5 Conclusão.....	59
3 CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA	61
3.1 Introdução	61
3.2 Caracterização da Pesquisa	61
3.3 Procedimento metodológico.....	61
3.4 Procedimento de análise.....	63
3.4.1 The Matrix.....	64
3.4.2 Star Wars	101
3.4.3 Watchmen.....	130
3.5 Síntese	147

3.6	Criação das Recomendações	150
3.7	Conclusão	155
4	CAPÍTULO 4 - CONCLUSÃO	156
4.1	Estudos Futuros	157
5	Referências	159

1 CAPÍTULO 1 - PROJETO DE PESQUISA

1.1 Introdução

A sociedade do século XXI encontra-se em constante avanço em termos de tecnologias de informação e comunicação, e pode-se dizer que nesse âmbito surgiram, em um curto período de tempo, novas formas de socialização e agregação de conhecimentos em todas as esferas: arte, ciência, negócios e cultura. Nesse contexto, Henry Jenkins (2009) sinaliza o surgimento do conceito de narrativa transmídia – uma nova sensibilidade que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento.

Para Jenkins (2009), narrativa transmídia é criação de um universo, que visa proporcionar aos consumidores uma experiência plena em um universo ficcional. Segundo o autor, uma narrativa transmídia é uma forma de entretenimento que integra múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. “Uma história transmídia se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 135).

A partir disso, Blumenthal e Xu (2012) afirmam que essa nova forma de narrativa requer uma nova abordagem de design que possa entretecer as histórias, jogos e ambiente juntos. Os autores apontam, entre outros, a estética como um dos elementos que conectam a história através dos múltiplos suportes midiáticos.

Ao falar em narrativa cinematográfica, sabemos que o produto audiovisual é imagem em movimento. Como afirma Ludmila Machado (2011), ao ver um filme, o objeto é a imagem. Ao escrever um roteiro, o cineasta, na maioria dos casos, cria um universo para ambientar e contextualizar sua história. Esse universo informacional, posteriormente, precisa ser interpretado visualmente, e esta é a função do designer de produção.

Segundo Vincent LoBrutto (2002), Design de Produção é a arte e o ofício visual da narrativa cinematográfica. O designer de produção é incumbido de fazer, fundamentado na natureza estratégica e metodológica do design, o planejamento da concepção global da visualidade do filme a serviço da narrativa, definindo estilo e conceito visual através de cada elemento imagético que a plataforma possibilita, no papel de comunicar, representar e criar experiência estética.

Entende-se, portanto, que é coerente pensar na possível relação entre a narrativa transmídia e a prática do Design de Produção, considerando que a narrativa transmídia

objetiva proporcionar uma experiência imersiva em um universo complexo, e que o designer de produção é responsável pela abordagem visual de um universo ficcional.

Levando em conta que a narrativa transmídia é “[...] característica fundamental para a difusão de informação contemporânea” (PORTO-RENÓ; VERSUTI; MORAES-GONÇALVES; GOSCIOLA, 2011, p. 204), e que essa forma de narrativa requer uma nova abordagem de design, podendo esta ser a abordagem visual, depreende-se que é relevante a busca pelo aprofundamento na temática.

Este trabalho visa pensar como o design (enquanto planejamento de visualidade e adaptação a múltiplas mídias) se relaciona com o cinema (linguagem cinematográfica e particularidades da prática) para gerar uma visualidade de identidade e aplicá-la a diferentes recursos midiáticos, em diferentes linguagens, formando um universo complexo, coerente e íntegro.

Assim, para garantir o rigor científico, foi aplicada a metodologia da Revisão Sistemática da Literatura (RSL) como ferramenta para o mapeamento das pesquisas na área e, por conseguinte, delimitar o problema de pesquisa, descrito a seguir.

1.2 Delimitação do Problema de Pesquisa

Para delimitar o problema da presente pesquisa, buscou-se suscitar a discussão acerca da possível relação entre o Design de Produção e a narrativa transmídia, através de um levantamento de estudos na área, objetivando reunir o estado da arte das pesquisas. Nessa linha, o pesquisador empreendeu o planejamento e desenvolvimento da Revisão Sistemática da Literatura (RSL) conforme metodologia proposta por Crossan e Apaydin (2009). Desta forma, foi realizada a coleta, seleção, análise e sintetização dos estudos empíricos, teóricos e de revisão que abordavam a aplicação das práticas projetuais, técnicas e saberes do designer de produção à construção de uma narrativa transmídia.

Segundo Castro (2001), a revisão sistemática é uma revisão planejada para responder uma (ou mais) pergunta específica e que utiliza métodos explícitos e sistemáticos para identificar, selecionar e avaliar criticamente os estudos, e para coletar e analisar os dados desses estudos incluídos na revisão.

A RSL objetiva realizar uma pesquisa transparente, reproduzível e, assim, propiciar uma ampla investigação no universo das pesquisas desenvolvidas no âmbito nacional e internacional (OBREGON, 2011). Assim, a revisão sistemática de literatura foi realizada em três bases de dados, com a intenção de obter contribuições relevantes para a temática e

explorar o cenário acadêmico no âmbito mundial. A seguir, descrevem-se os procedimentos metodológicos norteadores da busca sistemática.

1.2.1 Revisão Sistemática da Literatura

1.2.1.1 Pergunta de Pesquisa

De que formas as práticas projetuais, técnicas e saberes do Design de Produção podem ser aplicados ao processo de criação de uma narrativa transmídia?

1.2.1.2 Critérios de seleção: palavras-chave e termos de pesquisa

No intuito de realizar a busca, foram definidos e organizados os critérios de seleção, conforme descrito no Quadro 1.

Quadro 1: critérios de seleção

Bancos de dados: SCOPUS, SCIELO, GOOGLE SCHOLAR	Tipo de documento: ALL – in “article title, abstract, keywords”	Área de assunto: Arquitetura e Urbanismo	Período: 2006 to present (20 Jul 2016)		
Pesquisa 1	Pesquisa 2	Pesquisa 3	Pesquisa 4	Pesquisa 5	
“production design” AND “transmedia storytelling”	“art direction” AND “transmedia storytelling”	“production design” AND “transmedia”	“storytelling” AND “transmedia” AND “design”	“art direction” AND “transmedia”	

Fonte: elaborado pelo autor

- a) **Em relação ao conteúdo:** artigos que façam a abordagem dos aspectos da visualidade da narrativa transmídia. Compreender a narrativa transmídia no âmbito de sua interpretação visual, de que forma isso ocorre atualmente e pensar como deve ocorrer, fundamentando-se nos princípios, técnicas e saberes do Design e Design de Produção. Busca-se identificar pesquisas que indiquem as lacunas e tensões ainda existentes no campo do tema proposto.
- b) **Em relação ao tipo de artigo:** serão considerados artigos empíricos, teóricos e de revisão.
- c) **Em relação à língua:** serão considerados artigos em língua inglesa e portuguesa.

d) Critérios de exclusão: artigos que não abordem claramente as características visuais – de Design e Direção de Arte – das narrativas transmídia; artigos que abordem as características visuais de Design e Direção de Arte de uma narrativa transmídia, mas sem considerar e preocupar-se em adaptá-las às linguagens muito próprias das diferentes plataformas midiáticas pelas quais a narrativa pode ser composta.

1.2.1.3 Agrupamento de publicações e compilação do conjunto de considerações

No conjunto de consideração inicial da pesquisa realizada nas bases de dados, fez-se a triagem inicial sobre 97 artigos coletados (40 artigos na base de dados Scopus, 3 artigos na base de dados Scielo e 54 artigos na base de dados Google Scholar), considerando os critérios de inclusão dos itens (a), (b), (c) e o critério de exclusão do item (d) (Quadro 2).

Quadro 2: Conjunto de Consideração Inicial

	SCOPUS		SCIELO		GOOGLE SCHOLAR	
	Identificados	Selecionados	Identificados	Selecionados	Identificados	Selecionados
"production design" AND "transmedia storytelling"	Nenhum artigo	Nenhum artigo	Nenhum artigo	Nenhum artigo	1 artigo	Nenhum artigo
"art direction" AND "transmedia storytelling"	Nenhum artigo	Nenhum artigo	Nenhum artigo	Nenhum artigo	3 artigos	Nenhum artigo
"production design" AND "transmedia"	Nenhum artigo	Nenhum artigo	Nenhum artigo	Nenhum artigo	2 artigos	Nenhum artigo
"storytelling" AND "transmedia" AND "design"	31 artigos	1 artigo	1 artigo	Nenhum artigo	33 artigos	3 artigos
"art direction" AND "transmedia"	09 artigos	1 artigo	2 artigos	1 artigo	15 artigos	1 artigo
TOTAL	40 artigos	2 artigos	3 artigos	1 artigo	54 artigos	4 artigos

Fonte: elaborado pelo autor

Após a triagem, obteve-se um conjunto de consideração final de 7 artigos selecionados, sendo 6 deles de natureza teórica, e 1 de natureza empírica. Os motivos para não selecionar os 97 artigos encontrados estão em sua maioria relacionados ao critério de

inclusão (a) e o critério de exclusão (d), considerando que não foi mencionado, na maioria deles, o planejamento visual de uma narrativa transmídia.

Os temas abordados pelos artigos excluídos da pesquisa variam entre o uso da narrativa transmídia para aprendizado, e o projeto de uma narrativa transmídia no âmbito da construção estrutural da história, sem considerar a visualidade. Foram encontrados também estudos sobre a narrativa transmídia e as possíveis plataformas midiáticas, com foco em suas possibilidades em variadas mídias e campos de atuação, sem abordar esse conceito sob o viés específico do Design (e Design de Produção). Também foram encontrados artigos que abordam o tema da narrativa transmídia com foco nos papéis e consequências sociais e culturais, e com a presença do Design enquanto ferramenta projetual para a construção da trama da narrativa nesse sentido.

Quatro dos artigos do conjunto de consideração final evidenciaram um não aprofundamento nas lacunas e tensões circunscritas ao tema deste trabalho, ao serem analisados mais profundamente: um artigo teórico cujo tema central é pensar adaptações de trabalhos originalmente unimidiáticos para variadas plataformas midiáticas, com ênfase para a transposição de livros de figuras para trabalhos de animação adaptados; um artigo teórico cuja ideia é expandir a narrativa transmídia para o Jornalismo; dois artigos que focam nas noções de elementos estruturais de campanhas de *branding* transmídia (Figura 1).

Figura 1: síntese do agrupamento de publicações



Fonte: elaborado pelo autor

1.2.1.4 Análise dos dados

Considerando a síntese do agrupamento das publicações, infere-se que dos sete artigos selecionados na pesquisa de revisão sistemática, foi possível identificar três artigos que apresentam estudos sobre o projeto visual na narrativa transmídia de forma mais pontual e, portanto, com significativa contribuição para o estudo. A seguir, apresenta-se a análise descritiva de cada artigo.

Em “*The Ghost Storyscape: Designing for Transmedia Storytelling*” (BLUMENTHAL; XU, 2012) os autores propõem-se a estudar a estruturação de uma narrativa transmídia visando otimizar a experiência do usuário, assumindo que uma das questões-chave desse tipo de narrativa é a forma como planejar uma experiência participativa através de diferentes mídias de modo que esta seja conectada e percebida como um todo. Apesar de o artigo ter como foco o design enquanto projeto da narrativa/roteiro (e os elementos conectores da história) e não especificamente os elementos visuais do Design de Produção, o mesmo apresenta contribuições consideradas relevantes para esta pesquisa.

A proposta do artigo é levantar, a partir de estudos em mídias, literatura de produção e da prática, quatro conectores que servem para construir relações entre as diferentes plataformas midiáticas, sendo esses conectores: mitologia, cânone, personagem e gênero. “O objetivo desses conectores é de criar relações que formem um trabalho íntegro a partir de partes individuais” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 190, tradução nossa). A pesquisa foca nos conectores de franquias, e apenas menciona conectores baseados em *plot*¹ e estética, que seria mais próximo do tema aqui proposto: “Com a cultura transmídia sendo adotada por uma audiência massiva, designers enfrentam novos desafios, diferentes de projetar para cada mídia individual. Além dos conectores comuns de *plot* e estética [...]” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 190, tradução nossa).

Teoricamente perguntam: “Quais os outros elementos de design que podem ser suscitados como *link* entre diferentes mídias? Como é possível projetar para esses elementos conectores?” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 191, tradução nossa).

Para explorar as respostas às questões acima, propomos quatro conectores de história enquanto elementos de design: mitologia, cânone, personagens e gênero. O objetivo é criar um ecossistema para que os participantes transitem de um meio ao outro enquanto se mantém o senso de integração dentro do contexto de uma história maior. As relações entre os elementos de uma *storyscape* são o que a faz efetiva e

¹ *Plot* consiste no enredo de uma narrativa, ou a sequência de eventos dentro de uma história, ligados entre si, que fundamentam a ação de um texto narrativo através do princípio de causa e efeito.

atraente e é por isso que os conectores são importantes. (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 191, tradução nossa).

Apesar de serem conectores cujo foco é principalmente na produção do roteiro ou estrutura da narrativa – são elementos conceituais e simbólicos, voltados para a construção de significado na história – têm importância no âmbito desta pesquisa considerando que a interpretação visual da narrativa deve ser desenvolvida simultaneamente ao desenvolvimento do roteiro, como corrobora Vincent LoBrutto (2001). Para o autor, “o processo de design começa antes mesmo de uma única palavra ser colocada no papel. Todos os filmes começam com uma ideia, um conceito, e uma história. [...] Deve-se escrever visualmente para que a fotografia e o design possam interpretar o roteiro” (LOBRUTTO, 2001, p. 8, tradução nossa).

Assim, cada um desses quatro conectores descritos no artigo analisado pode ser interpretado e reforçado na visualidade da narrativa. A eficácia dos conectores pode ser potencializada através das escolhas do Design de Produção. Assim como o conector é uma ferramenta que funciona em prol da consistência da narrativa, o Design de Produção é uma ferramenta que funciona em prol e integralizado ao conector e, assim, à narrativa.

A relevância para a delimitação do problema reside no fato de que é preciso pensar esses conectores ao mesmo tempo em que se projeta o Design de Produção. Nesse aspecto, é válido ressaltar que o referido estudo não aborda essas questões. Tal constatação, ratifica a necessidade de estudos que tratem das possíveis formas de representação visual dos conectores, seja em cenário, objetos, personagens, finalização, entre outros.

No artigo “*Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations*” (GAMBARATO, 2013), aborda-se design no sentido de estruturação e desenvolvimento da narrativa transmídia em vários aspectos, incluindo os aspectos estéticos. A autora assume que considerações e teorias em narrativa transmídia estão evoluindo, mas ainda estão amplamente abertas a mudança, porque é um conceito relativamente novo e não tem métodos específicos de análise.

O objetivo, definido pelo autor do referido artigo, é abordar as características principais do processo de design por trás de projetos transmídia, de forma a contribuir para dar suporte às necessidades analíticas dos “designers de transmídia” e à pesquisa aplicada no interesse da mídia. São feitas considerações analíticas acerca das características essenciais da narrativa transmídia fornecendo, para cada um dos tópicos apresentados, uma série de perguntas-chave que devem ser respondidas para a produção eficaz da narrativa. Os tópicos são: premissa e propósito, narrativa, construção de mundo, personagens, extensões, plataformas midiáticas e gênero, audiência e mercado, engajamento, estrutura, estética. A

pesquisa evidencia aspectos cruciais que devem ser pensados para cada uma desses tópicos e, dessa forma, não aprofunda nenhum destes.

Adicionalmente, as informações evidenciadas são, com efeito, relevantes, e indubitavelmente ajudam a pensar o Design de Produção aplicado à narrativa transmídia: não apenas o conteúdo que diz respeito à estética, mas também os outros aspectos mencionados. Contudo, o artigo apresenta escassas informações específicas a respeito da abordagem visual para a narrativa transmídia, sinalizando carência no desenvolvimento da pesquisa nesse âmbito, e o conteúdo específico evidenciado mostra-se intuitivo e óbvio, dada a ausência de material bibliográfico de referência no assunto em particular.

A seguir, o artigo “*How to write a Transmedia Production Bible*” (HAYES, 2011) é um documento cujo objetivo é servir de guia de melhores práticas no pensar, planejar e documentar, e nos materiais de suporte requeridos, para o desenvolvimento de uma propriedade através de múltiplas plataformas. O artigo organiza componentes-chave de um complexo serviço multi-plataforma, discorrendo e orientando sobre cada um destes, a fim de guiar as etapas necessárias para produzir uma história ou experiência cativante. É um guia para produtores de projetos de narrativa transmídia, “[...] que têm responsabilidade sobre a direção geral de todas as áreas-chave, e devem comunicar a conduta que precisam que os vários membros das equipes multidisciplinares cumpram” (HAYES, 2011, p. 2, tradução nossa).

O artigo organiza uma série de etapas que devem ser pensadas e documentadas em uma “bíblia de produção”, sendo essas etapas estruturadas a partir dos componentes-chave: tratamento; especificação funcional; especificação de design; especificação de tecnologia; negócio e *marketing*. Assim, o objetivo é estruturar e planejar a narrativa transmídia e, nesse processo, produzir uma bíblia da produção que inclui os componentes-chave supracitados.

O capítulo “especificação de design” explicita uma visão geral acerca do ‘*look & feel*’ dos elementos visuais e de áudio, através de:

[...] componentes de design detalhados, orientações de *branding*, *wireframes*², guias de estilo, interfaces completamente modeladas, e assim por diante. O capítulo irá adicionar cor, visualizando a história e os componentes funcionais e, na medida do possível, mostrar designs terminados para a narrativa para cada plataforma ou canal (HAYES, 2011, p. 10, tradução nossa).

² *Wireframes*, segundo Hayes (2011), são mapas detalhados de uma interface, e gráficos de contorno que irão permitir ao desenvolvedor web, designer de *game*, ou desenvolvedor de aplicativos para *mobile*, por exemplo, criar os elementos estruturais de um produto.

A seção inclui: estética do projeto; *branding* e introdução às orientações de design; *storyboard*³; *wireframes*; guia de estilo, especificações de cor e fonte; estilos de design de mídia; lista completa de recursos. Essa é a seção do artigo cujo conteúdo é mais correspondente ao proposto nesta pesquisa, apesar de que todas as seções, de alguma forma, exercem influência pontualmente no processo de interpretação visual de uma narrativa transmídia.

Nessa linha, o artigo aborda cada uma das seções e subseções de forma ampla, não se aprofundando em cada uma das etapas, mas suscitando aquilo de mais substancial. Essa abordagem, apesar de efetiva para o pensar, planejar e documentar a narrativa transmídia como um todo – e necessária para o desenvolvimento satisfatório de cada uma das seções e subseções – gera resultados não tão relevantes no âmbito desta pesquisa e seu objetivo muito específico. São apresentadas diretrizes pouco específicas para o desenvolvimento dos elementos visuais e as particularidades de cada plataforma midiática, e não há aprofundamento em cada uma das etapas, apesar do potencial da discussão – isso ocorre porque esse não é o foco do referido artigo.

Portanto, o artigo contribui para esta pesquisa ao apresentar seções e subseções relevantes e pertinentes, não só no concernente à visualidade da narrativa transmídia. Todavia, evidencia carência de pesquisa no tema aqui proposto, pelo não aprofundamento e abordagem detalhada das possibilidades e variáveis da prática do Design de Produção na narrativa transmídia.

1.2.1.5 Síntese

A partir dos três artigos selecionados e analisados na revisão sistemática, foi possível sintetizar os pontos de vista dos diferentes autores, e a colaboração de reflexões e aportes teóricos permitiram uma melhor compreensão acerca do tema, evidenciando as lacunas existentes.

Assim, estabeleceram-se relações importantes entre os principais conceitos, pretendendo atingir os objetivos propostos no início desta pesquisa: (1) identificar possibilidades e princípios do Design de Produção nos processos de produção da narrativa transmídia, e (2) mapear as pesquisas sobre Design de Produção na narrativa transmídia.

³ “[...] o *storyboard* é a “colocação de imagens” do argumento, sob a forma de quadradinhos ilustrados” (JACQUINOT; SAINT-VINCENT; SAINT-VINCENT, 2006, p. 9).

a) O universo conectado e íntegro de uma narrativa transmídia:

Em análise aos conceitos encontrados na revisão percebe-se que, entre os autores investigados, é senso comum considerar que é preciso obter meios para criar um universo mais coeso possível. Aprofundando a síntese no âmbito de melhor compreender a necessidade de convergir as mídias e tornar o universo ficcional unificado, assumem relevância as contribuições de Henry Jenkins (2009) para o tema.

Segundo Blumenthal e Xu (2012), uma das questões-chave da narrativa transmídia é a forma como projetar uma experiência participativa através de diferentes mídias de forma que esta seja conectada e percebida como um todo. Assim, considerando que a narrativa transmídia visa proporcionar “uma experiência plena em um universo ficcional” (JENKINS, 2009, p. 49), entende-se que o fato de que cada suporte midiático tem sua linguagem própria pode representar um obstáculo para o objetivo de obter um universo conectado e percebido como um todo, dificultando a obtenção de uma experiência plena.

De acordo com Gambarato (2013), a narrativa transmídia é um fenômeno complexo, que representa uma intersecção entre campos de pesquisa que, de acordo com Jenkins (2009), são normalmente mantidos como metodologicamente separados. Por esse motivo, os autores ratificam que a forma como essa experiência será projetada é uma questão-chave, uma vez que é preciso conjecturar formas de conectar e criar relações entre as partes da história, e, portanto, entre os suportes midiáticos diversos “e suas linguagens cada vez mais numerosas e complexas” (PORTO-RENÓ; VERSUTI; MORAES-GONÇALVES; GOSCIOLA, 2011, p. 204).

Portanto, os autores apontam que é preciso pensar quais elementos de design podem servir de *link*, construindo relações entre as diferentes mídias. Assim, sugere-se o uso de elementos conectores, com o objetivo de “criar relações que formem um trabalho íntegro a partir das partes individuais” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 190, tradução nossa).

Outra forma de tornar o universo da narrativa transmídia mais íntegro é o proposto por Hayes (2011), a criação de um documento – denominado “bíblia” – documentando as características globais da produção. Esse documento seria um guia para os produtores da narrativas, uma vez que são esses os profissionais “que têm responsabilidade sobre a direção geral de todas as áreas-chave, e devem comunicar a conduta que precisam que os vários membros das equipes multidisciplinares cumpram” (HAYES, 2011, p. 2, tradução nossa).

Logo, entende-se que a comunicação e colaboração entre as equipes multidisciplinares é um meio fundamental para criar relações e conexões entre as partes da narrativa em seus variados aspectos e suportes midiáticos.

b) A natureza colaborativa do projeto visual na narrativa transmídia:

De acordo com as reflexões dos pesquisadores encontrados, identifica-se que, em uma narrativa transmídia, é melhor que todos os departamentos da produção trabalhem colaborativamente, com o intuito de criar um universo ficcional íntegro em todos os seus aspectos.

A partir do trabalho colaborativo, percebe-se que a interpretação visual da narrativa pode e deve ser pensada simultaneamente a outros aspectos da produção, como desenvolvimento dos roteiros e questões técnicas, de forma que a visualidade pode relacionar-se com esses outros aspectos influenciando-os ou sendo influenciada. Esse conceito é semelhante ao que LoBrutto (2002, p. 6) descreve sobre a natureza colaborativa do Design de Produção. Para o autor, “O estilo visual global de um filme vem da trindade composta pelo diretor, diretor de fotografia e do designer de produção”. Além disso, elucida que o designer de produção lidera o departamento de arte, e gerencia um time criativo que inclui diretores de arte, decoradores de *set*, pintores, carpinteiros, e outros especialistas em trabalhos manuais.

Uma evidência de que todos os componentes-chave influenciam e são influenciados pelo projeto visual da narrativa é a necessidade, descrita por Hayes (2011), de produzir um documento formalizando as escolhas em todas as áreas da produção, com o intuito de comunicar essas escolhas aos vários membros das equipes multidisciplinares. Segundo o autor, todas as áreas-chave devem estar conectadas, a história com os elementos de design/técnicos.

c) A necessidade de aprofundamento no tema do projeto visual na narrativa transmídia:

Em termos gerais, as pesquisas encontradas na revisão salientam a relevância da narrativa transmídia no cenário atual. Blumenthal e Xu (2012) afirmam que a distribuição de complexas franquias e histórias, jogos e ambientes é necessária para os detentores de propriedades intelectuais não apenas para obter retornos substanciais do investimento de capital, mas também para competir e destacar-se entre os demais trabalhos de arte culturalmente significantes.

Porto-Renó, Versuti, Moraes-Gonçalves e Gosciola (2011, p. 204) corroboram que a narrativa transmídia é “[...] característica fundamental para a difusão de informação contemporânea”.

Gambarato (2013) aponta que as teorias em narrativa transmídia estão amplamente abertas a mudanças, considerando que é um conceito relativamente novo e não tem métodos específicos de análise. Blumenthal e Xu (2012) afirmam que essa nova forma de narrativa requer uma nova abordagem de design que possa entretecer as histórias, jogos e ambiente juntos. Entende-se, portanto, que a discussão sobre o tema da narrativa transmídia – e seus componentes – é um campo fértil em termos de investigação científica.

Apesar disso, como resultado desta revisão de literatura no que se refere à delimitação do estado da arte da temática, têm-se como resultado a não abordagem aprofundada dos elementos e linguagens visuais enquanto ferramenta conectora pelos estudos em narrativa transmídia.

Assim, fica evidente a carência de pesquisa em termos de aprofundamento e abordagem detalhada das possibilidades e das variáveis do projeto visual na narrativa visual como foco da investigação. Considerando a análise das pesquisas, é possível inferir que não há aprofundamento no tema, abordando-o apenas escassa e superficialmente.

Blumenthal e Xu (2012) sugerem que é preciso desenvolver uma pesquisa mais estruturada para determinar melhor como o significado é compartilhado entre as plataformas. Portanto, constata-se a necessidade de avanço nas pesquisas no sentido de analisar as práticas projetuais e saberes do designer de produção na construção de uma narrativa transmídia.

Assim, fica evidente a necessidade de aprofundar-se no tema do projeto visual para a narrativa transmídia, levando em conta as particularidades de cada plataforma midiática do projeto, os elementos que podem ser utilizados para conectar as partes da história – sejam visuais ou não visuais – e a natureza colaborativa da prática.

Portanto, com base na Revisão Sistemática da Literatura, foi possível ratificar a pergunta inicialmente formulada e defini-la como questão norteadora desta proposta de pesquisa em nível de mestrado: **De que formas as práticas projetuais, técnicas e saberes do Design de Produção podem ser aplicados aos processos de criação de narrativa transmídia?**

Considerando os contextos e premissas explicitadas, bem como a problematização e a questão de pesquisa, propõe-se os seguintes objetivos:

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

- Propor recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção.

1.3.2 Específicos

- Identificar processos de narrativas transmídia;
- Analisar a transposição do projeto visual do Design de Produção em diversos suportes midiáticos;
- Criar recomendações para processos de narrativa transmídia.

1.4 Justificativa

A relevância desta pesquisa reside no fato de que, conforme constatado na Revisão Sistemática de Literatura (RSL), a produção transmídia é uma prática pouco abordada academicamente sob o viés do projeto visual, em especial no que diz respeito ao âmbito nacional, embora seja uma temática de expressiva importância, como corroboram Blumenthal e Xu (2012).

Sugere-se, pois, que a pesquisa em Design de Produção na narrativa transmídia possa desempenhar papel valioso para compreender se e como é possível aplicar a prática do Design de Produção na narrativa transmídia, e também possa ajudar a entender melhor o papel do designer de produção em um projeto audiovisual.

Além disso, o estudo representa relevância para a área do design ao passo que a reflexão acerca de conceitos específicos de design aplicáveis ao audiovisual e à narrativa transmídia possibilita, justamente por ser uma área projetual pouco explorada tanto nos cursos de design quanto na própria reflexão sobre a profissão, uma perspectiva diferenciada dos aspectos e conceitos da prática do design, abrindo a possibilidade de descobrir novos conhecimentos que auxiliem na teoria e prática profissional.

Portanto, esta pesquisa pretende oferecer contribuições aos profissionais da área do design que almejam trabalhar com o projeto visual no âmbito da narrativa transmídia, possibilitando um modo de focar seu trabalho de uma forma mais otimizada. Em adição, os

resultados obtidos poderão proporcionar contribuições para o desenvolvimento cultural da sociedade.

1.5 Fundamentação Teórica

A revisão de literatura permitiu, além da análise do estado da arte de pesquisas no presente tema, o aporte teórico, com conceitos e autores que serão utilizados inicialmente para orientar a pesquisa. Constatou-se, como mencionado anteriormente, escassez e carência de estudos que tratem do tema desta pesquisa, sobretudo no âmbito nacional, conforme ilustra o Quadro 3.

Quadro 3: Síntese do estado da arte

AUTOR	TÍTULO DA PESQUISA	ANO	INSTITUIÇÃO
GAMBARATO, Renira.	Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations	2013	National Research University Higher School of Economics
HAYES, Gary.	How to write a Transmedia Production Bible.	2011	Screen Australia
BLUMENTHAL, Hank; XU, Yan.	The Ghostclub Storyscape: Designing for Transmedia Storytelling	2012	Georgia Institute of Technology

Fonte: elaborado pelo autor

Ademais, assumem relevância para discutir o conceito de Design de Produção as contribuições de Ludmila Machado (2011), Jane Barnwell (2004) e Vera Bungarten (2013); os conceitos de *ciberespaço*, *cibercultura* e *inteligência coletiva* a partir das contribuições de Pierre Lévy (2010), Lucia Santaella (2004); o conceito de narrativa transmídia, a partir de Henry Jenkins (2009).

1.6 Visão geral do método

A pesquisa, de caráter exploratório-descritivo, tem como foco investigar o problema proposto, objetivando reunir elementos para analisar os processos de produção da narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção. Nessa linha, visando operacionalizar os objetivos específicos, inicialmente foi realizada a revisão na literatura para compor o estado

da arte para orientar o desenvolvimento do estudo, compondo assim a fundamentação teórica para balizar os procedimentos metodológicos a serem empreendidos na investigação e análise do objeto de estudo.

Por conseguinte, e de acordo com Gil (2007), a pesquisa irá valer-se do Estudo de Caso visando identificar e analisar casos de narrativas transmídia, de maneira que permita a compreensão do objeto de estudo. Assim, os instrumentos de coleta de evidências utilizados serão: a) consulta a arquivos e análise de documentos; b) artefatos físicos.

A análise de documentos se constitui:

Numa valiosa técnica de abordagem de dados qualitativos, podendo ser também utilizada para complementar informação obtida em outras fontes [...] documentos de diversos tipos podem ser utilizados, visando a prover o pesquisador com dados complementares para a melhor compreensão do problema investigado (GODOY, 1995, p. 67-68).

Por sua vez, a análise de artefatos físicos, segundo Freitas e Jabbour (2011) consiste na observação de elementos físicos como *layouts*, cartazes, e tudo o mais que pode fornecer subsídios relevantes para o Estudo de Caso. Assim, a partir da coleta de dados de diferentes perspectivas e de diferentes fontes, por meio do cruzamento de uma fonte com a outra, a “constatação é mais forte e melhor sustentada” (EISENHARDT, 1989).

Como recorte, é proposta a análise da franquia *The Matrix* (1999, Lilly e Lana Wachowski) através do livro *The art of the Matrix* (2000), e pela busca e análise dos materiais em diversos suportes midiáticos; da saga de Guerra nas Estrelas (1977, George Lucas), através do livro *Star Wars: a visual story* (2014), dos seis primeiros filmes e materiais variados; da franquia *Watchmen* (1986, Alan Moore), através da publicação *Watchmen: the deluxe edition* (2013), da adaptação cinematográfica e materiais variados. Essas foram as produções escolhidas em razão de representarem objetos de pesquisa mais significativos, considerando a relevância de suas aplicações em variadas plataformas midiáticas e pela quantidade de peças midiáticas disponíveis.

A partir das teorizações empreendidas e do procedimento metodológico de análise e síntese da pesquisa, pretende-se criar um conjunto de recomendações para orientar o designer nos processos de produção de narrativas transmídia.

Assim, propõe-se a realização das etapas metodológicas visando responder a questão norteadora deste estudo: de que formas as práticas projetuais, técnicas e saberes do Design de Produção podem ser aplicados ao processo de criação de narrativa transmídia?

1.7 Estrutura do documento

Este documento, visando a qualificação da pesquisa em nível de mestrado, organiza-se da seguinte forma:

No capítulo 1 explicita-se o projeto de pesquisa, que consiste na introdução ao tema, a delimitação do problema, os objetivos, a justificativa, o referencial teórico e a visão geral do método proposto.

Na sequência, no capítulo 2 explora-se o material teórico que fundamenta a pesquisa, dando suporte e base conceitual para a investigação do tema – Design de Produção na narrativa transmídia.

No capítulo 3 apresenta-se e discute-se os métodos e técnicas definidos para o desenvolvimento desta pesquisa, justificando as escolhas. A partir disso, descreve-se os procedimentos metodológicos adotados e os resultados obtidos na finalização da dissertação.

Em adição, no capítulo 4 apresenta-se a conclusão da pesquisa, evidenciando resumidamente o que foi desenvolvido e sugestões para trabalhos futuros a partir do que ficou pendente e pode representar avanço na área.

2 CAPÍTULO 2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Introdução

Este capítulo apresenta o corpo teórico que fundamenta a presente pesquisa, através do qual é possível aprofundar-se e obter uma compreensão científica das questões acerca do objeto de estudo e, assim, melhor proceder com a análise metodológica.

Para tanto, é abordado o conceito de Design de Produção e as particularidades de sua prática, bem como o conceito de narrativa transmídia e as especificidades estruturais desse tipo de projeto em termos teóricos e práticos, objetivando caracterizar e articular relações entre estes.

2.2 Design de Produção

É notória a importância do aspecto visual no conceito de design. O design é uma prática abstrata e também concreta, ao passo que um projeto (abstrato) torna-se um produto, e é o aspecto visual – o mais superficial e, porém, o mais complexo – que manifesta todos os outros aspectos, sendo este o resultado concreto de todo o planejamento, e é a forma como o usuário percebe e interpreta o produto.

Semelhantemente, na produção audiovisual, o aspecto visual destaca-se em relação aos outros, considerando que “ao ver um filme, o objeto é a imagem” (MACHADO, 2011, p. 11). O âmago do audiovisual enquanto técnica e arte é o conceito da imagem em movimento, é a constituição de um espaço visual no qual se desenvolve a narrativa. “A essência do cinema, desde sua origem é a imagem em movimento. A imagem cinematográfica é constituída por um conjunto de representações visuais com um complexo sistema de significados, compondo um todo que constitui a linguagem visual do filme” (BUNGARTEN, 2013, p. 2).

Assim, entende-se que tanto o audiovisual – não apenas no âmbito cinematográfico – quanto o design são áreas que trabalham com a narrativa visual. De acordo com Ludmila Machado (2011), os fundamentos da linguagem de ambos têm a mesma origem:

Vale lembrar que tanto o cinema quanto o design basearam-se, em parte, nos mesmos princípios visuais já propostos pela pintura. Todas essas formas de representação trabalham a transposição do espaço real, que é onde vivemos, a um espaço plástico, que é o da superfície da imagem (MACHADO, 2011, p. 71).

Isto posto, e devido à natureza colaborativa e interdisciplinar do design, advém a prática do “Design de Produção”, atualmente referida como intersecção entre as áreas de design e audiovisual.

2.2.1 O que é Design de Produção?

Em análise histórica, tem-se que a primeira utilização do termo *production designer* nesse sentido foi em 1939, quando o produtor David O. Selznick deu o título a William Cameron Menzies por seu trabalho em *...E o Vento Levou (Gone with the Wind, Victor Fleming, 1939)*⁴.

Selznick reconheceu que Menzies fez muito mais que projetar os sets e a decoração; ele criou uma planta baixa para gravar o filme ao fazer o storyboard de todo ele. Sua visualização detalhada de *...E o Vento Levou* incorporou cor e estilo, estruturou cada plano, e englobava o enquadramento, composição e movimentos de câmera para cada cena do filme épico (LOBRUTTO, 2002, p. 2, tradução nossa).

A contribuição de Menzies, nesse sentido, foi a expansão da função de Direção de Arte para além da criação de cenários e objetos, à medida que incluiu-se a responsabilidade de planejar a visualidade do filme em sua inteireza. Segundo LoBrutto (2002), William Cameron Menzies é reconhecido como pai do Design de Produção, como resultado de sua extraordinária visão.

As práticas de design e audiovisual se fundem nessa função que faz uso da natureza projetual, do planejamento estratégico e das noções e saberes do design na atividade fílmica. Segundo Jane Barnwell (2004), esse novo título indica uma parceria de trabalho ativa com o diretor em termos de planejamento e da produção:

Nessa instância, Menzies desenhou uns mil esboços altamente detalhados para que a câmera os seguisse cena por cena, o que indica que ele não só planejou o que deveria estar no plano⁵, mas planejou o plano integralmente, em termos de tamanho, ângulo e movimento. Nessa relação próxima de trabalho as fronteiras entre diretor e designer se tornaram confusas (BARNWELL, 2004, p. 13, tradução nossa).

A autora elucida que o papel do designer de produção requer colaboração no planejamento fundamental do filme, em vez de apenas fornecer o ambiente no qual a ação se passará. Assim, enquanto o diretor de arte era responsável por questões práticas de produção, como a construção de *sets* e objetos, o designer de produção surgiu com o papel de planejar o filme no âmbito da concepção conceitual, produção e logística de todo elemento visual, sendo este trabalho desenvolvido desde o começo da produção, organizando a narrativa visualmente tanto quanto o diretor de fotografia e dentro de um planejamento que envolve o roteiro e a direção geral.

⁴ O surgimento da função de “designer de produção” deve ser pensado dentro de seu contexto de produção propriamente, já que foi uma prática criada a partir de necessidades específicas de um modo de fazer cinema, que é da indústria cinematográfica norte-americana.

⁵ Segundo Jacques Aumont, em *A Estética do Filme* (1995), pode-se dizer que um plano é um trecho do filme limitado espacialmente por um enquadramento – fixo ou móvel – e temporalmente por uma duração.

Na nomenclatura norte-americana, gradualmente o diretor de arte tornou-se conhecido como designer de produção, e os assistentes do designer de produção tornaram-se conhecidos como diretores de arte. O designer de produção tornou-se o responsável por conceber a inteireza visual do filme, e o diretor de arte tornou-se responsável por gerir o orçamento do departamento de arte e agendar e supervisionar a construção dos *sets*.

Atualmente, na maioria dos filmes no cenário internacional, sendo de grande orçamento ou produções independentes, carrega-se o título de designer de produção, que comanda os diretores de arte e um time de artesãos do departamento de arte.

Machado (2011) afirma que o termo *production designer* faz parte da nomenclatura norte-americana de cinema e televisão, que é atualmente a nomenclatura seguida pela maioria dos países, e que apesar disso o sistema de produção brasileiro ainda trabalha com a classificação anterior, nomeando o profissional responsável pelo projeto de todos os aspectos visuais de um filme como diretor de arte.

Nesta pesquisa, opta-se por pelo uso do termo Design de Produção admitindo que a mudança da nomenclatura que ocorreu no cinema norte-americano (e, depois, em outros países) não é por acaso, uma vez que a natureza projetual dessa atividade não está contemplada no termo Direção de Arte, nem tampouco a abrangência de suas práticas.

É atualmente recomendado que a pessoa encarregada do que costumava ser conhecido como “Direção de Arte” seja atribuída ao título de “designer de produção”. Esse status encoraja o designer a ser um sócio no time de visualização e reconhece o papel de direção de arte nos filmes como uma atividade com capacidades narrativas. Se você está produzindo ou dirigindo uma pequena produção, de baixo orçamento, certifique-se de que a pessoa que tem o título de “designer de produção” tenha claramente o senso de importância que essa posição imputa (LOBRUTTO, 2002, p. 44, tradução nossa).

De acordo com Vera Bungarten e Vera Nojima (2011), Luiz Antônio Coelho corrobora que, no futuro, o *production designer* no cinema brasileiro poderá sair dos cursos de graduação em Design, devido à formação global do designer que pode ampliar a formulação de conceitos e significados relacionados à imagem cinematográfica⁶.

Assim, LoBrutto (2002) define o Design de Produção como a arte e ofício visual da narrativa cinematográfica. Segundo o autor, a função do designer de produção é de interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme, conceber uma identidade, uma metáfora, um conceito visual geral, partindo do abstrato à aplicação concreta: traduzir esses conceitos para

⁶De acordo com as autoras, esta é uma sugestão apresentada por Coelho durante a apresentação do seu trabalho “Representando a imagem realista em Orgulho e Preconceito na televisão e no cinema”, no 4º CIDI, set. 2009.

ambientes físicos, transformando os temas da história, personagens e narrativa em imagens que envolvam arquitetura, decoração, espaço físico, tonalidade e textura.

Todos esses elementos pensados em conjunto irão suportar e contribuir para a coerência narrativa do filme como um todo. Sendo assim, e de acordo com o autor, o Design de Produção funciona na concepção visual a serviço da narrativa, no papel de comunicar, representar e criar experiência estética.

Outro aspecto importante sobre a função de designer de produção é que esta é colaborativa. LoBrutto (2002) elucida que o visual e estilo de um filme são concebidos pela imaginação, criatividade, arte e colaboração da tríplice de trabalho composta pelo diretor, diretor de fotografia e designer de produção, que vão desenvolvendo um conceito visual único e íntegro desde as fases preliminares de produção.

Bungarten e Nojima (2011, p. 2) sugerem que o desenho visual de um filme é resultado de uma obra coletiva, que “[...] reúne uma série de criações individuais numa unidade integrada, a fim de constituir um corpo coeso de significação através da representação imagética”.

2.2.2 O que faz o designer de produção?

Entende-se que o designer de produção faz o planejamento da concepção global da visualidade de um produto audiovisual, definindo o estilo e o conceito visual através de cada elemento imagético, na definição da paleta de cor, pesquisa e concepção de arquitetura e época, cenários, produção de objetos, o figurino, a maquiagem, os efeitos especiais, no planejamento da montagem, das composições de quadro, enquadramentos e movimentos de câmera⁷. Todos esses elementos dão suporte e contribuem para a coerência narrativa do filme como um todo.

LoBrutto (2002) aponta que, para planejar a visualidade de um produto audiovisual, o designer de produção deve usar métodos de visualização para ter noção de como suas ideias irão funcionar, se correspondem ao descrito no roteiro, e também para compartilhar suas ideias com o diretor, diretor de fotografia e com os outros membros do departamento de arte (considerando a natureza colaborativa da prática).

⁷ O designer de produção só adentra essas questões de fotografia no que diz respeito aos propósitos da construção da narrativa visual a partir do espaço que se está compondo, naquilo que interfere e se relaciona com os elementos visuais de seu domínio.

Portanto, “[...] designers de produção usam rascunhos, ilustrações, fotografias, modelos e *storyboards* de produção detalhados para planejar cada cena do microscópico ao macroscópico detalhe” (LOBRUTTO, 2002, p. 1, tradução nossa). É preciso que o planejamento seja minucioso, os detalhes enriquecem o produto audiovisual ao torna-lo complexo, autêntico e verossímil⁸. Assim, “O designer de produção determina os planos fundamentais e faz *sketches* deles para a câmera e o diretor. Esses *sketches* idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes” (STEIN, 1976, p. 196).

Para isso, o roteiro serve de base ao especificar questões sobre a visualidade e principalmente narrativas, a partir das quais o designer deve planejar cenários e objetos, e todos os aspectos estéticos que vão alcançar o objetivo da narrativa visual.

A partir das especificações circunscritas no roteiro, é possível projetar para as atmosferas previstas na história. Uma atmosfera consiste em uma ideia percebida sensivelmente em um ambiente ou meio, uma influência visual exercida pelo ambiente que transmite uma impressão de estilo ou tema.

A atmosfera criada pela arquitetura e fisicalidade dos ambientes deve contribuir para contar a história visualmente. Segundo LoBrutto (2002), toda arquitetura e padrão de organização estética transmite uma atmosfera.

Para melhor entendimento podemos observar, por exemplo, a atmosfera gótica de *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941). O filme utiliza a fotografia para criar ilusão de dimensionalidade com uso de ângulos baixos e inclinados. A contribuição do designer nessa atmosfera se dá através da concepção de *sets* que permitem o uso de perspectiva profunda, para causar ilusão de que o lugar é maior do que realmente é, e com muitos detalhes e itens decorativos, a fim de transmitir ideia de riqueza e solidão.

A associação ao estilo gótico está presente nos valores estéticos do verticalismo, as grandes dimensões arquitetônicas e grande riqueza em detalhes. Desse modo, a partir da contribuição da fotografia com o design, o conceito visual toma forma no filme (Figura 2).

⁸ Michel Foucault (1973) aborda o conceito de verossimilhança em sua publicação *Ceci n'est pas une pipe*, e afirma que a verossimilhança é uma forma de indicar ou representar a realidade, sem ser real.

Figura 2: cena do filme *Cidadão Kane*

Fonte: www.amazon.co.jp

Assim, os elementos que aparecem em tela transmitem uma determinada atmosfera, de forma que o espaço – cenografia, aspectos formais, composição – é usado a favor da significação. Todos os recursos, sejam de fotografia ou de arte, devem ser utilizados para que se tenha um bom proveito dos recursos linguísticos, aliando forças para interpretar o conceito de forma mais elaborada, clara e plena.

Os personagens e a narrativa devem ser coerentes com a lógica interna da história. Para isso, devem estar associadas à noção de tempo e lugar, a uma atmosfera e uma compreensão psicológica. A função do design no filme, para alcançar esse objetivo, é fazer uso da arquitetura, forma, espaço, cor e textura para expressar a história e suportar os personagens.

As locações devem ser planejadas para revelar informações sobre os aspectos econômicos, sociais, morais e até posicionamento político do personagem. Podem também indicar traços do emocional e psicológico do personagem. “Os personagens são a soma total de suas aparências físicas e a influência que seu ambiente tem neles” (LOBRUTTO, 2002, p. 7, tradução nossa).

O designer de produção, diretor de fotografia e diretor devem estar fazendo o mesmo filme – isso quer dizer que nenhum desses trabalhos deve ser feito separado dos outros, a tríplice deve trabalhar em conjunto e compartilhando ideias. Devem usar filmes, pinturas, fotografias e pesquisa de forma geral de aspectos narrativos, visuais e culturais para comunicar ideias entre si, preferências, e para procurar por inspiração. As notas, rascunhos,

desenhos de *storyboard* e conceituais feitos pelo designer a partir do roteiro são formas de comunicar ideias visuais.

De acordo com LoBrutto (2002), também é papel do designer desenvolver metáforas visuais, ou seja, imagens psicológicas, atmosféricas, emocionais e intelectuais/conceituais específicas para o que se quer do projeto visual.

No filme *Dr. Fantástico (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, 1964, Stanley Kubrick)*, temos um exemplo de metáfora visual: a sala de estratégias de guerra possui uma grande mesa oval na qual autoridades máximas dos Estados Unidos e da União Soviética discutem possibilidades para o futuro da humanidade. Kubrick sugeriu ao designer de produção Ken Adam que a mesa fosse coberta com feltro verde – apesar de que o filme seria gravado em preto e branco – como se o presidente dos Estados Unidos, o Embaixador da Rússia e os oficiais do Pentágono estivessem jogando pôquer pelo destino do mundo. O grande *display* ao fundo da sala, com mapas dos países, contribuiu para transmitir essa ideia. Essa metáfora visual conferiu uma atmosfera específica para o ambiente (Figura 3).

Figura 3: sala de estratégias de guerra do filme Dr. Fantástico, de Stanley Kubrick



Fonte: www.filmliterature.tumblr.com

Assim, temos a seguinte definição para metáfora visual:

Uma metáfora, no design de produção, pega uma ideia e a traduz visualmente para comunicar ou comentar sobre os temas da história. Um objeto ou uma imagem é transformado de seu significado comum e simboliza ou representa um determinado aspecto da narrativa, e assim acrescenta complexidade poética à história (LOBRUTTO, 2002, p. 25, tradução nossa).

As metáforas suscitadas nas imagens podem ser complexas e podem ser compreensíveis em diferentes graus. Usar uma imagem para ir além do propósito de sua realidade física pode ser um desafio, porque a intenção metafórica pode parecer vaga, ou pode nem mesmo surtir qualquer efeito. Pode ser difícil fazer o espectador entender o objetivo narrativo da metáfora.

Uma metáfora visual pode comunicar para apenas parte de um público ou somente ser acessível para um crítico ou teórico, ao se fazer uso de uma linguagem cinematográfica mais complexa, ou fazer referência a elementos de áreas específicas de conhecimento. É possível direcionar o conteúdo de um audiovisual, assim, para públicos específicos.

A metáfora pode agir no nível subconsciente do espectador que, ao seguir os elementos visuais do filme, o enredo e o desenvolvimento dos personagens, percebe subconsciente as ideias, conceitos e significados atrelados à narrativa pela poética da imagem. São conceitos sugeridos sutilmente na interpretação, que são consumidos sem que o espectador se dê conta.

O designer de produção representa visualmente histórias simultaneamente pela fisicalidade do design, que é facilmente compreendida, e por metáforas, que comunicam em um nível intelectual, subconsciente, psicológico e emocional. “O método de encontrar um conceito de design e uma conexão poética entre o conteúdo e o estilo visual define o trabalho do designer de produção” (LOBRUTTO, 2002, p. 27, tradução nossa).

Portanto, o design não abarca somente o que diz respeito a representação física, mas também, através dos ambientes criados, tem um impacto anímico sobre como a história e os personagens serão percebidos pelos espectadores.

É possível, através dos recursos visuais, transmitir sensações, sentimentos e impressões, acessar a psique do espectador ao fazer associações com situações corriqueiras que provocam respostas psicológicas, a partir do que se sabe sobre cognição e outros estudos como a psicologia das cores⁹, por exemplo.

Pode-se, através do design, fazer o espectador se sentir claustrofóbico, assustado, confortável, inquieto, entre outras sensações. A história pode ser visualmente interpretada para transmitir inúmeros estados psicológicos gerados pelo ponto de vista do diretor e da narrativa.

⁹ Estudos que tratam das associações psicológicas que cada cor pode transmitir, das sensações e emoções que as cores nos remetem. Fundamentalmente, esses estudos baseiam-se em valores simbólicos que são associados às cores ao longo de nossas experiências e do contexto cultural que vivenciamos.

2.3 Narrativa transmídia

Na sociedade contemporânea, levando em conta o cenário das tecnologias de comunicação e informação, pode-se dizer que surgiram novas formas de socialização e agregação de conhecimentos em todas as esferas: arte, ciência, negócios e cultura.

Nesse contexto, temos o surgimento do *ciberespaço*. De acordo com Lucia Santaella (2004), o universo virtual das redes de internet se alastrou exponencialmente por todo o planeta, fazendo emergir um universo paralelo ao universo físico no qual nosso corpo se move. Assim, de acordo com a autora, o *ciberespaço*

Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração e acesso. Nessa realidade, da qual cada computador é uma janela, os objetos vistos e ouvidos não são nem físicos nem, necessariamente, representações de objetos físicos, mas têm forma, caráter e ação de dados, informação pura (SANTAELLA, 2004, p. 40)

Michael Benedikt (1991) corrobora que o *ciberespaço* é, certamente, uma realidade que deriva em parte do funcionamento do mundo natural, físico, mas que se constitui de tráfegos de informação produzida pelos empreendimentos humanos em todas as áreas.

Assim, *ciberespaço* é “um mundo virtual da comunicação informática, um universo etéreo que se expande indefinidamente mais além da tela, por menor que esta seja, podendo caber até mesmo na palma de nossa mão” (SANTAELLA, 2004, p. 45).

O surgimento do *ciberespaço* permitiu a eclosão de um novo cenário cultural, denominado *cibercultura*, ou “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 2010, p. 17).

O ciberteórico francês Pierre Lévy (2010) afirma que o consumo do conhecimento tornou-se, nesse ambiente da *cibercultura*, um processo coletivo e, portanto, todo conhecimento gerado faz parte de uma inteligência coletiva. Para o autor, nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades.

Nesse contexto do fluxo informacional, e a partir do conceito de inteligência coletiva, o pesquisador Henry Jenkins (2009) cunhou o conceito de cultura de convergência, uma transformação cultural em que os “[...] consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos” (JENKINS, 2009, p. 30).

Segundo o autor, a convergência das mídias consiste no fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia. No entanto, não deve ser compreendida como um processo tecnológico que une múltiplas funções em um único aparelho, mas uma transformação cultural que ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros, de forma que cada um de nós participa ativa ou passivamente no fluxo de conteúdo da inteligência coletiva que é compartilhado através de múltiplos suportes midiáticos.

A cultura de convergência é um fenômeno cultural que ocorre por meio do *ciberespaço*, e está inserida no contexto da *cibercultura*. “A convergência representa uma mudança no modo como encaramos nossas relações com as mídias” (JENKINS, 2009, p. 51).

Em resposta à convergência das mídias, Henry Jenkins (2009) sinaliza o surgimento do conceito de narrativa transmídia – uma nova sensibilidade que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento.

Jenkins (2003) afirma que na era de convergência, o fluxo de conteúdo através de múltiplos canais de mídia é quase inevitável. Tudo sobre a estrutura da indústria moderna de entretenimento é projetado com o intuito de construir e otimizar franquias de entretenimento.

As novas gerações cresceram consumindo franquias que se desdobram através de jogos, televisão, filmes e livros. Tornaram-se caçadores e coletores de informação, tendo prazer em rastrear o histórico de personagens e pontos da trama e fazer conexões entre diferentes textos de uma mesma franquia.

Assim, a narrativa transmídia

[...] é a arte da criação de um universo. 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, 2009, p. 49).

Uma narrativa transmídia consiste na criação de um universo tão amplo que não pode ser contido em uma única mídia. Segundo Lévy (2010), é desafiador criar obras com profundidade suficiente para justificar um empreendimento em tão larga escala.

Em uma narrativa transmídia, a história desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, onde cada novo texto contribui de forma distinta e valiosa para o todo. Jenkins (2009) aponta que na sua forma ideal, cada meio faz o que faz de melhor, sendo uma história introduzida em um filme, expandida pela televisão e quadrinhos, seu universo explorado através de jogos ou em parques de diversões.

Carlos Scolari (2009) define a narrativa transmídia como uma estrutura particular de narrativa que expande-se através de diferentes linguagens (verbal, icônica, etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, *video games*, etc.). O autor esclarece que a narrativa transmídia não é apenas uma adaptação de uma mídia para outra. A história que os quadrinhos contam não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as mídias e linguagens diversas participam e contribuem para a construção do universo narrativo.

Assim, é importante ressaltar que cada acesso à franquia deve ser autônomo, sendo que cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. Não há redundância na narrativa transmídia, pois cada mídia apresenta uma experiência nova que motiva o interesse e a fidelidade do espectador/usuário.

Renira Gambarato (2013, p. 82) corrobora que uma narrativa transmídia conta uma grande e penetrante história, atraindo o engajamento da audiência. “Não é sobre oferecer o mesmo conteúdo em diferentes plataformas midiáticas, mas é a experiência de construção de um mundo, desdobrando conteúdo e gerando as possibilidades para que a história evolua com conteúdo novo e pertinente”.

“Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia” (JENKINS, 2009, p. 138). Portanto, cada obra oferece uma experiência diferente, expandindo o potencial de toda a franquia por meio do mercado de intersecção.

Em uma definição mais pragmática, a *Producers Guild of America* (PGA) – associação comercial que representa os produtores de televisão, de filmes e novas mídias nos Estados Unidos – expandiu em 2007 seu código de créditos para reconhecer produtores transmídia.

Um projeto ou franquia de Narrativa Transmídia deve consistir em três (ou mais) enredos narrativos existentes no mesmo universo fictício em qualquer das seguintes plataformas: Filme, Televisão, Curta-metragem, Banda Larga, Publicação, Quadrinhos, Animação, Mobile, Locais Especiais, DVD/Blu-ray/CD-ROM, Narrativas Comerciais e Lançamentos de Marketing, e outras tecnologias que podem ou não existir atualmente. Essas extensões narrativas NÃO são o mesmo que material de reutilização de uma plataforma a ser cortado e utilizado em diferentes plataformas (*Producers Guild of America 2012*).

Ainda segundo a PGA, tem-se oito características as quais definem a produção transmídia, que são: (1) o conteúdo é originado por um ou muito poucos visionários; (2) lançamentos *cross-media* são planejados nos primórdios da existência da franquia; (3) o conteúdo é distribuído em três ou mais plataformas midiáticas; (4) o conteúdo é único, adere às forças específicas de cada plataforma, e não é reutilizado de uma plataforma para a próxima; (5) o conteúdo é baseado em uma única visão para o universo da história; (6) é feito

esforço concentrado para evitar fraturas e cismas; (7) o esforço é vertical entre a empresa, terceirizados e licenciados; e (8) os lançamentos contam com elementos de participação da audiência, como portais Web, redes sociais, entre outros (Producers Guild of America, 2007, tradução nossa).

A partir dos conceitos explicitados, podemos compreender melhor as características muito próprias da narrativa transmídia, bem como as oportunidades e os obstáculos existentes para sua plena elaboração.

2.3.1 Caracterizando a narrativa transmídia

Como explicitado anteriormente, uma narrativa transmídia consiste em um universo tão amplo que não pode ser contido em uma única mídia. Dessa forma, inúmeras informações são disponibilizadas para que os consumidores as estudem, pratiquem e dominem, podendo compreender as conexões entre cada parte do todo.

Tantas informações tornam quase impossível qualquer consumidor dominar a franquia totalmente. A história é espalhada por diversas mídias e compõem um todo atraente e, considerando que cada mídia apresenta uma fração integrante da história, “o todo vale mais que a soma das partes” (JENKINS, 2009, p. 145).

Dessa forma, a profundidade e o fôlego de um universo transmídia e o surgimento de culturas de conhecimento corroboram para que a comunidade como um todo escave mais profundamente os textos de uma franquia. A participação dos fãs como forma de inteligência coletiva expande o universo da história para além da capacidade de qualquer plataforma midiática.

Faz parte do entretenimento transmídia que os fãs tornem-se *experts* nos aspectos do universo ficcional, buscando ativamente novas informações e novos produtos e, a partir disso, compartilhem sua *expertise* com outros. Nesse ponto, a realidade e a fantasia misturam-se por meio da interação social na vida real. Assim, os consumidores imergem no universo como se fizesse parte do mundo físico em que vivemos.

Portanto, faz parte da experiência transmídia compreender as interconexões entre os textos da história. De acordo com Jenkins (2009), o velho sistema de Hollywood dependia da redundância, para assegurar que o espectador conseguiria acompanhar o enredo mesmo distraído. A nova Hollywood exige que mantenhamos a atenção todo o tempo, e façamos pesquisa antes de chegarmos ao cinema.

Assim, Jenkins (2009) esclarece que existem fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. Segundo o autor, tudo sobre a estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejado com o intuito de construir e expandir franquias de entretenimento. Entretanto, os benefícios não são somente econômicos. Para o autor, a transmídia possibilita alcançar um novo nível de visão artística.

Igualmente, Blumenthal e Xu (2012) afirmam que a narrativa transmídia é, além de um investimento promissor, uma forma de competir enquanto trabalhos de arte culturalmente significantes. Percebe-se um complexo entrelaçamento de objetivos criativos e econômicos por trás das estratégias para narrativas transmídia.

De qualquer forma, é mais interessante para o público que cada novo trabalho ofereça novos *insights* e novas experiências, do que obras redundantes, diluídas (experiências duplicadas através de diferentes suportes midiáticos, cada vez menos bem realizadas) ou com contradições e sem consistência. Assim, e de acordo com Jenkins (2009), se as empresas correspondem à exigência, os espectadores investem no produto.

De acordo com Eduardo Sánchez, diretor, roteirista e produtor do filme *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999, Eduardo Sanchez; Daniel Myrick), se você der às pessoas coisas suficientes para explorar, elas vão explorar. Assim, é a teia de informações que mantém as pessoas interessadas. Se as pessoas têm que trabalhar para alguma coisa, dedicam-lhe mais tempo e, como consequência, dão mais valor emocional.

A profundidade da experiência através das mídias motiva o consumo, enquanto que a redundância acaba com o interesse em uma franquia. Entretanto, é também desafiador ao passo que faz exigência que o público invista intencionalmente mais tempo para compreender a história.

2.3.1.1 Colaboração na produção transmídia

Para criar conteúdo e experiências únicas em cada um dos meios em uma franquia é preciso que a história seja concebida, desde o início, em termos de narrativa transmídia. Isso quer dizer que os filmes, jogos, quadrinhos, aplicativos, tudo que faz parte da narrativa, devem ser criados juntos, organicamente, em todos os aspectos, impulsionados pela mesma força criativa. “O filme e o game são planejados juntos, o game depende da ficção e a expande, mas não apenas repete o material do filme. Deve ser orgânico com aquilo que tornou a experiência do filme atraente” (JENKINS, 2009, p. 150).

Assim, cada plataforma contribui de uma forma para a exploração do universo como um todo. Todas as partes devem ser integradas e consistentes e, para que isso ocorra, é melhor

que as franquias sejam controladas por um único criador ou unidade de criação. Jenkins (2009) explicita a necessidade de colaboração entre as unidades, em vez de competição.

Percebe-se que cada setor da indústria do entretenimento tem suas potencialidades, mas os conglomerados não possuem uma linguagem ou visão comum para unificá-los. Em 2003, Jenkins apontou que a estrutura da época era hierárquica: os filmes determinam os limites de licença no que pode ser feito em jogos baseados em suas propriedades. Ao mesmo tempo, os produtores de filmes não conhecem muito bem o mercado dos jogos ou respeita os elementos de gênero que possibilitam o sucesso de um jogo.

Nos dias atuais, esse tipo de dificuldade ainda é presente. É preciso estabelecer um modo de cocriação, em vez de adaptação de conteúdo através de diferentes mídias. Para Jenkins (2009), a cocriação ou autoria cooperativa possibilita variadas abordagens do enredo em um mesmo universo. Assim, cada autor – em sua plataforma específica – expande potenciais significados e conexões intertextuais da franquia, guiado pela visão de um único e principal criador ou unidade criativa.

Segundo Hayes (2011), os produtores de um projeto transmídia, que têm a responsabilidade pela direção geral de todas as áreas-chave, devem informar aquilo que precisam dos vários membros do time multi-disciplinar envolvido.

Dessa forma, as várias mídias são coerentes entre si, e não se estabelece uma mídia principal ou mídias periféricas. Os cocriadores não são apenas licenciados ou subcontratados, mas têm papel ativo no delineamento da história em todos os seus aspectos.

2.3.1.2 Universos complexos

No contexto da autoria colaborativa cada setor midiático tem sua abordagem para o desenrolar da história, tendo como única limitação a atuação dentro do universo da franquia. Segundo Jenkins (2009), as narrativas estão tornando-se cada vez mais 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 mídia.

O público não se satisfaz mais somente com uma boa história, ou bons personagens; é preciso elaborar um universo para sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias. O universo deve ser criado com consistência o bastante para que cada parte midiática faça parte de um todo, bem como flexível o bastante para que possa ser reproduzido em todos diferentes estilos de representação.

Jenkins (2009) sinaliza a importância dos elementos visuais nesse âmbito. O autor cita o exemplo do filme *Matrix* (*The Matrix*, 1999, Lilly e Lana Wachowski), que possui dezenas

de motivos recorrentes, como os cadentes ideogramas *kanji* verdes, a cabeça careca e óculos espelhados do Morpheus, as naves em forma de inseto, os gestos de mãos de Neo, entre outros. Esses elementos visuais, seja de efeitos especiais, de figurino, cabelo, adereços dos personagens, conceitos dos veículos: todos são inerentes ao universo da narrativa e, ao serem apresentados ao longo das aplicações midiáticas diversas, sinalizam a consistência de forma que o espectador reconhece, à primeira vista, que se trata de um mesmo universo ficcional.

A flexibilidade desses elementos visuais consiste na possibilidade de representá-los em diferentes plataformas e suas configurações muito próprias, desde representações realistas de uma animação em alta resolução quanto imagens quadriculadas de um *webgame* simplista.

“À medida que a arte da criação de universos avança, a direção de arte assume um papel mais central na concepção de franquias” (JENKINS, 2009, p. 163). Assim, o autor explicita a importância dos fatores visuais – além dos aspectos narrativos – para a compreensão das características complexas de um universo.

Dessa forma, quanto mais complexo o universo, mais próximo à realidade e, portanto, mais interessante, empolgante e envolvente para o consumidor. A transmídia é uma estrutura narrativa que cria complexidade ao expandir a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguir um único caminho com começo, meio e fim.

Os conceitos traduzidos através das escolhas visuais podem acrescentar inúmeras informações acerca das partes do universo ficcional, “a fim de que o todo se torne mais convincente e mais compreensível” (JENKINS, 2009, p. 165). Essas experiências podem ser plenamente apreciadas através das várias mídias que compõem a franquia, ao buscar informações além dos limites de uma história individual. O autor observa que tais artifícios permitem ao espectador apreender os densos espaços psicológicos e culturais sem se perder.

2.3.2 Estrutura de um projeto transmídia

Compreender a estrutura de uma narrativa transmídia pode ser fundamental àqueles que pretendem desenvolver um propriedade através de múltiplas plataformas midiáticas. Entender a relevância de cada constituinte desse tipo de narrativa é primordial tanto para planejar um projeto transmídia quanto para analisar sua pertinência.

2.3.2.1 Narrativa, funcionamento e design

A pesquisadora Renira Gambarato (2013) elabora um conjunto de considerações analíticas com o objetivo de delinear os recursos essenciais para um projeto transmídia. Gary

Hayes (2011) organiza um documento com o intuito de servir de guia de melhores práticas em pensar, planejar e documentar o desenvolvimento de uma propriedade em múltiplos suportes midiáticos.

A seguir, propomos a compreensão de alguns dos elementos estruturais trazidos pelos autores, levando em conta sua relevância para a presente pesquisa. Assim, serão abordados os seguintes componentes-chave de um complexo serviço multi-plataforma: (1) Tratamento, (2) Especificações Funcionais e (3) Especificações de Design.

O (1) Tratamento refere-se às características narrativas do universo transmídia. Para Hayes (2011), é uma visão geral centrada na história, que contextualiza com clareza a narrativa-chave e arcos narrativos. No tratamento é preciso definir como, onde e para quem o projeto é orientado e, principalmente, para que este serve. Delimita-se a sequência do arco narrativo, pontos do enredo e experiência do usuário. Assim, descreve-se uma história ou experiência envolvente, objetivando obter interesse e engajamento do público.

É preciso pensar, do ponto de vista experimental, o que o usuário irá vivenciar através do serviço transmídia. Para isto, desenvolve-se o ambiente no qual o serviço existe. Cria-se um universo, e suas características como contexto histórico, narrativa precedente e a sua mitologia geral (o conjunto de aspectos simbólicos, culturais, regras naturais e supernaturais que regem esse universo).

De acordo com Gambarato (2013), define-se enredo, tema, personagens, estados, eventos, ações, ordem temporal, configuração espacial, entre outros. Um universo transmídia deve ser robusto o bastante para suportar expansões, indo além de uma única história. Assim, o universo pode até ser considerado o personagem principal da história.

É preciso definir claramente o ambiente da história, e planejar os personagens-chave e especificar funções. Gambarato (2013) observa que é interessante, no âmbito transmídia, fazer da audiência um personagem, também. É preciso definir quem são os personagens que integram a história principal, informações biográficas, papéis específicos na história, como se parecem, características psicológicas, entre outros.

As (2) Especificações Funcionais dizem respeito à forma como o narrativa transmídia de fato funciona, ou seja, os fatores da experiência do usuário e elementos de interface, como uma arquitetura da franquia, “[...] construindo uma estrutura mais rígida em torno do tratamento da história” (HAYES, 2011, p. 6, tradução nossa).

Uma narrativa transmídia envolve múltiplas mídias nas quais seu universo se desenrola e deve ser experimentado. É preciso determinar quais serão essas mídias, de que forma servem ao propósito da história, a cronologia de seus lançamentos, entre outros. “A

integração e a inter-relação de cada extensão é crucial para a coerência e plausibilidade da história” (GAMBARATO, 2013, p. 91, tradução nossa).

Assim, cada meio tem suas características muito próprias, que devem contribuir de formas diferentes para a experiência transmídia. Gambarato (2013) salienta que é preciso determinar quais plataformas devem ser usadas para obter uma experiência enriquecedora e satisfatória.

O enredo deve direcionar a audiência de um meio para o próximo, e o universo ficcional, a continuidade da história e sua lógica devem ser percebidos ao longo das extensões. Deve-se determinar a jornada do usuário ao longo da história, das plataformas midiáticas, as dependências e pontes entre cada componente.

As (3) Especificações de Design, de acordo com Hayes (2011), se referem à visão geral da aparência e sensações dos elementos visuais, elementos de design, diretrizes de *branding*, *wireframes*, guias de estilo, interfaces, entre outros.

Esses elementos contribuem para a atmosfera geral da história, e otimizam a experiência através das múltiplas plataformas. Assim, “os componentes de design, como interfaces, paletas de cor, fontes, formatos, texturas caracterizam o universo transmídia e são poderosas ferramentas para atrair e manter o engajamento da audiência” (GAMBARATO, 2013, p. 95, tradução nossa).

Os *storyboards* podem servir como um projeto de rota entre as plataformas, com uma sequência de imagens-chave em cada mídia, definindo aspectos visuais da jornada do usuário. A documentação dessa jornada em imagens serve também para que os times da produção tenham uma forte ideia de como as plataformas se conectam como um todo.

Hayes (2011) também recomenda que seja definido um guia com detalhes precisos sobre estilo, cores e fontes tipográficas. “Como em uma produção linear, a ênfase em componentes visuais frequentemente prevalecem” (HAYES, 2011, p. 12, tradução nossa).

2.3.2.2 Elementos conectores

De acordo com Blumenthal e Xu (2012), uma das questões-chave sobre narrativa transmídia é a forma como projetar uma experiência para o usuário através de diferentes mídias de forma que esta seja conectada e percebida como um todo. Assim, a partir de estudos em mídia, literatura sobre produção e da prática, os autores apresentam quatro elementos conectores.

Esses componentes conectores são (1) Mitologia, (2) Cânone, (3) Personagem e (4) Gênero, e têm o objetivo de criar relações que formem um trabalho íntegro a partir das partes

individuais. “O objetivo é criar um ecossistema para que os participantes transitem de um meio para o outro enquanto mantém o senso de integração no contexto de uma história maior” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 191, tradução nossa).

Os conectores são elementos estruturais da narrativa transmídia, que ajudam a compreender o desenvolvimento de uma franquia. Para os autores, as relações entre os elementos de uma narrativa transmídia são o que a fazem efetiva e atraente, e é por isso que os conectores são importantes.

A (1) Mitologia consiste nos “[...] símbolos, marcos culturais e conflitos, bem como regras naturais e supernaturais que o autor introduz no universo ficcional das histórias” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 191, tradução nossa). A mitologia de um universo transmídia é o conjunto de elementos que delineiam o paradigma narrativo no qual a história se passa.

Estão inclusos nos elementos míticos as oposições abstratas como “religião vs. ciência” ou “amor vs. dever”. Definem as regras do universo e apresentam a simbologia que é importante para a estrutura de significado da história. Os símbolos contêm significados como uma forma de código visual mitológico.

Assim, os conflitos centrais e os ideais que são projetados para o universo proporcionam o mecanismo para as experiências nas várias mídias. A mitologia não é um conector verbal ou de enredo, conecta as partes sem distribuir pistas, mas através dos aspectos inerentes ao universo criado.

O (2) Cânone representa “[...] os elementos oficiais de mídia de um universo ficcional baseado em direitos de propriedade intelectual ou alguma forma de acordo consensual com alguma autoridade por fãs e comunidades participativas” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 192, tradução nossa). Portanto, cânone define quais eventos ocorreram legitimamente dentro ou fora do mundo ficcional que abrange a história desse universo.

Cânone descreve os limites dos elementos oficiais das franquias. Considerando a natureza participativa da narrativa transmídia, as comunidades de conhecimento participam ativamente da história, produzindo assim conteúdo não-canônico, ou seja, extensões não oficiais, como *Fan Fictions*¹⁰. O Cânone mantém a consistência através do universo ficcional, representa os limites de uma história unificada.

¹⁰ *Fan Fiction*, ou *fanfic*, é uma narrativa ficcional produzida e divulgada por fãs de determinado produto midiático no *ciberespaço*. Na *fanfic*, os fãs apropriam-se dos elementos do universo ficcional de uma propriedade intelectual, como personagens, enredos, e expandem a história.

O (3) Personagem, enquanto elemento conector, “[...] refere-se à “pessoa” nas histórias e a forma como o personagem tem sido força dramática organizadora nas histórias e jogos” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 193, tradução nossa). Para os autores, o personagem pode se expandir em três direções no âmbito transmídia, sendo personagem incorporado, personagem abstrato ou personagem arquetípico, sendo estas formas de representar uma conexão entre mídias.

O personagem incorporado é aquele expressado através de um ator, de forma que suas características físicas são associadas às características biográficas, psicológicas, emocionais de um determinado personagem ficcional. O personagem abstrato consiste na representação do espírito de um determinado personagem, no seu papel narrativo, mas não em aparência ou histórico. Assim, o personagem abstrato pode ser baseado em um personagem incorporado, para ser utilizado em um jogo de experiência em primeira pessoa, por exemplo. O personagem arquetípico, segundo Blumenthal e Xu (2012), representa os mais fundamentais aspectos, como herói, vilão, curador, místico, correspondendo ao esquema macro da narrativa.

O conceito de (4) Gênero apresentado por Blumenthal e Xu (2012) corresponde ao mesmo utilizado por estudos em cinema para “[...] ajudar a definir as regras e expectativas das categorias de filmes” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 193, tradução nossa). Essa abordagem serve para definir e categorizar elementos similares através de histórias, e gera expectativas e regras que funcionam como um esqueleto da narrativa, otimizando a conectividade através da consistência entre as mídias.

O gênero traz consigo um modelo pré-existente de mundo e delimita o que é permitido na história, e em contato com a mitologia permite a criação de um universo mais conectado. “Quebrar o gênero, como quebrar a mitologia, em diferentes elementos de história/jogo mina a conexão e integridade” (BLUMENTHAL; XU, 2012, p. 193, tradução nossa).

Dessa forma, os quatro conectores são elementos estruturais de uma narrativa transmídia que contribuem para o desenvolvimento da história e otimizam as relações entre as várias partes midiáticas, de forma que sejam percebidas como frações de um mesmo universo.

2.4 Design de Produção e a narrativa transmídia

Pôde-se observar, ao longo deste trabalho, que o Design de Produção e narrativa transmídia têm aspectos-chave em comum, e percebe-se com clareza que compreender a relação entre esses conceitos pode ser bastante proveitoso.

No decorrer dos últimos anos surgem novas formas de expressão visual, engendradas pelas tecnologias digitais. Ao mesmo tempo novos ramos se

desenvolvem nos domínios do Cinema e do Design. Diluem-se as fronteiras entre estas duas atividades, tanto nas formas tradicionais assim como nas novas, e estas não são mais claramente diferenciadas – as suas linguagens se misturam. As novas ferramentas facilitam a realização de projetos audaciosos e permitem saltar de um domínio a outro, como num jogo (BUNGARTEN, 2013, p. 178).

Isto posto, podemos destacar a interdisciplinaridade que já ocorre entre os campos do design e do cinema. Sendo o design um domínio de natureza colaborativa e interdisciplinar, destaca-se a coerência em compreender os conceitos do Design de Produção – mesmo sendo uma prática oriunda no contexto do cinema – aplicados às particularidades de um projeto transmídia.

2.4.1 Colaboração e integração

Como explicitado anteriormente, a prática do Design de Produção é, por natureza, colaborativa. De acordo com LoBrutto (2002), a tríplice criativa – composta pelo diretor, diretor de fotografia e designer de produção – é responsável pela concepção de um conceito unificado e íntegro para os aspectos visuais do filme. O autor esclarece que esse trabalho é realizado desde as fases preliminares da produção.

Bungarten e Nojima (2011) corroboram que a visualidade de um filme é resultado de uma obra coletiva, que “[...] reúne uma série de criações individuais numa unidade integrada, a fim de constituir um corpo coeso de significação através da representação imagética” (BUNGARTEN; NOJIMA, 2011, p. 2).

Assim, a relação entre colaboração e integração no campo audiovisual fica clara. É preciso unificar as visões dos vários membros da equipe interdisciplinar de um filme, principalmente em termos de criação de conteúdo, para que se obtenha um produto coeso.

Da mesma forma, Jenkins (2009) explicita que uma franquia deve ser planejada desde o início sob a perspectiva transmídia. O autor assume que todas as partes da narrativa devem ser integradas e consistentes e, para que isso ocorra, é preciso que as unidades criativas colaborem, em vez de competir entre si.

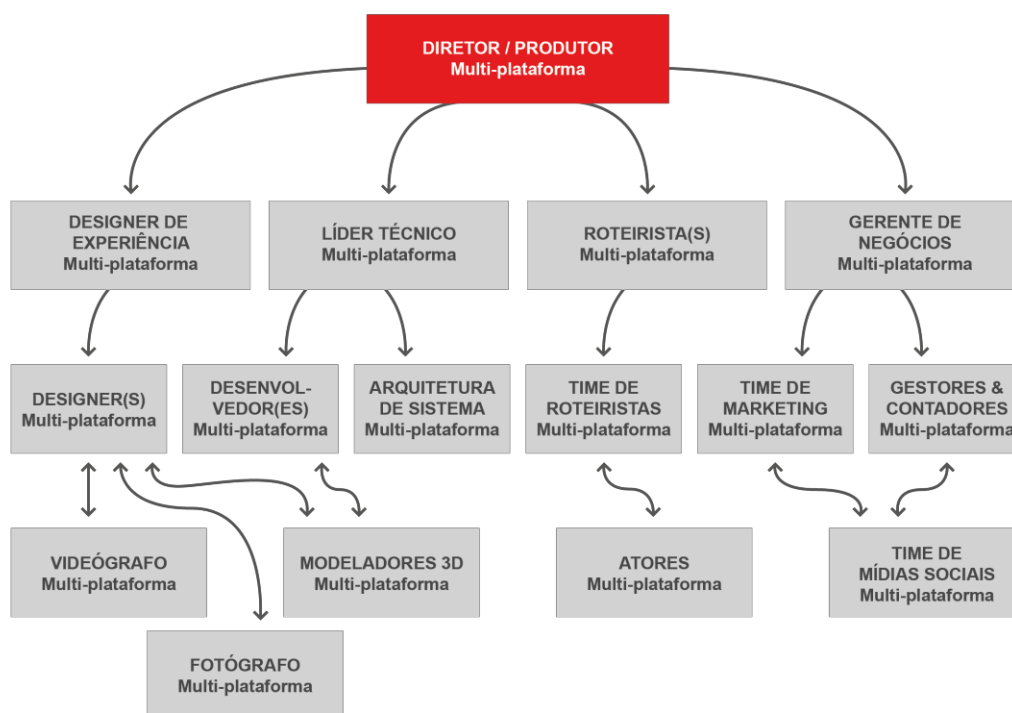
Se a necessidade de colaboração e integração é tão clara na produção de um projeto audiovisual, certamente acentua-se no contexto da narrativa transmídia. Enquanto que no âmbito audiovisual é preciso integrar os vários membros de uma equipe interdisciplinar – como diretor, designer de produção, diretores de arte, todo o departamento de arte, sonorização, produtores, entre outros – no âmbito transmídia é preciso integrar todos os membros interdisciplinares das equipes de filmes, jogos, animações, quadrinhos, entre outras múltiplas possibilidades, tendo cada uma delas suas variadas particularidades criativas.

Nesse âmbito, na prática do Design de Produção, orienta-se que seja feita uma documentação com todas as escolhas visuais, objetivando integrar as equipes envolvidas na concepção e produção dos aspectos estéticos do projeto e, por conseguinte, integrar a visualidade como um todo. Igualmente, é recomendado que seja desenvolvida uma “bíblia” para produções transmídia, com o mesmo propósito de documentação e integração entre equipes.

Assim, o designer de produção é responsável pela concepção dos aspectos visuais, bem como por compartilhar as decisões formais para as equipes envolvidas. No contexto transmídia, é recomendado que o conteúdo seja originado por poucos visionários, e que o conteúdo seja baseado em uma única visão para todo seu universo. Essas são medidas importantes para obter colaboração e unicidade em um projeto. Igualmente, o designer de produção surge na prática audiovisual com o intuito de planejar a visualidade como um todo.

Levando em conta a afinidade entre os princípios de ambas práticas, entende-se que é coerente aplicar os saberes do Design de Produção para conceber, colaborativa e integralmente, a visualidade de um projeto transmídia. O esquema apresentado por Hayes (2011) de um time multi-plataforma básico (Figura 4) elucida a forma como o aspecto visual deve ser colaborativo no projeto transmídia.

Figura 4: representação de um time multi-plataforma básico



Fonte: Hayes (2011)

O designer de experiência, em colaboração com os demais membros das equipes criativas, pode cumprir a função de delimitar os aspectos visuais, e compartilhá-los através da documentação da mesma forma que faz o designer no contexto audiovisual.

2.4.2 Criação de um universo complexo

Outro aspecto em comum entre os princípios do Design de Produção e da narrativa transmídia é a importância dada ao ofício de criar um universo complexo, íntegro e autêntico. LoBrutto (2002) observa que é preciso que o planejamento da visualidade de um audiovisual seja minucioso, pois os detalhes enriquecem o produto audiovisual ao torná-lo complexo, autêntico e verossímil. Assim, é necessário conceber a visualidade de todos aspectos físicos do universo ficcional, como cenários, figurinos, objetos, adereços, objetivando interpretar elementos históricos, psicológicos, emocionais, de atmosfera da história, entre outros.

Como visto anteriormente, uma narrativa transmídia demanda um universo tão complexo que não pode ser contido em uma única mídia. Um universo complexo precisa ter uma abordagem visual igualmente complexa, e “à medida que a arte da criação de universos avança, a direção de arte assume um papel mais central na concepção de franquias” (JENKINS, 2009, p. 163). Assim, Jenkins (2009) assume que os conceitos traduzidos através das escolhas visuais podem acrescentar inúmeras informações acerca das partes do universo ficcional, a fim de que o todo se torne mais convincente e mais compreensível.

Um universo complexo torna o projeto transmídia mais interessante para o público, uma vez que aproxima-se da realidade e permite, assim, uma experiência imersiva mais intensa. Percebemos que o aspecto visual é uma poderosa ferramenta na tarefa de conceber informações ricas e detalhadas para um universo.

2.4.3 Abordagem visual da narrativa transmídia

Considerando as afinidades entre os conceitos de Design de Produção e narrativa transmídia, constata-se a coerência em utilizar os saberes e princípios do designer de produção a serviço da abordagem visual de um projeto transmídia. Para isso, destaca-se a relevância dos constituintes estruturais de uma franquia transmídia.

Anteriormente, compreendemos alguns dos elementos estruturais para um projeto transmídia: tratamento, especificações funcionais, especificações de design; e os conectores: mitologia, cânone, personagem e gênero. Sob a perspectiva do Design de Produção, é possível pensar as formas através das quais cada um desses elementos estruturais podem ser abordados

em termos de sua aparência e significado, a fim de tornar a história mais integrada e o universo mais complexo.

Conforme visto, o tratamento consiste no conjunto de características narrativas de um universo transmídia. É a visão geral da história, a narrativa-chave, os arcos narrativos e a experiência do usuário através desses aspectos. Levando em conta que o designer de produção interpreta o roteiro e a visão do diretor para um filme, é coerente pensar de que forma os aspectos estruturais do tratamento transmídia serão abordados sob a perspectiva da visualidade.

No Design de Produção, o designer é responsável pela criação de uma lógica e conceito visual de um universo ficcional. Pensando no contexto transmídia, entende-se que a visualidade pode otimizar a experiência do usuário ao traduzir os conceitos da narrativa, como contexto histórico, narrativa procedente, mitologia do universo, ordem temporal, configuração espacial, através de imagens que envolvam arquitetura, decoração, espaço físico, tonalidade e textura.

Assim, a partir das questões levantadas pelo tratamento, o designer deve planejar cenários e objetos, e todos os aspectos estéticos que vão alcançar o objetivo da narrativa visual. A partir das especificações circunscritas no roteiro, é possível projetar para as atmosferas previstas na história. Portanto, a visualidade pode ser uma ferramenta que dá suporte para os elementos narrativos da história transmídia, ao passo que transmite impressões sobre noção de tempo e lugar, atmosfera e compreensão psicológica.

É possível pensar também as especificações funcionais da narrativa transmídia sob a ótica do design. As especificações funcionais, como visto anteriormente, se referem aos fatores da experiência do usuário e elementos de interface, como uma arquitetura da franquia, que delineiam as mídias envolvidas, a integração e inter-relação entre elas, quais suas características específicas, de que forma o usuário transita entre elas, e como percebe a continuidade e lógica da história como um todo.

Dessa forma, as escolhas de design são importantes no sentido de integrar as mídias por meio do conceito visual geral, que deve ser respeitado em todas estas. Cada plataforma midiática tem suas possibilidades e limitações em termos de visualidade, e isto deve ser levado em consideração também. O aspecto visual pode ser utilizado para conectar as diferentes mídias, através da continuidade dos elementos visuais, e a consistência da caracterização visual.

Sobre as especificações de design, Hayes (2011) e Gambarato (2013) corroboram na importância de delimitar uma visão geral da aparência e os conceitos para os elementos

visuais da história, nos diferentes suportes midiáticos. Assumem a importância dos aspectos de design para imbuir significado e obter engajamento da audiência.

Da mesma forma, é proveitoso pensar os elementos conectores levantados por Blumenthal e Xu (2012) sob a perspectiva do Design de Produção, ao refletir como esses aspectos da estrutura transmídia podem e devem ser abordados visualmente.

Na mitologia, os símbolos, conflitos abstratos, regras naturais e supernaturais inerentes ao universo ficcional podem ser interpretados através dos aspectos visuais. Os símbolos de um universo ficcional já representam uma forma de código visual, os quais possuem significados atribuídos pelos fatores culturais, sociais, econômicos, políticos do próprio universo.

As oposições abstratas, como “Bem vs. Mal”, também devem ser visualmente abordadas, a fim de enfatizar essas relações das regras que regem o universo. No exemplo a seguir (Figura 5), podemos observar como os elementos visuais, como a relação das cores, pode discernir lados opostos de um conflito inerente ao universo através de uma metáfora visual – no caso, o conflito do bem contra o mal, expressos pela Luz vs. Escuridão, e com o vermelho representando o mal, e o azul representando o bem.

Figura 5: oposição do “Bem vs. Mal” na visualidade de Star Wars



Fonte: www.starwars.wikia.com

O cânone, que refere-se aos elementos oficiais de mídia que definem os eventos que ocorreram legitimamente no âmbito de uma determinada história transmídia, também deve ter sua abordagem visual específica e intencional. O design é essencial para integrar os eventos oficiais de uma história, ao passo que esses eventos possuem suas características visuais

muito próprias em termos de cenários, personagens e suas caracterizações, aspectos de cor, luz, atmosfera, metáforas, entre outros.

O personagem, enquanto elemento conector, também tem suas especificações de design que caracterizam seu papel na história: aspectos históricos, psicológicos, emocionais, entre outros. A consistência de um personagem em termos de visualidade pode conectar as diferentes partes transmídia. Assim, suas características de figurino, cabelo, maquiagem – que definem suas características de personalidade, histórico, aspectos econômicos, políticos, etc. – mantêm-se consistentes ao longo de suas aparições nas mídias diversas. Personagens abstratos ou arquetípicos dependem ainda mais dos aspectos visuais para serem associados aos seus papéis na narrativa como um todo.

O gênero, da mesma forma que consiste em um conjunto de regras e expectativas de categorias de filmes, possui suas regras e expectativas em termos de visualidade, que o definem o que são. O gênero funciona como um esqueleto para a narrativa, e essa estrutura é composta, também, por elementos visuais inerentes a um gênero determinado. Um filme de terror, por exemplo, possui seus padrões estéticos previstos justamente por se tratar de um filme de terror, como uso de cores frias, pouca iluminação e muita projeção de sombra, movimentos de câmera e cortes entre planos rápidos, cenários espaçosos. Dessa forma, o gênero otimiza a conectividade através da consistência entre as mídias, e o aspecto visual contribui nesse âmbito.

2.5 Conclusão

Através do aprofundamento na base teórica considerada relevante para esta pesquisa, foi possível compreender melhor os conceitos e particularidades em torno do tema de estudo. Pôde-se, por meio do tratamento científico, levantar e caracterizar as possíveis relações entre o Design de Produção e a narrativa transmídia, bem como prever a colaboração benéfica entre essas duas práticas projetuais.

Tanto no Design de Produção quanto na narrativa transmídia, aponta-se a necessidade de colaboração entre as equipes multi-disciplinares – e multi-plataforma, no caso da transmídia – para obter uma história integrada, verossímil e, portanto, uma experiência mais interessante para o usuário. Igualmente, nas duas práticas é prevista a necessidade de construção de um universo complexo, e o Design de Produção oferece os meios para conceber a complexidade no âmbito visual.

Em fato, entende-se que os princípios, técnicas e saberes do Design de Produção podem representar um ganho considerável no âmbito de otimizar a experiência do usuário no ambiente transmídia, principalmente ao levar em consideração as afinidades entre as áreas.

Assim, é proveitoso planejar minuciosamente de que formas os elementos que estruturam uma narrativa transmídia serão abordados em termos de conceito visual, e as fisicalidades que expressam uma série de informações acerca dos elementos narrativos, funcionais, e que conectam a história através das mídias.

3 CAPITULO 3 - METODOLOGIA

3.1 Introdução

Considerando a compreensão científica alcançada através da fundamentação teórica, este capítulo objetiva propor um caminho metodológico efetivo para buscar responder a questão de pesquisa – De que formas as práticas projetuais, técnicas e saberes do Design de Produção podem ser aplicados aos processos de criação de narrativa transmídia? Assim, delineiam-se os métodos e técnicas necessários em ordem para cumprir o objetivo geral de propor recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção.

3.2 Caracterização da Pesquisa

Esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa, uma vez que pretende tratar das relações conceituais do campo do Design de Produção aplicados aos processos de elaboração de uma narrativa transmídia, sem a necessidade de quantificação de dados. De acordo com Maria Cecília Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Assim, “corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, p. 21).

Em relação a seus objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória-descritiva, levando em conta que de acordo com a revisão na literatura se trata de um tema pouco abordado no âmbito acadêmico. Portanto, o objetivo é contribuir para o avanço das pesquisas na área, obtendo uma visão geral que permita melhor entender de que formas o Design de Produção pode ser aplicado ao processo de produção na narrativa transmídia. De acordo com Antônio Carlos Gil (2007), esse tipo de pesquisa frequentemente envolve levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso.

3.3 Procedimento metodológico

Quanto aos procedimentos, visando operacionalizar os objetivos específicos, inicialmente foi realizada a (1) Revisão Sistemática de Literatura com o intuito de reunir o estado da arte para orientar o desenvolvimento do estudo, compondo assim a fundamentação

teórica para balizar os procedimentos metodológicos a serem empreendidos na investigação e análise do objeto proposto.

Em seguimento, e visando compreender a relação entre os princípios e saberes do Design de Produção no contexto da narrativa transmídia, a pesquisa valeu-se do (2) Estudo de Caso, com o intuito de identificar e analisar profundamente casos de narrativas transmídia sob o aspecto visual, permitindo identificar elementos relevantes nos processos, de maneira que permita sua ampla e detalhada compreensão.

O Estudo de Caso, de acordo com Gilberto Martins (2008), é sustentado por um referencial teórico que orienta as questões e proposições do estudo, reúne informações obtidas por meio de diversas técnicas de levantamento de dados e evidências. Assim, segundo Eisenhardt (1989), o Estudo de Caso apresenta como principais instrumentos de coleta de dados: entrevistas; consulta a arquivos e análise de documentos; observação; conversas informais; artefatos físicos.

Numa valiosa técnica de abordagem de dados qualitativos, podendo ser também utilizada para complementar informação obtida em outras fontes [...] documentos de diversos tipos podem ser utilizados, visando a prover o pesquisados com dados complementares para a melhor compreensão do problema investigado (GODOY, 1995, p. 67).

A análise de artefatos físicos, segundo Freitas e Jabbour (2011), consiste na observação de elementos físicos como *layouts*, cartazes, e tudo o mais que pode fornecer subsídios relevantes para o Estudo de Caso. Assim, a partir da coleta de dados de diferentes perspectivas e de diferentes fontes, por meio do cruzamento de uma fonte com a outra, a “[...] constatação é mais forte e melhor sustentada” (EISENHARDT, 1989).

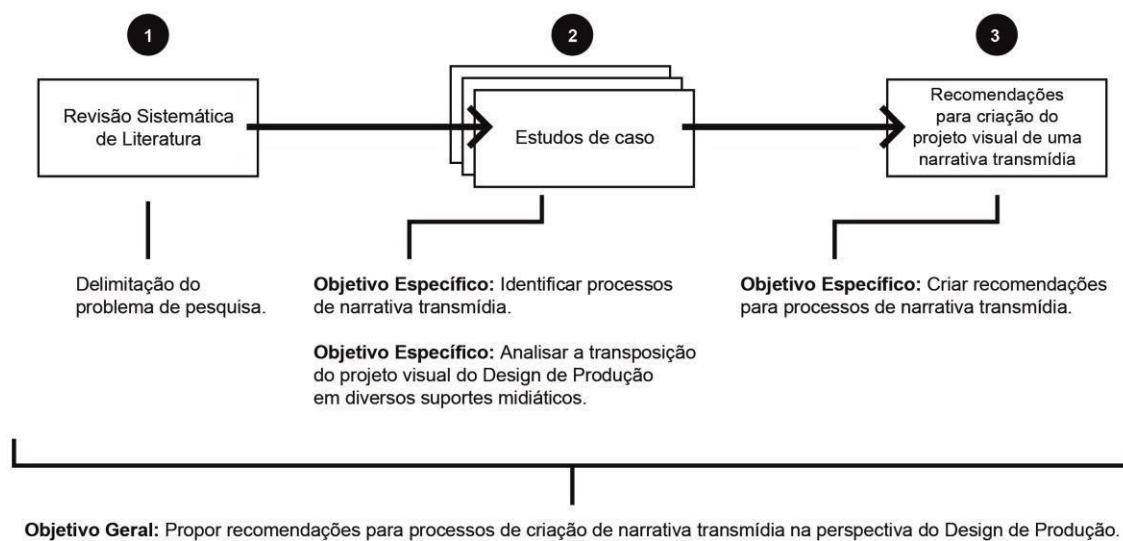
Portanto, os instrumentos de coleta de evidências utilizados neste estudo serão: a) consulta a arquivos e análise de documentos; b) artefatos físicos. Como recorte, é proposta a análise da franquia *The Matrix* (1999, Lilly e Lana Wachowski) através do livro *The art of the Matrix* (2000), e pela busca e análise dos materiais em diversos suportes midiáticos; da saga de Guerra nas Estrelas (1977, George Lucas), através do livro *Star Wars: a visual story* (2014), de seus seis primeiros filmes e materiais variados; da franquia *Watchmen*, (1986, Alan Moore), através da publicação *Watchmen: the deluxe edition* (2013), da adaptação cinematográfica e materiais variados.

As referidas produções foram selecionadas para este trabalho, em razão de representarem objetos de pesquisa mais significativos, considerando a relevância de suas aplicações em variadas plataformas midiáticas e pela quantidade de peças midiáticas disponíveis.

A partir das teorizações empreendidas e do procedimento metodológico de análise e síntese da pesquisa, foi possível criar um conjunto de (3) Recomendações para orientar o designer nos processos de criação de narrativas transmídia.

Assim, considerando as quatro etapas acima descritas, tem-se o caminho metodológico delineado para a pesquisa, ilustrado abaixo na Figura 6:

Figura 6: relação entre as etapas metodológicas e os objetivos da pesquisa

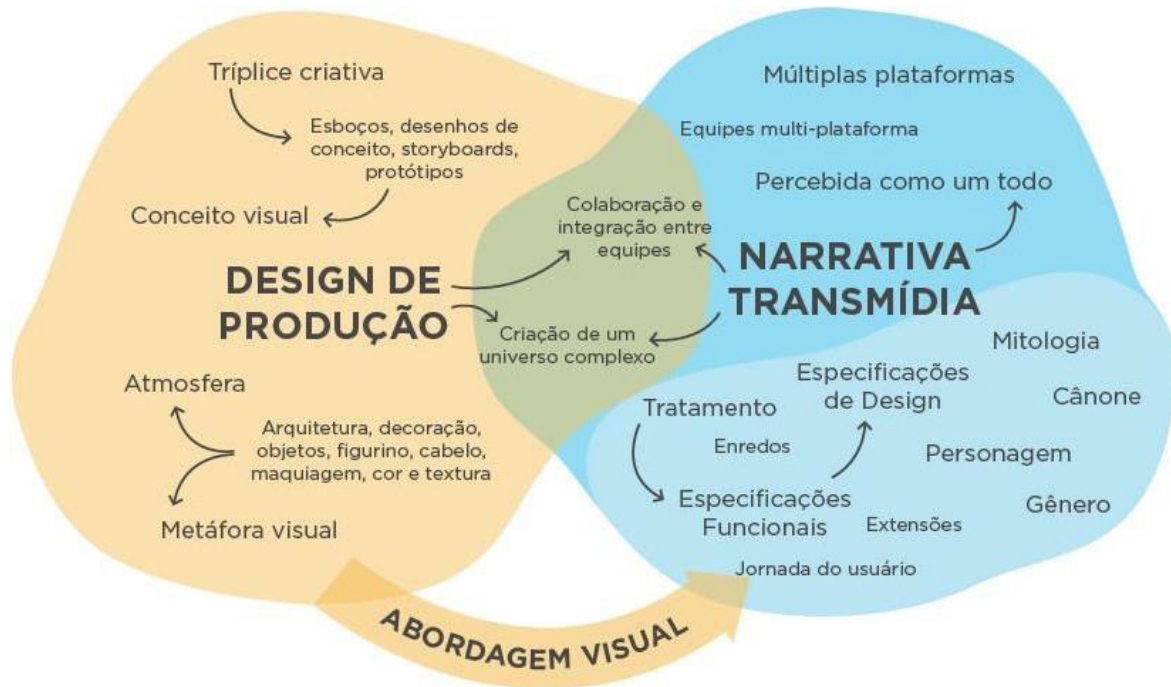


Fonte: elaborado pelo autor

3.4 Procedimento de análise

Fundamentando-se nos conceitos teóricos explicitados no capítulo anterior, propõe-se aqui a descrição do estudo aprofundado de franquias selecionadas visando questões relevantes de um conjunto visual percebido em diversas mídias. Com o intuito de sintetizar os conceitos que serão analisados ilustra-se, na Figura 7, a relação entre elementos-chave do Design de Produção e da narrativa transmídia.

Figura 7: representação gráfica da relação entre os conceitos de Design de Produção e narrativa transmídia



Fonte: elaborado pelo autor

Considerando o procedimento metodológico explicitado no item 3.3, descreve-se a seguir estudos de caso desenvolvidos para esta pesquisa.

3.4.1 The Matrix

The Matrix é uma produção transmídia de 1999 (data do lançamento do primeiro filme), idealizada por Lilly e Lana Wachowski, dos gêneros de ação e ficção científica.

Conta a história da guerra entre uma raça de máquinas superinteligentes e a resistência humana, que é aprisionada em uma realidade virtual chamada de Matrix. A história – principalmente dos filmes – centra-se no Escolhido, um homem com habilidades especiais e um destino importante. Por trás da história superficial de *The Matrix*, há rica exploração e alusão a questões da Filosofia, Teologia, Psicologia, Sociologia, Política e Ciências da Computação.

Para este trabalho foram analisados os três filmes da franquia intitulados *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003), os curtas animados da coleção *Animatrix* (2003), as histórias em quadrinhos da publicação *The Matrix Comics*

Volume 1 e os jogos *Enter The Matrix* (2003), *The Matrix Online* (2005) e *The Matrix: Path of Neo* (2005).

Primeiramente será analisado o material fílmico, tendo em vista que foi o primeiro texto da franquia disponibilizado ao público e apresenta os parâmetros e diretrizes visuais com os quais todos os materiais devem ser consistentes.

Apesar de que as características visuais de um universo transmídia são concebidas integralmente – e não considerando apenas uma mídia por vez – essa visualidade é disponibilizada ao público em determinada ordem e apresentada em determinada plataforma, e desenvolvida e explorada nas demais.

3.4.1.1 Os filmes da trilogia *The Matrix*

Em termos de **Tratamento**, a trilogia de filmes *The Matrix* é de contexto futurístico, e conta o trajeto do protagonista Thomas Anderson, o Neo, um jovem programador de sistemas computacionais. Neo percebe, através de encontros com os personagens Morpheus e Trinity, que o mundo no qual vive é uma simulação, é a Matrix, um sistema inteligente e artificial de realidade virtual criado pelas máquinas para aprisionar os seres humanos e gerar energia a partir de sua atividade cerebral.

Neo descobre todo o contexto histórico que levou àquelas circunstâncias: tempos atrás, visando obter mão de obra qualificada para fins diversos, a sociedade humana criou uma inteligência artificial extremamente capaz e fabricou andróides, que em determinado momento se rebelaram perante a tirania e crueldade humana. A partir disso, passaram a governar o mundo e a manter os humanos em cápsulas, ignorantes e entretidos em uma vida simulada enquanto geram energia para a sobrevivência das máquinas.

Desta forma, a narrativa descreve o percurso percorrido pelos personagens que visam vencer as máquinas tanto no mundo simulado da Matrix quanto no mundo real. A história inclui uma profecia que aponta Neo como “O Escolhido” cujo destino é conduzir a vitória sobre as máquinas, que se revela uma profecia elaborada pelas máquinas visando reiniciar o sistema da Matrix para sua própria manutenção.

Ao fim, um programa da Matrix – personificado como Agente Smith – torna-se descontroladamente poderoso, representando perigo à própria Matrix e sendo Neo o único capaz de controlá-lo, as máquinas se veem obrigadas a negociar um consenso com os humanos visando a própria sobrevivência. Fica acordado que os seres humanos que descobrirem sobre a Matrix vão ter a possibilidade de escolha entre ficar naquele universo inventado ou serem libertos para viver na cidade de Zion.

Isto posto, o aspecto visual é incumbido de caracterizar e distinguir os dois domínios existentes no universo de *The Matrix*: o mundo virtual e simulado da Matrix, que apresenta características de um ambiente eternamente situado nos anos 90, porém possui uma atmosfera de estranheza inerente, parecendo-se sutilmente com um sonho, tudo tão perfeitamente organizado que denuncia um aspecto ilusório; e o mundo real, que se passa por volta do ano de 2700, revela um ambiente destruído pelas guerras entre humanos e máquinas, marcado pelo domínio das máquinas, e apresenta a resistência humana, que luta esperançosamente pela sua liberdade. Esse ambiente é cru, imperfeito e real (Figura 8). Assim, e como aponta LoBrutto (2002), o aspecto visual é concebido a serviço da narrativa, comentando as características conceituais desse universo específico.

Figura 8: comparação no filme *The Matrix* entre o mundo virtual, à esquerda, e o mundo real, à direita



Fonte: www.netflix.com

No tocante às **Especificações Funcionais**, percebe-se a eficácia do meio cinematográfico para criar vínculo com a realidade, e assim constituir profundidade emocional, psicológica e proximidade dos laços afetivos e ideológicos com o espectador. A imagem gravada na *live-action*¹¹ de cenários e personagens reais, da noção de tempo e espaço, permite criar uma ilusão mais convincente da autenticidade daquele universo específico.

Ao mesmo tempo, essa plataforma apresenta como limitação os custos de produção que envolvem, além da criação conceitual de todos os aspectos dos filmes, a produção de *sets*, objetos, figurinos, cabelos, maquiagens, efeitos especiais, edição de imagem e de som, contratação de atores e de toda a equipe envolvida nesse ofício. Assim, o orçamento constitui

¹¹ *Live-action* é um termo designado para definir uma forma de cinematografia que utiliza atores e atrizes reais em vez de animação.

fator limitante, frequentemente superior em comparação a outras mídias, na esfera criativa da produção cinematográfica.

Portanto, a abordagem realista da produção cinematográfica em *The Matrix* permite a aproximação e inserção do espectador no universo ficcional da narrativa, o desenvolvimento de laços emocionais com a causa humana e com os personagens que a compõem, e estabelece a paranoia e o questionamento em relação ao mundo em que vivemos na “vida real”, pois o aspecto visual da imagem gravada faz parecer que essa questão existencial pode ser factível.

Apesar disso, a plataforma fílmica possui a significativa limitação atrelada aos custos de produção, que afeta diretamente o aspecto visual em termos de execução de ideias e proporções de cenários, quantidade de personagens, cenas de ação possíveis, entre outros fatores.

Pode-se dizer que, no que tange à franquia *The Matrix*, a plataforma cinematográfica constitui uma eficiente porta de entrada para apresentar a identidade do universo, uma vez que estabelece relações emocionais e psicológicas com o espectador. Essas relações devem ser desenvolvidas, exploradas e experimentadas em seguida, na interação com as demais mídias e considerando suas linguagens, possibilidades e limitações particulares.

Segundo LoBrutto (2002), a fase da pesquisa é a etapa mais fértil do processo de Design de Produção, é tempo para descobertas. Sobretudo para uma narrativa transmídia, a pesquisa é etapa fundamental no ofício de obter detalhamento e complexidade para um determinado universo. Para *The Matrix*, as principais referências para a criação dos conceitos, segundo relatos das roteiristas, estão em filmes de Kung Fu, animação japonesa, livros de ficção científica sobre a natureza da realidade, cultura *cyberpunk*¹², mundos alternativos.

Ademais, de acordo com a equipe do filme em relato para o *making-of*, há forte influência da cultura punk de animações e quadrinhos japoneses, principalmente na estrutura de naves, andróides e elementos futurísticos. Uma estética industrial, circundada de metal e maquinário em formas orgânicas.

O desenvolvimento do trabalho, desde o início, é permeado por referências de múltiplas mídias, sabendo-se que há representações que podem ser mais bem feitas em histórias em quadrinhos, outras em filmes, e assim em diante. O benefício de criar transmídia estende-se a otimizar todas as mídias com suas melhores características, inclusive estéticas/visuais.

¹²Neologismo que combina as palavras cibernética e punk, descreve subgênero de ficção científica, com enfoque em “alta tecnologia e baixa qualidade de vida”.

Assim, trabalhar colaborativamente com equipes em diversas plataformas permite que as características visuais das mídias se misturem positivamente na narrativa. Um exemplo disso é a criação do *bullet-time*, ou “tempo de bala”, concebido especificamente para o filme de *The Matrix*.

As cenas em *bullet-time* são aquelas que ocorrem em câmera lenta, onde os personagens se movem tão rapidamente que é possível ver o movimento das balas na tela, e a câmera move-se livremente em tempo normal. Essa característica estilística funciona no objetivo de mostrar que se está em uma realidade construída, na *Matrix*, e que o tempo e espaço não são os mesmos que os do mundo real.

A ideia é apropriada da estética das histórias em quadrinhos, onde temos quadros com imagens estáticas que descrevem movimentos rápidos, e onde temos tempo suficiente para apreciar a composição e absorver seus detalhes. Fez-se no filme o que se faz nos quadrinhos: criaram imagens de momentos que sustentam a história. Esta é uma qualidade dos quadrinhos de momentos gráficos congelados que causam impacto e que foi apropriada, nesse caso, pela plataforma cinematográfica.

Figura 9: significativa cena em *bullet-time* em *The Matrix*



Fonte: www.netflix.com

John Gaeta, que trabalhou os efeitos visuais em *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003), relata em *making-of* que “[...] o resultado imediato do *background* de quadrinhos delas (irmãs Wachowski) é que seus *storyboards* são muito mais dramáticos, e os momentos que eles selecionam para desenhar são precisos e específicos. O mais enlouquecedor, o mais emocionalmente evocativo”. Apropriar-se de características de linguagem entre as mídias contribui para o enriquecimento da visualidade e significação de cada uma delas.

Segundo relato de Steve Skroce – desenhista de *storyboard* que trabalhou nos três filmes da franquia – em *The Art of the Matrix* (2000), Lilly e Lana Wachowski queriam que

os *storyboards* fossem o mais dinâmico possível, fazendo-os com um estilo narrativo de história em quadrinhos, sem uso de setas que os *storyboards* comumente têm. Queriam que o próprio *storyboard* fosse uma experiência de entretenimento, estilizado e com visual atrativo, visando a comunicação de suas ideias para as equipes.

Outro exemplo do conceito de apropriação de linguagem de mídias diversas é uma cena do filme que ocorre no saguão do governo. De acordo com Skroce, Lilly e Lana disseram-lhe diversas vezes que queria a cena como se fosse uma animação em *live-action*, uma quantidade impossível de detritos saindo dos pilares. Os pilares deveriam se parecer com maçãs mastigadas no fim dela.

Figura 10: à esquerda, *storyboard* desenhado por Steve Skroce. À direita, a cena correspondente no filme *The Matrix*



Fonte: Wachowski (2000); www.netflix.com

A referência à plataforma de *games* fica clara no mundo simulado e virtual da *Matrix*, uma vez que os enquadramentos e movimentos de câmera fazem parecer que o espectador está vendo um jogo sendo jogado pelos personagens.

Assim, apropria-se das linguagens das várias mídias, e utiliza-as em benefício do todo, nas suas variadas partes, com o propósito de tornar o universo mais consistente e íntegro através das aplicações, e também de tornar cada mídia particularmente mais interessante enquanto produto cultural.

No que se refere a **Especificações de Design**, comumente o primeiro texto midiático disponibilizado ao público oferece os parâmetros e identidade que o espectador/usuário/leitor deve esperar presente também nas demais aplicações midiáticas. No caso de *The Matrix*, alguns elementos visuais chamam atenção desde o primeiro filme, e através de toda a franquia.

A ideia da estética do digital, a cor verde associada ao mundo virtual da *Matrix*, os símbolos e números de programação descendo em cascata pela tela transmitem a ideia de

tecnologia, da inverdade desse mundo à qual a raça humana está presa sem saber e a degradação do mesmo (Figura 11).

Figura 11: cascatas de ideogramas em *The Matrix*



Fonte: www.netflix.com

Nesse universo temos dois ambientes: a realidade virtual – uma simulação criada e gerida pela inteligência artificial das máquinas que dominaram o mundo, chamada de Matrix – e o mundo real.

No mundo simulado, virtual, temos cenários repletos de edifícios comerciais de concreto que lembram a cidade de Nova York, arquitetura e automóveis dos anos 90. A cor cinza predomina nos edifícios e ruas da cidade e, através de técnica de correção de cor digital, esse ambiente simulado é constantemente preenchido por uma atmosfera esverdeada, pouco saturada.

De acordo com a definição de LoBrutto (2002), uma atmosfera consiste em uma ideia percebida sensivelmente em um ambiente ou meio, uma influência visual exercida pelo ambiente que transmite uma impressão de estilo ou tema. Portanto, quanto mais se percebe que esse ambiente não é real, mais esverdeado ele fica. O aspecto da cor visa transmitir a sensação de um ambiente degradado, deturpado e doentio, como pode ser visto na Figura 12.

Figura 12: atmosfera pouco saturada, esverdeada do mundo virtual em *The Matrix*



Fonte: www.netflix.com

O ambiente físico, ou seja, os cenários, decoração, objetos, figurinos dos personagens, cabelos, adereços são, em geral, em escala de cinza, simplistas, limpos, características que transmitem ideia de tecnologia, das cores e formas simples associadas ao que é tecnológico. Percebe-se também a predominância de linhas retas e formas geométricas na arquitetura dos edifícios, elementos de decoração e objetos: equilíbrio e simetria, como *grids* de um programa computacional, desenhados para parecer um ambiente calculado e criado por máquinas.

De acordo com o cinematógrafo Bill Pope em entrevista para o *making-of* do filme, tudo na Matrix é ligeiramente decaído, ligeiramente monolítico e como *grid*, como uma máquina o faria. Em alguns cenários, como dos escritórios, há “*grids*” nas paredes, no chão e até mesmo no teto.

Figura 13: cenários no mundo virtual de *The Matrix* evidenciam visual excessivamente organizado e em “grid”



Fonte: www.netflix.com

No mundo real, temos uma aparência mais orgânica, poluída, com a predominância das cores azul e vermelho. No momento em que o protagonista acorda da simulação e se depara com o mundo real percebemos como a atmosfera muda, e o aspecto surreal anterior fica mais evidente. A distinção entre esses universos paralelos fica mais evidente em *The*

Matrix Reloaded, considerando que há maior intercalação de cenas que ocorrem na atmosfera esverdeada e desaturada da Matrix e na atmosfera azulada e crua do mundo real. Abaixo, a Figura 14 ilustra cenas subsequentes, evidenciando a passagem do mundo virtual para o mundo real através da visualidade da atmosfera.

Figura 14: cenas subsequentes no filme *The Matrix Reloaded*. À esquerda, cena no mundo virtual. À direita, cena no mundo real



Fonte: www.youtube.com

Tani Kunitake, *storyboarder* que trabalhou na franquia, relata que é possível perceber a transição: “Enfatiza-se, nos desenhos de conceito, a forma como o ambiente deve se parecer e transmitir, que cores e luz ele terá. Cada quadro tem uma paleta de cores dramática. A *Power Plant*¹³ é muito vermelha, comparada com o verde artificial da Matrix”.

Figura 15: à esquerda, desenho de conceito da *Power Plant* por Tani Kunitake. À direita, *Power Plant* no filme *The Matrix*



Fonte: Wachowski (2000); www.netflix.com

¹³ As *Power Plants*, no universo de Matrix, são uma série de torres gigantes, como edifícios, e cilíndricas localizadas na cidade das máquinas. Estas geram energia elétrica combinando energia bioelétrica e processamento neural com fusão nuclear. Cada mente humana serve também como sub processador para o mundo virtual da Matrix.

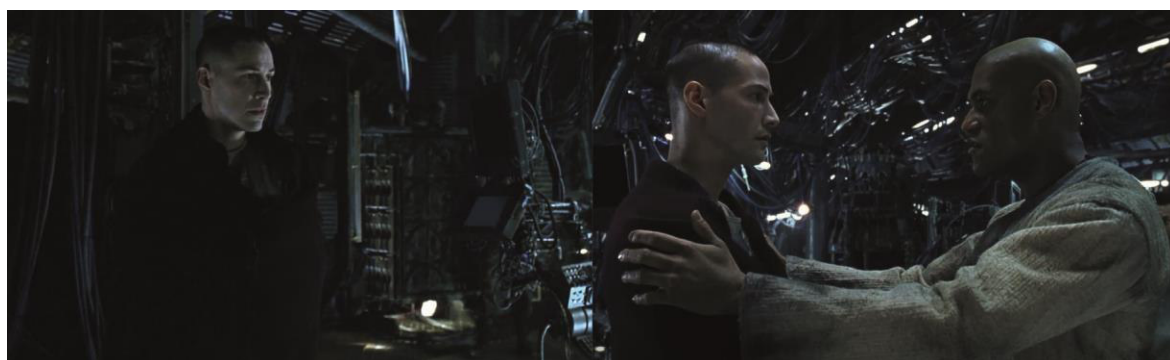
O mundo real desse universo é um mundo pós-apocalíptico, os seres humanos são mantidos em cápsulas vermelhas, todo seu corpo conectado por cabos, servindo de fonte de energia para as máquinas. Os céus são negros devido a tentativa da humanidade de acabar com a fonte de energia solar das máquinas, o que fez com que a própria humanidade se tornasse a fonte de energia primária (esse fato é explicado em *Animatrix*). Assim, temos ambientes iluminados apenas por luz artificial.

O mundo real constitui-se da Cidade das Máquinas, onde as sentinelas mecânicas vivem, e na cidade de Zion, onde a resistência humana se esconde. Temos também as naves nas quais a resistência cumpre suas missões, com o propósito de acabar com a Era das Máquinas. A atmosfera no mundo real é de frieza, de destruição e terror.

Enquanto que no mundo simulado de Matrix temos excesso de organização e limpeza visual, no mundo real temos desorganização, organicidade, crueza de formas e cores. Destaca-se a nave comandada pelo personagem Morpheus, que se chama Nabucodonosor. É uma nave com tecnologia avançada, porém bem gasta, como se tivesse sido projetada por máquinas para uso dos seres humanos no período histórico em que os robôs e a inteligência artificial eram governados pela humanidade.

A Nabucodonosor é toda em metal, repleta de fiações, telas de computadores, tudo bastante desgastado e remendado, indicando elevado tempo de uso, como se tivesse mais de 100 anos. Percebe-se, nesse ambiente, a imperfeição e imprecisão humana em relação ao perfeccionismo das máquinas (Figura 16). De acordo com Lana Wachowski, uma das roteiristas da narrativa e diretoras nos filmes, a nave tem uma tecnologia com qualidade orgânica e industrial, constituindo uma floresta de cabos, e fugindo assim daquela aparência de aço inoxidável muito comum na ficção científica.

Figura 16: interior da aeronave Nabucodonosor em *The Matrix*



Fonte: www.netflix.com

As irmãs Wachowski, criadoras do universo de *Matrix*, sabiam bem o que queriam, como queriam que cada cena se parecesse. Isso condiz com a ideia de Jenkins (2009) sobre transmídia, que diz que é melhor que tudo que faz parte da narrativa seja impulsionado pela mesma força criativa. A *Producers Guild of America* (2007) corrobora que o conteúdo deve ser originado por um ou muito poucos visionários, deve ser baseado em uma única visão para o universo da história.

Segundo Steve Skroce, tudo estava nas cabeças de Lilly e Lana desde o início. Elas tinham ideias específicas sobre as imagens que queriam criar, e tudo isso foi bem pensado antes que ele fizesse qualquer coisa. De acordo com relato de Geof Darrow, desenhista de conceito para a franquia, Lilly e Lana Wachowski já tinham muito do conceito em suas cabeças, e sempre viram *The Matrix* como mais que um filme.

Conforme Joel Silver, produtor na trilogia *The Matrix*, Lilly e Lana já vinham mapeando desde o princípio o esquema que seria feito onde se tem o filme, o game e histórias animadas, e como todos eles iriam interagir juntos.

De acordo com a desenhista de *storyboard* Tani Kunitake, as roteiristas sabiam descrever os planos com precisão gráfica específica para cada imagem, até descrevendo o que queriam sentir na cena. Isso contribui para a integridade e consistência visual do todo.

Figura 17: quadros do *storyboard* desenhados por Steve Skroce para *The Matrix*



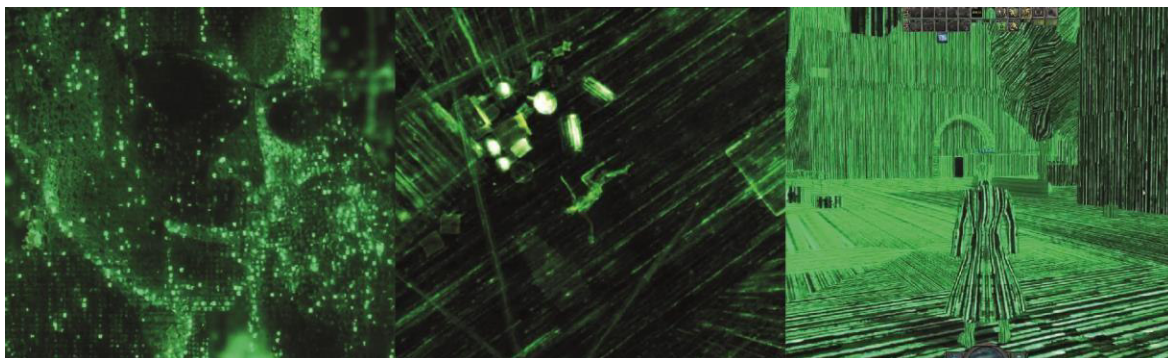
Fonte: Wachowski (2000)

Assim, a conduta das cineastas está de acordo definição *Producers Guild of America* (2007), que diz que lançamentos transmídia já são planejados nos primórdios da existência da franquia. Lana e Lilly Wachowski planejaram o universo integralmente, inclusive em termos de visualidade.

No concernente à **Mitologia** ou, de acordo com Blumenthal e Xu (2012), os símbolos, marcos culturais e conflitos, bem como regras naturais e supernaturais que estão presentes no universo ficcional de uma história, destacam-se inicialmente os símbolos que representam o

código de programação do mundo de realidade virtual Matrix, os ideogramas verdes que descem em cascata sob fundo preto. Essa representação está presente e conecta todas as aplicações midiáticas de Matrix, simbolizando tudo que está relacionado àquele mundo ilusório (Figura 18). A cor verde associa o símbolo à atmosfera artificial da Matrix.

Figura 18: na sequência, ideogramas verdes no filme *The Matrix Reloaded*, na animação *Final Flight of the Osiris* e no jogo *The Matrix Online*



Fonte: www.youtube.com

Além disso, o conflito abstrato entre máquinas e humanos, ou entre lógica e emoção configura característica mitológica desse universo ficcional. Esse conflito manifesta-se visualmente através do contraste, seja sutil ou nítido, entre o que é relativo às máquinas e o que é relativo aos seres humanos.

Tudo o que vemos na Matrix é virtual e construído pelas máquinas, tem aparência simétrica, esterilizada e organizada de forma perfeita e, portanto, inverossímil (Figura 19). Essa perfeição gerada pela racionalidade das máquinas causa estranheza para a mente humana, que está constantemente preparada para o desequilíbrio e a imperfeição.

Figura 19: aparência simétrica e equilibrada evidenciada em *The Matrix*, à esquerda, e em *The Matrix Revolutions* à direita



Fonte: www.netflix.com; www.youtube.com

De outro lado, o que vemos no mundo real e que relaciona-se com os seres humanos é imperfeito, remendado e orgânico. Até mesmo os dispositivos e tecnologias – como as aeronaves – utilizadas pelos humanos são viscerais, possuem formatos orgânicos, de “entranhas”, com materiais gastos e poluição visual. Zion, a cidade-núcleo da resistência humana é calorosa, possui atmosfera quente, é uma caverna com os formatos naturais das formações rochosas. As roupas utilizadas pelos seus habitantes são gastas, em tecidos leves e maleáveis. Os penteados possuem mais personalidade e diversidade.

Figura 20: à esquerda, o interior da aeronave Nabucodonosor em *The Matrix*. À direita, celebração na cidade de Zion que ocorre em *The Matrix Reloaded*



Fonte: www.netflix.com; www.youtube.com

A respeito do **Cânone**, tudo o que é apresentado nos filmes da franquia estabelece um padrão ou diretriz visual para o que vai aparecer em outras mídias, principalmente em relação ao primeiro filme, introduzindo e determinando os eventos oficiais, como explicitam Blumenthal e Xu (2012), e suas abordagens visuais. Isto porque é a mídia na qual as roteiristas e diretoras optaram para apresentar o universo de *The Matrix*.

Isso não impõe uma ordem que deve ser seguida obrigatoriamente no consumo das mídias relacionadas à franquia para que a identidade seja percebido e entendida. Como aponta Scolari (2009), cada uma dessas unidades textuais deve ser considerada uma porta de entrada ao universo narrativo, cada texto é independente e pode ser entendido sem que se consuma o resto dos textos.

No que diz respeito a **Personagem**, aqueles presentes no mundo virtual podem ser tanto representações dos seres humanos presos à simulação e ignorantes à sua condição de prisioneiros, como programas de inteligência artificial personificados, que gerenciam, protegem e fazem a manutenção do sistema. Em geral, os personagens habitantes da Matrix têm aparência excessivamente arrumada e limpa, com figurino como ternos, sobretudo, roupas em couro, tudo fundamentalmente em escala de cinza, principalmente tons escuros. Os

penteados geralmente são simétricos, milimetricamente arranjados. Abaixo, ilustra-se através da Figura 21.

Figura 21: personagens no mundo virtual de *The Matrix Reloaded*



Fonte: www.youtube.com

Nesse ambiente simulado, alguns personagens sentem como se estivessem sempre em um sonho, e essa ideia é reforçada pelo tom esverdeado de frieza que permeia o filme e os formatos perfeitamente simétricos dos aspectos físicos, os temas em concreto e metal.

Temos alguns personagens que se destacam pela sua função narrativa e aparência. O personagem do Agente Smith, grande antagonista da história, que personifica um programa da Matrix incumbido de lutar contra a resistência humana, possui uma aparência robótica, com a pele pálida e cabelos perfeitamente arrumados, terno alinhado e escuta no ouvido. Sua aparência é de limpeza e organização visual perfeitas, com gestos e fala robóticos (Figura 22).

Figura 22: Agente Smith no mundo virtual de *The Matrix Revolutions*, à esquerda, e *The Matrix Reloaded* à direita



Fonte: www.youtube.com

Trinity apresenta-se na Matrix com figurino todo em couro. A personagem também possui a pele pálida, os cabelos perfeitamente arrumados, e reluz como algo preto, brilhante e metálico. Por isso, destaca-se em qualquer ambiente, como podemos observar na Figura 23.

Figura 23: Trinity no mundo virtual em *The Matrix*, à esquerda, e em *The Matrix Reloaded* à direita



Fonte: www.netflix.com; www.youtube.com

No mundo da Matrix temos a personagem do Oráculo, um programa do sistema que, ironicamente, esforça-se para acabar com o conflito que desfavorece a raça humana. Esse personagem, que é personificado como uma senhora, possui uma aparência que foge dos padrões da Matrix e veste-se mais humana quanto possível, com tecidos maleáveis e estampados. Posiciona-se, narrativa e visualmente, do lado “bom” da resistência humana.

Paralelamente, os personagens que habitam o mundo real utilizam roupas gastas, descosturadas, com predominância de tons de cinza. De acordo com a figurinista Kym Barret, são figurinos mais humanos, seus cabelos e maquiagens são mais naturais, e eles são menos “estilosos”. No mundo real, Trinity possui uma pele mais imperfeita e natural, cabelos mais opacos, roupas gastas, manchadas e de tecido simples (Figura 24).

Figura 24: Trinity no mundo real em *The Matrix*



Fonte: www.netflix.com

A respeito do **Gênero**, *The Matrix* enquadra-se como Ação e Ficção Científica. Em termos de Ação, envolve uma história de protagonistas do bem, a resistência humana, contra antagonistas do mal, as máquinas, que resolvem suas disputas com uso da força física tanto no

mundo ilusório da Matrix, onde ocorrem lutas de Kung-Fu, perseguição em alta velocidade e tiroteios, quanto no mundo real, na guerra entre os humanos e as sentinelas mecânicas.

A abordagem visual para as cenas de ação, de lutas de Kung-Fu, perseguição e tiroteios possuem suas características visuais específicas. Temos o constante uso de câmera lenta, destruição massiva dos cenários durante as lutas, demonstração de grande poder de combate corpo-a-corpo, e poderes sobrenaturais possíveis apenas no mundo de realidade virtual da Matrix, conforme Figura 25.

Figura 25: cenas de ação em *The Matrix*

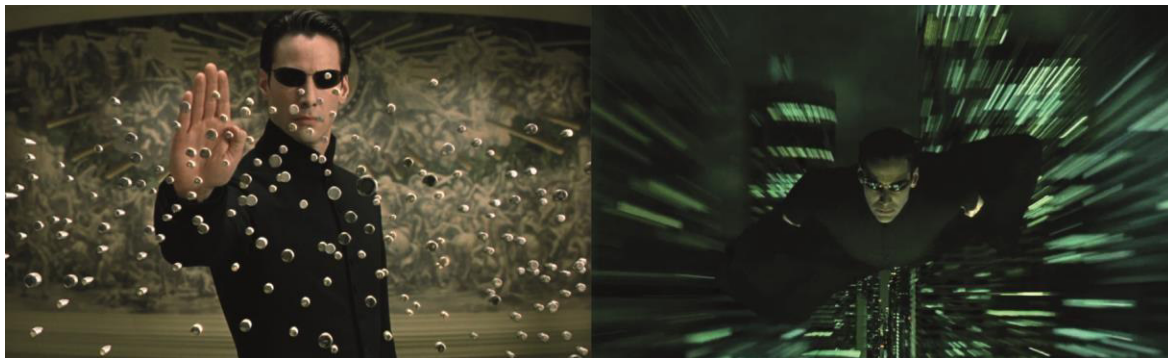


Fonte: www.netflix.com

Em termos de Ficção Científica, lida com conceitos ficcionais relacionados ao futuro, ciência e tecnologia, que trata da criação de uma inteligência artificial superior, de androides e veículos voadores, e seus impactos nessa determinada sociedade: a rebelião e domínio das máquinas sobre a raça humana, e a criação de universos paralelos. Baseia-se em fatos científicos reais, como a possibilidade da criação de robôs inteligentes e funcionais, a criação de universos virtuais, para compor o enredo ficcional.

Visualmente, o mundo virtual – que objetiva iludir a população humana parecendo-se com o mundo real – sutilmente demonstra sua natureza sintética, pela perfeição de sua arquitetura, personagens, e pela atmosfera artificial. As características de Ficção Científica ficam cada vez mais claras, conforme demonstra-se as possibilidades de quebra das regras naturais da gravidade, velocidade de movimentação, controle da matéria física, entre outras.

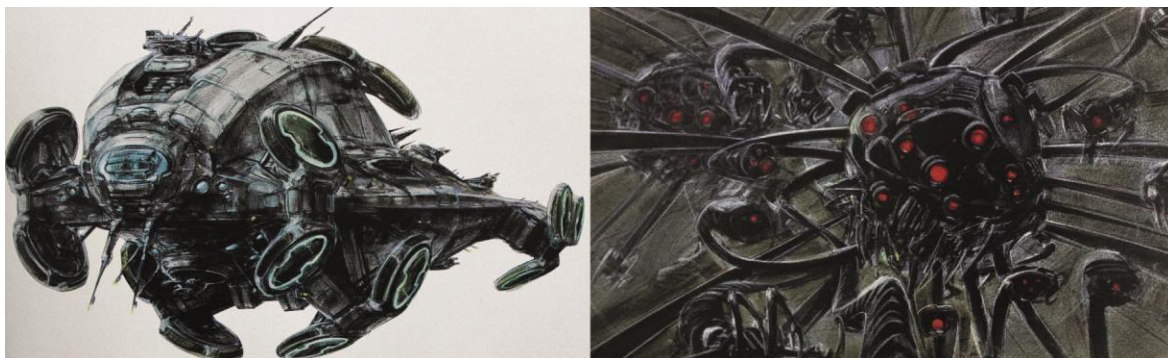
Figura 26: Neo quebra as regras da física ao parar balas no ar, à esquerda, e ao voar, à direita em *The Matrix Reloaded*



Fonte: www.youtube.com

No mundo real, as tecnologias de veículos voadores, as sentinelas, armaduras robóticas, as *Power Plants*, as cidades destruídas e os céus negros indicam um cenário pós-apocalíptico do mundo no futuro, devastado pelas guerras entre a raça humana e a raça das máquinas.

Figura 27: à esquerda, desenho de conceito para a aeronave Nabucodonosor. À direita, desenho de conceito para as sentinelas



Fonte: Wachowski (2000)

Portanto, e de acordo com Blumenthal e Xu (2012), as regras e expectativas delimitadas para categorias de gênero são reforçadas pela caracterização visual do universo.

3.4.1.2 As animações de *The Animatrix*

The Animatrix é uma coleção de nove histórias de curta-metragem animadas lançada em 2003 e ambientada no universo ficcional de *The Matrix*. Os curtas abordam diferentes momentos do contexto histórico do universo, como a guerra contra as máquinas, os dias finais das últimas cidades humanas, eventos que ocorrem entre os filmes, entre outros.

Todas as histórias estão em consonância com o que é apresentado nas outras mídias: Lilly e Lana escreveram quatro episódios elas mesmas, e colaboraram com os diretores dos demais episódios. Reforça-se aqui a ideia explorada por Bungarten e Nojima (2011) de que o aspecto visual de uma narrativa é resultado de uma obra coletiva que reúne criações individuais em uma unidade integrada.

Portanto, e de acordo com Jenkins (2009), a cocriação ou autoria colaborativa possibilita variadas abordagens do enredo em um mesmo universo. Cada autor, em sua plataforma específica, expande potenciais significados e conexões intertextuais da franquia, guiada pela visão de uma unidade criativa principal.

Assim, *The Animatrix* foi concebida e supervisionada pelas irmãs Wachowski, mas não foi dirigida por nenhuma delas. A maior parte do projeto foi criada em colaboração com figuras notáveis do mundo da animação japonesa, uma vez que Lilly e Lana queriam animadores japoneses que pudessem trazer seus próprios estilos e ideias. É proveitoso, neste Estudo de Caso, observar determinados aspectos estruturais de algumas dessas aplicações midiáticas.

Final Flight of the Osiris, curta-metragem escrito pelas Wachowski e dirigido por Andy Jones, apresenta como **Tratamento** eventos que ocorrem entre o enredo de *The Matrix* (1999) e *The Matrix Reloaded* (2003). Os tripulantes da aeronave Osíris descobrem que há um exército de sentinelas organizando um ataque à cidade da resistência humana de Zion. Sem saber como as máquinas obtiveram a localização da cidade escondida, a tripulação da Osíris não vê outra opção senão informar os habitantes de Zion da iminente ameaça.

A oficial Jue entra na Matrix para enviar o aviso, e torce para que seus companheiros consigam conter as sentinelas que perseguem a aeronave Osíris até o término de sua missão.

O universo aparece visualmente fiel em termos de tema, personagens – não são os mesmos personagens vistos nos filmes, mas são arquetípicos – e serve para reforçar a conexão narrativa que posiciona a história no que se refere a eventos, ações, ordem temporal e configuração espacial, como coloca Gambarato (2013).

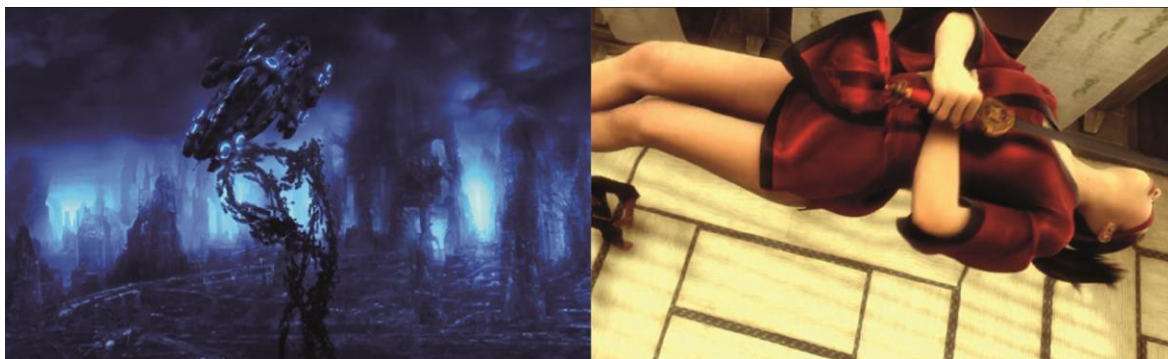
Assim, a história apresentada em *Final Flight of the Osiris* posiciona-se plausivelmente entre os acontecimentos dos dois primeiros filmes ao apropriar-se dos recursos visuais definidos para aquele determinado momento na ordem temporal da narrativa – mesmo considerando as características visuais da plataforma de animação e aspectos estilísticos do diretor – através da consistência dos aspectos visuais e continuidade da caracterização visual nos cenários, os figurinos dos personagens, as aeronaves e sentinelas, as atmosferas dos mundo virtual e do mundo real.

De acordo com Gambarato (2013), o enredo deve direcionar a audiência de um meio para o próximo, e o universo ficcional, a continuidade da história e sua lógica devem ser percebidos ao longo das extensões. No caso de *Final Flight of Osiris*, o aspecto visual reforça e dá suporte nesse sentido.

Quanto às **Especificações Funcionais**, observa-se que a plataforma da animação permite otimizar a experiência do usuário no que se refere a construções fantasiosas. Na animação é possível criar cenários, objetos, personagens fictícios em qualquer proporção e particularidades sem que isso tenha um impacto tão significativo no orçamento quanto teria em um filme de *live-action*, uma vez que não são feitas construções físicas, mas modelagem digital.

Esse fator condiciona para que as características conceituais da arte de *The Matrix* sejam melhor exploradas, tanto em termos de cenários, objetos, e personagens quanto em termos de movimentos de luta e movimentos e ângulos de câmera, como ilustra a Figura 28.

Figura 28: cenários grandiosos e detalhados, movimentos de luta e de câmera em *Final Flight of the Osiris*



Fonte: ww.youtube.com

Dessa forma, a plataforma permite criar uma experiência otimizada nesse âmbito, que não poderia ser alcançada somente através dos filmes em *live-action*, ou que seria mais custosa.

Por outro lado, em comparação ao *live-action*, a animação possibilita inferior associação visual ao real e pode ter, conseqüentemente, menor capacidade para estabelecer laços emocionais e afetivos entre os elementos da história e o espectador. Isto se deve às limitações tecnológicas para simular um ambiente real através da modelagem digital – quando essa é a intenção. O *live-action* promove uma relação mais próxima com o espectador. Assim, essas duas plataformas cooperam no objetivo de contar uma história de forma mais rica, abrangente e completa.

No que diz respeito a **Especificações de Design**, considera-se que a forma de contar uma história em animação não difere tanto à forma da *live-action*. Em ambas as plataformas utiliza-se a imagem em movimento para contar histórias sem a possibilidade de o público interferir no enredo, mas cumprindo a função passiva de espectador, diferente de plataformas como videogames, histórias em quadrinhos, livros, entre outros.

Desse modo, o ofício de estabelecer elementos visuais consistentes entre essas plataformas pode ser considerado facilitado, estabelecendo com sucesso a conexão visual do universo entre mídias. No caso de *Final Flight of the Osiris*, o estilo realista de animação contribui para assegurar a consistência. Além disso, trabalha-se com cenários semelhantes àqueles apresentados no primeiro filme da trilogia, como o dojô¹⁴ utilizado para prática de combate corpo-a-corpo, a Matrix, a aeronave Osiris e os destroços na superfície do mundo real, como é ilustrado na Figura 29.

Figura 29: comparação evidenciando a consistência visual entre o cenário do dojô na animação *Final Flight of the Osiris*, à esquerda, e no filme *The Matrix*, à direita



Fonte: www.youtube.com

Igualmente, os figurinos dos personagens são coerentes no que é apresentado nos filmes, tanto no mundo real quanto no mundo inventado, e também as atmosferas, cores e texturas.

No concernente à **Mitologia** temos, já no início da coleção de animações e entre cada um dos curtas-metragens, a cascata de ideogramas verdes sob fundo preto (Figura 30). Além disso, em *Final Flight of the Osiris*, esse elemento simbólico aparece nas telas dos computadores da Osiris – assim como aparece nas telas dos computadores da Nabucodonosor,

¹⁴ Dojô consiste em um local onde se treinam artes marciais japonesas.

nos filmes – e revela-se como estrutura do mundo virtual da Matrix no qual a personagem Jue morre.

Figura 30: ideogramas aparecem no início da animação, nas telas dentro da aeronave Osíris e na estrutura do universo Matrix em *Final Flight of the Osiris*



Fonte: www.youtube.com

Ademais, o conflito abstrato entre o que é humano, emotivo e natural e o que é tecnológico, racional e artificial revela-se através de diversos aspectos visuais, como a distinção entre os cenários da Matrix, que constitui uma cidade limpa com atmosfera esverdeada, edifícios em concreto, elementos em metal, tudo simétrico e organizado, e da aeronave Osíris, com sua estrutura precária, imperfeita, com uma atmosfera azulada mais real.

A distinção entre os figurinos também reforça essa ideia: na Matrix, a personagem Jue utiliza roupas com aparência artificial, plástica, trabalhadas em couro, e aparentemente novas, enquanto que no mundo real os personagens vestem-se com tecidos mais naturais, menos nobres, manchadas.

Figura 31: comparação na animação *The Final Flight of the Osiris* entre figurino de Jue no mundo virtual, à esquerda, e o figurino dos personagens no mundo real, à direita



Fonte: www.youtube.com

Em termos de **Cânone**, os eventos ocorridos em *Final Flight of the Osiris* antecedem os acontecimentos de *The Matrix Reloaded*. Visando a compreensão e atenção do público para esse fato, é preciso que fique claro inclusive através do aspecto visual, que se revela ferramenta decisiva nesse sentido. Dessa forma, observa-se o cuidado com a qual os cenários e personagens são apresentados, semelhantemente ao que é visto nos filmes de *live-action*.

Ademais, além dos elementos como as sentinelas e a aeronave cuja aparência é minuciosamente fiel ao que é apresentado nos filmes, temos a aparição das enormes brocas mecânicas que são utilizadas para cavar o caminho até a cidade de Zion. Essas brocas têm sua primeira aparição em *Final Flight of the Osiris* e, posteriormente, são apresentadas no filme *The Matrix Reloaded* com as mesmas configurações visuais. Isto posto, fica evidente a preocupação e o objetivo de reforçar a consistência narrativa entre mídias através do aspecto visual.

Figura 32: comparação das brocas na animação *Final Flight of Osiris*, à esquerda, e no filme *The Matrix Reloaded* à direita



Fonte: www.youtube.com

É preciso atentar que a consistência não deve ser a principal questão relativa a visualidade de diferentes aplicações de uma narrativa transmídia, mas pode ser mais importante em determinados momentos. É preciso que cada aplicação midiática represente contribuição para o todo e que haja consistência em algum nível, em alguns casos mais, em outros menos, considerando as características de linguagem da mídia, de estilo autoral, e outros fatores que possam influenciar na aparência.

Em relação a **Personagem**, não temos em *Final Flight of the Osiris* nenhum personagem incorporado dos filmes, mas são apresentados personagens arquetípicos que possuem funções narrativas determinadas. A tripulação da nave Osiris assemelha-se, no que tange a figurinos e cabelos, em relação aos protagonistas e figurantes presentes nas demais aeronaves da franquia da mesma forma que se assemelham no concernente à função narrativa.

Pode-se dizer que somente as sentinelas são personagens incorporados, em vista que todas tem a mesma aparência em comparação com as vistas nos filmes da trilogia.

No relativo ao **Gênero**, apresenta a mesma abordagem visual que os filmes da trilogia tanto para aquilo que é característico do gênero de Ação, das lutas à cenas de perseguição, e também do gênero de Ficção Científica, os objetos e cenários futurísticos, as regras sobrenaturais, as atmosferas irreais.

The Second Renaissance é uma história composta por dois curtas – parte I e II – e descreve o contexto histórico que antecede a criação da Matrix, explica os acontecimentos que desencadearam a guerra entre os humanos e as máquinas e a posterior criação da Matrix como forma de sobrevivência para as máquinas. Foi escrito pelas irmãs Wachowski e dirigido por Mahiro Maeda.

No **Tratamento**, apresenta-se o mundo real retratado a muitos anos atrás em relação ao período histórico dos filmes. Temos um mundo futurístico com andróides, edifícios altos e numerosos, veículos voadores. Percebe-se, ao longo da narrativa, como o mundo real passa a se parecer cada vez mais com o que é apresentado nos filmes da trilogia, explicando as mudanças ocorridas na aparência deste e justificando-as.

Figura 33: mundo real antes da guerra entre máquina e homem



Fonte: www.youtube.com

Os andróides foram criados no intuito de servir como mão de obra para a sociedade humana. Devido a sua natureza corrupta e vaidosa, a humanidade trata os andróides sem nenhum respeito, e os destrói conforme sua vontade, sem nenhuma consideração. Assim nasce o conflito entre as espécies. Apesar da tentativa de destruir todas as máquinas, a raça humana falha e é dominada.

Em relação às **Especificações Funcionais**, observa-se que a plataforma permite explorar cenários maiores e mais complexos. A animação viabiliza a explicação desse contexto histórico, que provavelmente não seria possível – no que se refere a tempo e

orçamento – através do *live-action*, principalmente em termos de nível de detalhamento e de descrição de cenários, personagens e objetos.

Assim, utiliza-se conscientemente as qualidades da plataforma para explorar um enredo que pôde ser explicado ricamente, complementando da melhor forma possível a história que é desenvolvida também em outras mídias.

Das **Especificações de Design**, percebe-se a transição proposital do aspecto visual, comentando conscientemente a mudança ocorrida na civilização e o impacto dessa mudança na atmosfera de todo o planeta.

É interessante observar também, em termos de **Cânone**, a forma como os eventos dos curtas são posicionados visualmente na cronologia oficial da história. O enredo de *The Second Renaissance* descreve a trajetória da civilização até chegar no estado em que nos deparamos nos filmes de *The Matrix*. Simultaneamente, explica-se e justifica-se a aparência futura do mundo real.

Exemplificando, temos a explicação de como a sociedade humana utilizou substâncias químicas para bloquear a entrada de luz solar na atmosfera da Terra, visando encerrar a principal fonte de energia das máquinas. Esse fato, que é ilustrado na animação, está diretamente ligado à procura das máquinas por uma fonte de energia alternativa, que acaba sendo as energias bio-elétrica, térmica e cinética do corpo humano (Figura 34).

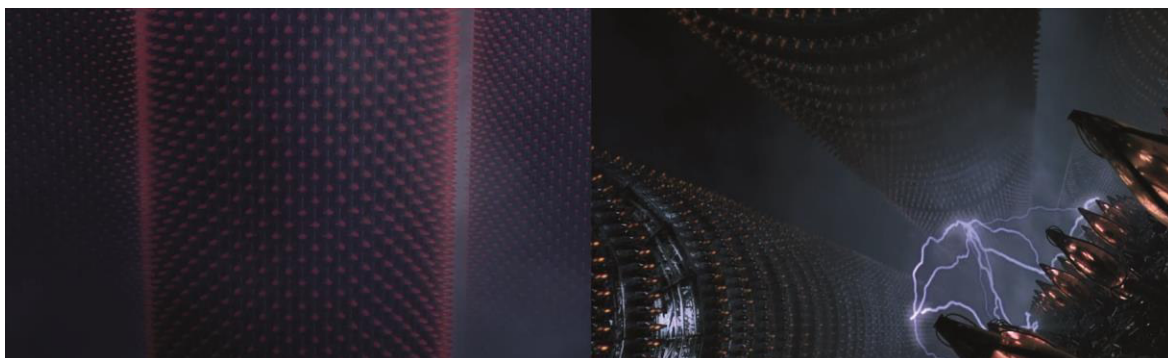
Figura 34: bloqueio da luz solar ilustrado na animação *The Second Renaissance*



Fonte: www.youtube.com

Utiliza-se o aspecto visual de forma coerente ao que é visto nas demais mídias na função de contribuir para o desenvolvimento da história. Por fim, consistente ao que é apresentado nos filmes, temos as *Power Plants*, que conectam visualmente o que é explicado no curta-metragem ao que é visto nas demais aplicações midiáticas.

Figura 35: comparação entre as *Power Plants* na animação, à esquerda, e no filme *The Matrix*, à direita



Fonte: www.youtube.com; www.netflix.com

Em **Personagem**, temos um maior aprofundamento nas motivações e características das máquinas. Entende-se o contexto que levou à rebelião e guerra entre máquinas e seres humanos. A máquina, criada à semelhança do homem, torna-se cada vez mais divergente dessa imagem, assumindo características visuais de insetos, como aracnídeos, e polvos.

Conforme distancia-se do homem, sua lealdade dá lugar à rivalidade, e o aspecto visual acompanha essa mudança conceitual, conforme a Figura 36.

Figura 36: à esquerda, androides no início da animação *The Second Renaissance*. À direita, os androides assumem aparência cada vez menos humana



Fonte: www.youtube.com

Kid's Story, curta-metragem escrito pelas irmãs Wachowski e dirigido por Shinichiro Watanabe, apresenta uma visualidade não tão comprometida à identidade constituída nas demais aplicações, com forte aspecto estilístico e autoral, e conecta-se ao corpo narrativo principalmente devido às características do tratamento e cânone.

O **Tratamento** explana o trajeto do personagem Popper, um jovem que desconfia sobre a veracidade do mundo em que vive. Essa história se passa no momento entre os filmes *The Matrix* (1999) e *The Matrix Reloaded* (2003), e elucida o que Neo tem feito desde o fim

do primeiro filme: compromete-se em encontrar e libertar mentes, para incorporá-las à causa da resistência humana.

Assim, Popper encontra Neo, e liberta-se do mundo virtual através de sua crença. O personagem aparece em *The Matrix Reloaded*, e menciona que Neo o salvou, embora o mesmo não concorde.

Em termos de **Especificações de Design**, ocorre uma sutil quebra na consistência e lógica do aspecto visual, maiormente no que é relativo à atmosfera dos mundos virtual e real do universo. O aspecto estilístico do autor é proeminente em termos de traço, cores e formas (Figura 37). Contudo, embora ocorra a quebra, percebe-se que a história está satisfatoriamente conectada ao todo.

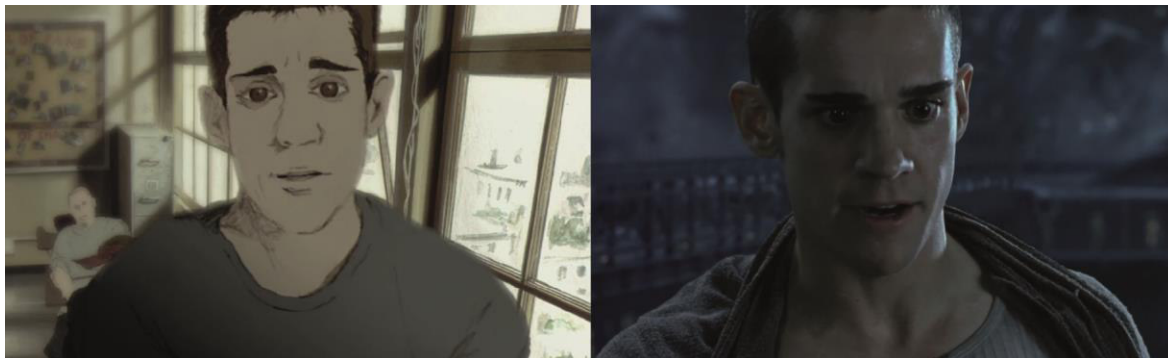
Figura 37: aspecto estilístico na animação *Kid's Story*



Fonte: www.youtube.com

É interessante observar, no que tange a **Personagem**, a abordagem visual para o personagem de Popper que mantém-se visualmente coerente ao que é visto em *The Matrix Reloaded*, apesar das particularidades estilísticas do autor. Assim como Neo e Trinity, é um personagem incorporado que, conforme Blumenthal e Xu (2012), expressa traços e feições de um determinado ator, de forma que suas características físicas são associadas às características psicológicas, emocionais, comportamentais, entre outros.

Figura 38: personagem incorporado Popper na animação *Kid's Story*, à esquerda, e no filme *The Matrix Reloaded* à direita



Fonte: www.youtube.com

Cada um dos curtas de animação da coleção *The Animatrix* representa a colaboração com um autor diferente, e isso se faz perceptível em diversos aspectos, como de enredo, som, montagem, e inclusive visual.

Apesar disso, observa-se a identidade que é respeitada, conectando essas diferentes partes – e considerando as particularidades de cada autor – no todo, trabalhados em um mesmo universo. Essas múltiplas histórias que se inserem no universo *The Matrix* enriquecem o enredo, preenchem lacunas e tornam a experiência mais completa e imersiva.

3.4.1.3 As histórias em quadrinhos de *The Matrix Comics Vol. 1*

The Matrix Comics consiste em um conjunto de curtas histórias em quadrinhos ambientadas no universo de *The Matrix*, sendo cada uma delas criação de um autor diferente. As histórias compiladas nessa publicação foram originalmente lançadas no site oficial da franquia entre o período de 1999 até 2003. A publicação de *The Matrix Comics Vol. 1* se deu em 2003, após a estreia de *The Matrix Reloaded*.

No **Tratamento** são retratadas histórias diversas que se passam no mundo real ou no mundo simulado da Matrix no universo da franquia. Ambientam-se em diferentes momentos e contextos, e fazem menção aos elementos mitológicos, canônicos, a personagens das outras partes midiáticas.

Entre essas, temos *Bits & Pieces of Information*, com roteiro por Lilly e Lana Wachowski e arte por Geof Darrow, que descreve a história do primeiro androide que, por instinto de sobrevivência e apego à vida, assassinou um ser humano. *Sweating the Small Stuff*, com roteiro e arte por Bill Sienkiewicz, é um pequeno conto sobre um homem que começa a ver através da programação da Matrix, que sente como se estivesse sendo constantemente assistido e seguido, e que tudo no mundo ao seu redor parece uma ilusão.

Cada uma dessas histórias é criada por um artista diferente dentro de um mesmo universo, e relaciona-se com o todo em todos os aspectos, inclusive no visual. Pautando-se em seu estilo de autoria, no conceito visual do universo e no enredo proposto, o artista alcança uma determinada visão para um determinado evento.

Figura 39: diferentes abordagens de estilo pelos diversos autores nas histórias em quadrinhos *Sweating the Small Stuff*, *A Life Less Empty* e *A Sword of a Different Color*



Fonte: www.web.archive.org

No relativo a **Especificações Funcionais**, sabe-se que essa plataforma possui algumas particularidades inerentes, que diferem consideravelmente se comparadas às mídias anteriormente analisadas. Em filmes de *live-action*, animações ou videogames temos alguns recursos que facilitam a imersão do espectador/usuário no universo ficcional, como a imagem em movimento – capturada do mundo real ou criada – e o som.

No âmbito das histórias em quadrinhos, a linguagem consiste em quadros com imagens estáticas – que podem sugerir movimento através da própria linguagem – sem o recurso de som, apenas texto para descrever ruídos, falas e descrição do enredo.

Apesar dessa disparidade entre imagem em movimento e imagem estática, sabe-se que todas essas linguagens tem aspectos em comum considerando que baseiam-se, em parte, nos mesmos princípios visuais propostos para a pintura, conforme corrobora Ludmila Machado (2011).

Com ênfase no aspecto visual observa-se que cada imagem, em uma história em quadrinhos, precisa ser consideravelmente significativa, uma vez que o espaço ocupado no papel é valioso, raro, diferente dos *frames* em um vídeo. Cada imagem deve dar conta de uma ou mais mensagens. Essa característica faz com que as imagens das histórias em quadrinhos sejam mais elaboradas, melhor pensadas.

Essa é uma característica que as irmãs Wachowski levam dos quadrinhos para outras mídias, a fim de torna-las experiências mais ricas. Como explicitado anteriormente, muitos

dos enquadramentos e composições de quadro nos filmes, animações e jogos são inspirados na linguagem dos quadrinhos.

Em história em quadrinhos tem-se maior liberdade criativa para representação de cenários, objetos, personagens, ângulos e enquadramentos, entre outros aspectos visuais que podem ser influenciados pelo fator financeiro, se comparado com filmes de *live-action*. Isso quer dizer que artistas de quadrinhos estão habituados a desenvolver trabalho com maior liberdade criativa e ousadia em todos os sentidos.

Assim, *The Matrix Comics* vale-se dessa qualidade para melhor explorar e aprofundar-se em cada conceito que faz parte de *The Matrix*, individualmente, sob diferentes perspectivas de estilo.

Ademais, a plataforma possibilita maior absorção por parte do público aos detalhes, considerando o tempo disponível para interpretar cada imagem, e essa característica da linguagem pode ser utilizada a favor do enredo na descrição aprofundada de ambientes e personagens.

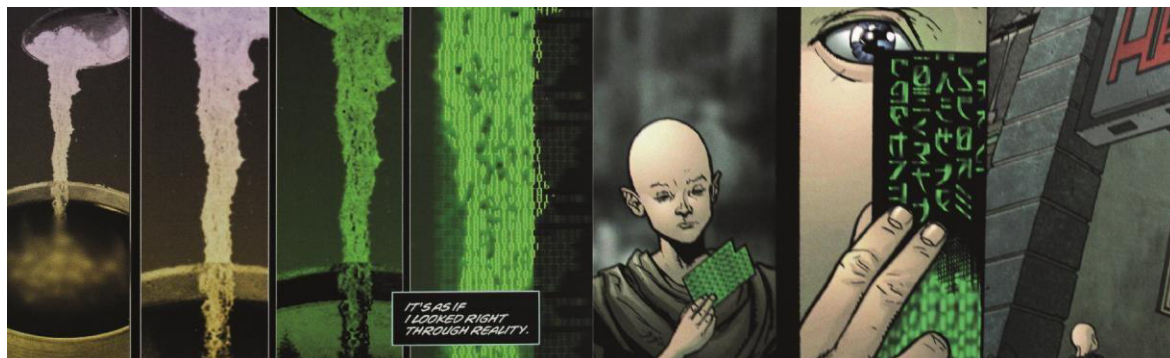
Sobre as **Especificações de Design**, Percebe-se que, nos quadrinhos, cada autor tem seu estilo de desenho, uso de formas e cores muito particular. A linguagem visual para histórias em quadrinhos possui uma questão autoral muito forte relativa a traçado, desenho e pintura. Entretanto, observa-se que todos estes fazem menção às características visuais determinadas no universo de *The Matrix* em algum nível.

Devido ao posicionamento estilístico dos autores, cada história interpreta à sua maneira a caracterização visual do universo da franquia. Seja através da cor, arquitetura, objetos, símbolos, figurinos, personagens, sejam eles incorporados, abstratos ou arquetípicos, utiliza-se os recursos linguísticos para fazer menção ao universo em que se ambienta a história.

São apresentadas outras facetas ou interpretações, simultâneas às outras mídias, de um mesmo universo.

Sobre a **Mitologia**, cada uma das histórias tem sua forma de mencioná-la. Em *Sweating the Small Stuff*, utiliza-se os ideogramas verdes – que simbolizam o código computacional da Matrix – para ilustrar como o protagonista começa a ver através do que antes considerava a realidade. Em *Artistic Freedom* aparecem como padrão gráfico decorativo em um ingresso para exposição em um museu (Figura 40).

Figura 40: ideogramas verdes na história em quadrinhos *Sweating the Small Stuff*, à esquerda. À direita, aparecem nos quadrinhos de *Artistic Freedom*



Fonte: www.web.archive.org

Em *Butterfly*, há uma clara distinção entre quadros destacando o conflito entre o que é mecânico e artificial e o que é humano e natural.

Figura 41: quadros subsequentes na animação *Butterfly* evidenciando o contraste entre o artificial e o natural

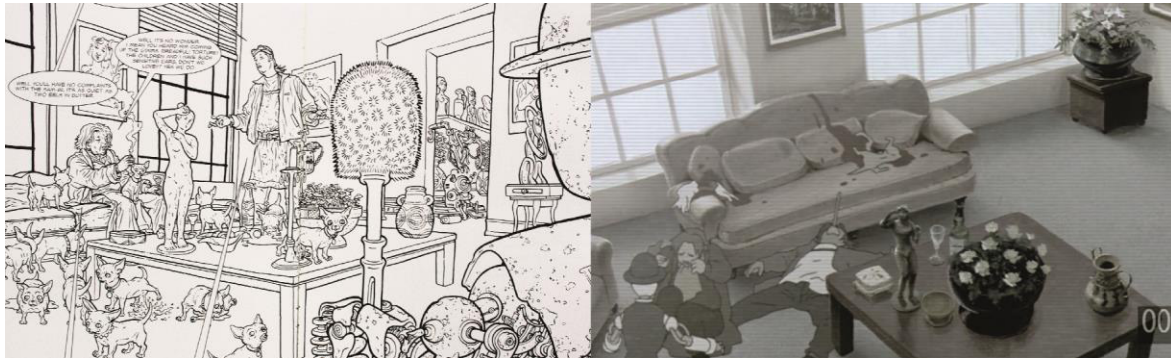


Fonte: www.web.archive.org

Em termos de **Cânone**, as histórias representadas em *The Matrix Comics* relacionam-se direta ou indiretamente ao que é descrito nas outras aplicações midiáticas. Grande parte delas trata-se de histórias paralelas que se passam no mesmo universo, mas cujos eventos não se relacionam ou não explicam fatores presentes nas demais histórias.

A história de *Bits & Pieces of Information*, por outro lado, relaciona-se à história contada no curta-metragem de animação *The Second Renaissance*. Conta a história do androide B1-66ER, o primeiro a assassinar um ser humano em legítima defesa. Pode observar abaixo, na Figura 42, a consistência na interpretação visual do cenário e personagens em ambas as plataformas midiáticas.

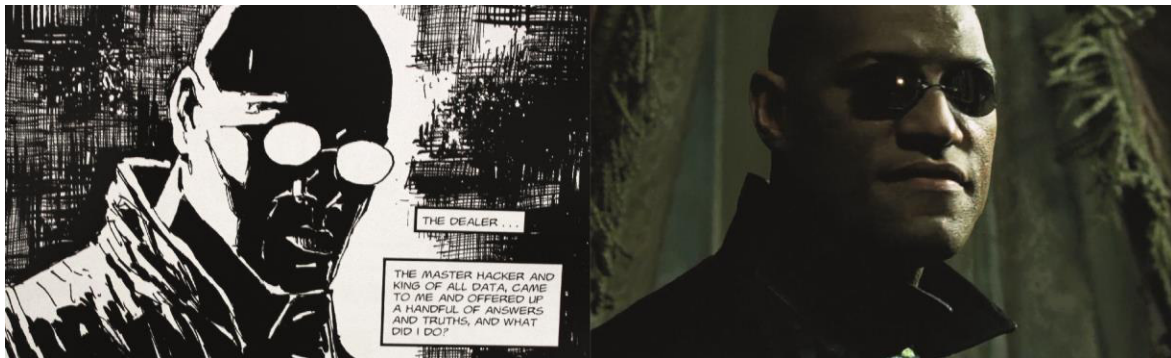
Figura 42: comparação evidenciando consistência em evento oficial que ocorre história na quadrinhos *Bits & Pieces of Information*, à esquerda, e também na animação *The Second Renaissance*, direita



Fonte: www.web.archive.org; www.youtube.com

Em **Personagem**, temos na maioria personagens abstratos e arquetípicos. De todas as histórias, somente o androide androide B1-66ER e Morpheus são personagens incorporados.

Figura 43: à esquerda, personagem incorporado Morpheus na animação *A Life Less Empty*. À direita, o personagem no filme *The Matrix*



Fonte: www.web.archive.org; www.netflix.com

Os agentes apresentados nas histórias individuais são abstratos conforme a descrição de Blumenthal e Xu (2012), uma vez que consistem na representação do espírito do personagem, no seu papel narrativo, mas não em aparência.

Figura 44: diferentes interpretações de agentes em *The Matrix Comics Vol. 1*



Fonte: www.web.archive.org

As características visuais de **Gênero** se fazem presentes de forma particular em relação à linguagem dos quadrinhos. As perseguições e tiroteios do gênero de Ação são abordadas quando se causa noção de movimento na continuidade quadros, dos gestos e linguagem corporal dos personagens e através da linguagem da mídia no uso de linhas (Figura 45).

Figura 45: perseguição na história em quadrinhos *Butterfly*



Fonte: www.web.archive.org

A Ficção Científica é tema presente através das características de cenários, objetos e personagens do mundo ficcional de *The Matrix*.

3.4.1.4 Os jogos *Enter the Matrix*, *The Matrix Online* e *The Matrix: Path of Neo*

Enter the Matrix (2003) foi o primeiro dos jogos integrantes da franquia *The Matrix*, lançado para GameCube, PC, Playstation 2 e Xbox. Seu enredo situa-se entre os acontecimentos da animação *Final Flight of the Osiris* e concomitante aos acontecimentos de *The Matrix Reloaded*, e conta com mais de uma hora de cenas em *live-action* dirigidas pelas Wachowski e estreando o mesmo elenco da trilogia de filmes.

O jogo dá aos jogadores o controle sobre dois dos personagens de suporte de *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*, que aqui tornam-se protagonistas, Ghost e Niobe.

Em termos de **Tratamento**, o jogo explica a investigação destinada a entender o que aconteceu com a tripulação da aeronave Osíris, dando continuidade à animação *Final Flight of the Osiris*. Por meio da investigação, Niobe obtém a gravação que mostra a preparação do ataque das máquinas à cidade de Zion, utilizando perfuradores gigantes para escavar o caminho.

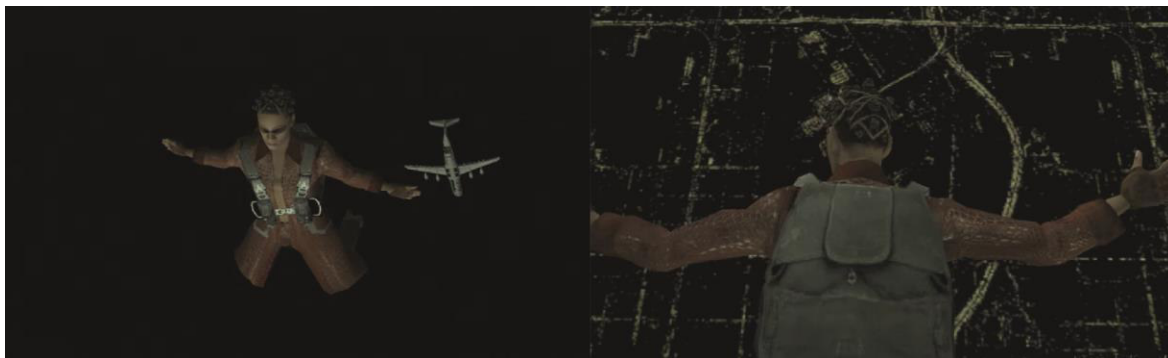
A partir disso, o jogo aborda eventos que ocorrem simultaneamente à história de *The Matrix Reloaded*, mas sob a perspectiva dos personagens Ghost e Niobe e que, portanto, não temos acesso somente assistindo ao filme. A aparência dos cenários e personagens digitais é fielmente baseada na imagem construída nas aplicações em *live-action*.

De acordo com o produtor Joel Silver, não dá para entender *The Matrix* somente assistindo aos filmes, a história é contada em múltiplas mídias e as mídias relacionam-se diretamente entre si.

As irmãs Wachowski roteirizaram e dirigiram o jogo, o que reforça a integridade da visão criativa e contribui para que haja consistência, inclusive no âmbito visual, entre as mídias que compõem a narrativa.

Sobre as **Especificações Funcionais**, a plataforma proporciona experiências que poderiam ser caras demais para produzir em *live-action*, e permite que o jogador sinta a adrenalina de estar vivendo na pele do personagem os perigos previstos no enredo.

Figura 46: o jogador salta de paraquedas, personificado no universo de *Matrix* como Niobe



Fonte: www.youtube.com

A plataforma oferece uma experiência singular de interação para o usuário ao possibilitar que este pule pelos prédios da Matrix, dê golpes de Kung Fu nos policiais, suba pelas paredes, use as roupas futurísticas de couro e óculos escuros, desvie de balas e dirija

carros em alta velocidade. Posiciona o jogador com papel ativo no enredo, imerge na história personificado como Ghost ou Niobe (Figura 47).

Figura 47: jogador desempenha papel ativo no universo de *Matrix* no jogo *Enter The Matrix*



Fonte: www.youtube.com

Alcança-se, assim, maior nível de proximidade à trama, função ativa no desenrolar da história, paralelo ao que se descobre informações novas sobre esta.

Contudo, devido às limitações da tecnologia disponível, os gráficos tentam mas não são tão fiéis à aparência do mundo real, o que exige mais esforço do usuário para imergir e se identificar com o universo apresentado. Apresenta-se imagem de baixa definição, objetos exageradamente quadrados, textura imprecisa, mobilidade bruta dos personagens, entre outros aspectos que distanciam do real.

Assim, soma-se as qualidades da plataforma – de inserir o jogador no universo de *The Matrix* – visando a otimização da experiência enquanto narrativa transmídia, e supre-se as limitações dessa plataforma através das demais aplicações midiáticas, dando conta do universo complexo.

Destaca-se, portanto, a contribuição de Jenkins (2009), que diz que cada meio faz o que faz de melhor, considerando seus pontos fortes e pontos fracos, podendo uma história ser introduzida em um filme, expandida pela televisão e quadrinhos, seu universo explorado através de jogos ou em parques de diversão.

A respeito das **Especificações de Design**, destaca-se a fidedignidade à identidade estabelecida nos filmes para a Matrix, tanto nos cenários, com inúmeros prédios de arquitetura geométrica, quanto dos personagens e atmosfera. Utiliza-se os recursos de computação gráfica disponíveis para reproduzir os ambientes e personagens o mais próximo do *live-action* quanto possível.

Figura 48: comparação evidenciando a consistente caracterização visual no jogo *Enter The Matrix*, à esquerda, e no filme *The Matrix Reloaded* à direita



Fonte: www.youtube.com

É interessante observar também, no que se refere a **Cânone**, a preocupação evidenciada na reprodução dos personagens e dos cenários que ambientam eventos tanto no filme quanto no jogo. Considerando que os acontecimentos do jogo *Enter the Matrix* ocorrem simultaneamente aos de *The Matrix Reloaded*, percebe-se o empenho para situar visualmente essa característica cronológica.

Portanto, além da aparência dos ambientes e personagens do jogo serem baseados fielmente ao que é visto no filme, temos no próprio jogo trechos em *live-action* – alguns que são vistos também no filme, outros exclusivos para o jogo – que não só conectam as partes do jogo entre si, mas conectam o jogo narrativa e visualmente ao filme.

Exemplifica-se, abaixo (Figura 49), com a cena na qual Morpheus luta contra o agente Smith em cima de um caminhão em alta velocidade, em uma rodovia repleta de veículos. O cenário é fielmente reproduzindo e, assim, o aspecto visual serve ao cânone no âmbito de situar o espectador/jogador nesse acontecimento oficial da franquia.

Figura 49: à esquerda, a luta que ocorre em cima do caminhão é vista da perspectiva de Niobe no jogo *Enter The Matrix*. À direita, é vista com maior proximidade no filme *The Matrix Reloaded*



Fonte: www.youtube.com

Os acontecimentos do jogo são cânone oficial, e são visualmente coerentes ao que é apresentado nas demais mídias, principalmente em comparação aos filmes em *live-action*.

Sobre **Personagem**, temos Ghost e Niobe como personagens incorporados cuja aparência, apesar de ser uma representação digital, reproduz a aparência dos atores que os personificam.

Figura 50: comparação evidenciando recriação fiel à aparência dos personagens incorporados Niobe e Ghost entre o jogo *Enter The Matrix* e o filme *The Matrix Reloaded*



Fonte: www.youtube.com

Considerando que Ghost e Niobe são protagonistas no jogo, o jogador passa a ter uma compreensão mais profunda das características psicológicas, políticas, personalidade e motivações dos personagens. Depois de jogar o jogo, ao assistir *The Matrix Reloaded*, o espectador terá uma compreensão mais ampla sobre suas escolhas e comportamento.

The Matrix Online (2005) foi um jogo do tipo MMORPG¹⁵ dirigido pelas irmãs Wachowski, e consistiu na continuação oficial do enredo da trilogia de filmes de *The Matrix*. O jogo foi encerrado no ano de 2009. Em *The Matrix Online*, o jogador assumia o papel de um personagem consciente sobre a verdadeira natureza da Matrix, e tinha a possibilidade de andar livremente pela Mega Cidade.

Sobre o **Tratamento**, *The Matrix Online* se passa após os acontecimentos descritos no filme *The Matrix Revolutions*. O jogador monta seu personagem, escolhe suas características físicas e imerge no universo *The Matrix*. Uma vez dentro da Matrix, existe uma série de missões relacionadas às facções que se dividiram após o tratado com as máquinas. Essas missões devem ser cumpridas para se evoluir no jogo. Da mesma forma que o enredo é a

¹⁵ MMORPG, ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, consiste na combinação de jogos de interpretação de personagens e jogos online para jogadores em massa, no qual uma grande quantidade de jogadores interagem entre si dentro de um mundo virtual, conectados pela internet.

continuidade do que aparece no filme, as características visuais são representadas de forma semelhante, inclusive no que se refere à visualidade da mitologia e do cânone.

No âmbito visual, o que chama atenção nesse jogo é o conector **Personagem**. Em sua história aparecem alguns personagens incorporados, como Morpheus, a Oráculo, Niobe, entre outros. O jogador interage com esses personagens em determinadas missões, o que faz parecer que realmente suas ações interferem na história que permeia o universo *The Matrix*, e conecta o enredo no todo.

Figura 51: comparação evidenciando recriação fiel à aparência dos personagens incorporados Morpheus e Oráculo entre o jogo *Enter The Matrix* e o filme *The Matrix Revolutions*



Fonte: www.youtube.com

Por sua vez, o jogador é um personagem abstrato, o protagonista de sua própria jornada, e sua aparência no jogo é personalizada de acordo com sua vontade em termos de figurino, cabelos, feições, tipo físico e gênero. Existe uma grande variedade de características visuais para que o jogador personalize sua personificação no mundo da Matrix (Figura 52). Assim, finalmente o público imerge nesse universo ficcional, com sua própria identidade, cumprindo missões junto com os personagens dos filmes, animações e quadrinhos, e também milhares de outros jogadores ao redor do mundo.

Figura 52: menu de caracterização do personagem em *The Matrix Online*



Fonte: www.youtube.com

The Matrix: Path of Neo (2005), por sua vez, é um jogo lançado para PC, Playstation 2 e Xbox. Retrata a trajetória do protagonista Neo ao longo de sua jornada dentro da Matrix. É dirigido pelas irmãs Wachowski.

Permite que o jogador participe em muitas das principais cenas de ação presentes nos filmes. Apesar disso, alguns dos cenários e argumentos são exclusivos do jogo, diferem da trilogia fílmica, e ocorrem entre os acontecimentos de *The Matrix* e *The Matrix Reloaded*.

O jogador tem a possibilidade de fazer suas próprias escolhas em determinados momentos, sem obrigatoriamente seguir o enredo dos filmes. Assim, ocorrem mudanças de enredo como consequência das escolhas do jogador.

No âmbito deste trabalho, a análise do jogo não acrescenta informação relevante considerando que se trata, praticamente, de uma reprodução do que ocorre nos filmes da trilogia, inclusive no que diz respeito a abordagem visual. Assim, destacam-se somente as questões relativas as Especificações Técnicas que, por sua vez, já foram explanadas anteriormente.

3.4.2 Star Wars

Star Wars é uma franquia transmídia de *Space Opera*¹⁶ estadunidense de 1977, criada pelo cineasta George Lucas.

A narrativa é ambientada em uma distante e não nomeada galáxia ficcional, em um período indeterminado no passado antigo, onde muitas espécies de alienígenas – frequentemente humanoides – coexistem. Nesse universo, ter androides para ajudar nas tarefas diárias e viajar pelo espaço é comum.

Existe, na galáxia de *Star Wars*, um elemento espiritual e místico conhecido como “a Força”. É descrito como um campo de energia criado por todas as coisas vivas que nos rodeia, nos penetra e que conecta a galáxia. As pessoas que nascem profundamente conectadas à Força tem melhores reflexos, e através do treino e meditação podem alcançar vários talentos sobrenaturais, como telecinese, clarividência e controle mental.

A Força é exercida por duas grandes facções em conflito: os Jedi, que controlam o lado da luz da Força, e os Sith, que usam o lado negro da Força através do ódio e da violência.

¹⁶ *Space Opera* é um subgênero de ficção científica que enfatiza guerra espacial, batalhas interplanetárias e aventura romântica.

Para este trabalho foram analisados os seis primeiros filmes da franquia intitulados *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980) e *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983), *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002) e *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), as histórias em quadrinhos *Star Wars issue #7* (1977) e *Star Wars: Dark Empire issue #1* (1991), episódios de animação televisiva de *Star Wars: Droids* (1985) e *Star Wars: Clone Wars* (2003), o longa-metragem de animação *Star Wars: the Clone Wars* (2008) e os jogos *Star Wars: Dark Forces* (1995) e *Star Wars: Battlefront II* (2005).

3.4.2.1 Os filmes da franquia *Star Wars*

O filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), primeiro lançamento da franquia de *Star Wars*, introduz o espectador às diretrizes visuais e identidade desse universo.

Em termos de **Tratamento**, os seis filmes de *Star Wars* aqui analisados contam a história dos personagens Anakin Skywalker (ou Darth Vader), Luke Skywalker, Princesa Leia Organa, Capitão Han Solo, Mestre Yoda, Mestre Obi-Wan Kenobi, Chanceler Palpatine (ou Darth Sidious), e dos andróides R2-D2 e C-3PO nesse universo específico – onde existem naves espaciais, andróides, seres alienígenas de todos os tipos – que se encontra em um contexto político conturbado, tenso e instável: a ameaça à República Galáctica por parte da Federação de Comércio, um movimento separatista que resulta em guerra civil na galáxia, seguida da instauração do Império Galáctico, ditatorial e absolutista, que se impõe sobre a República democrática, e a luta da Aliança Rebelde visando restaurar o governo democrático.

Há ligação intrínseca entre os conflitos políticos retratados e o conflito abstrato do bem contra o mal na mitologia do universo e, portanto, referente à mensagem-chave da narrativa. O Império Galáctico, idealizado pelos Sith – ordem de guerreiros seguidores do lado negro da Força – refere-se à índole sombria da obtenção de poder através da imposição violenta e da supressão da liberdade do povo. A República Galáctica, defendida pelos Jedis – ordem de guerreiros guardiões da paz e da justiça – refere-se à índole justa da democracia.

Para abordar o enredo, observa-se que o aspecto visual pôde ser concebido com considerável liberdade criativa, haja vista que não se tem referência de época ou de aspectos culturais e sociais específicos que precisariam ser forçosamente obedecidos.

Buscou-se criar ambientes e personagens com estética futurística, ao mesmo tempo que é evidente a preocupação em fazê-los parecer realistas. Assim, recorreu-se a pautar os aspectos visuais em características diversificadas do mundo real, como figurinos inspirados

em diferentes povos e culturas, ambientes com elementos naturais do mundo real combinados a artefatos de design futurístico, tendências inovadoras de arquitetura *clean* e minimalista e ferramentas tecnológicas ficcionais como armas de disparo de raio laser, sabres de luz, aeronaves e outros veículos voadores, androides, seres extraterrestres, entre outros elementos.

No que se refere a **Especificações Funcionais** sabe-se que o universo de *Star Wars*, embora tenha sido concebido com grande complexidade e riqueza de detalhes, foi gerado visando inicialmente apenas sua aplicação cinematográfica. Devido à grandiosidade narrativa e visual do universo criado, foi inevitável perceber o potencial para expandir a história e explorá-la em diversas mídias.

Conforme explicitado em *Star Wars: a visual story* (2014), George Lucas teve como principais referências para a criação do universo de *Star Wars* seu repertório em histórias em quadrinhos de Flash Gordon (Figura 53), Tommy Tomorrow, Donald Duck, e nos filmes da Disney e desenhos animados da Warner.

Figura 53: as histórias em quadrinhos – à esquerda – e o filme – à direita – de Flash Gordon são algumas das referências de George Lucas para criar o universo de *Star Wars*



Fonte: Dowling (2014)

Como visto anteriormente, Vincent LoBrutto (2002) aponta a pesquisa por referências como importante etapa do Design de Produção no objetivo de conceber os conceitos visuais de uma narrativa, na pesquisa em filmes, pinturas, revistas, fotografias e qualquer outro referencial imagético que comente os aspectos narrativos, visuais e culturais daquele universo.

No âmbito da narrativa transmídia, e observando o repertório do cineasta George Lucas – bem como das irmãs Wachowski no Estudo de Caso anterior – percebe-se a importância da pesquisa por referencial em plataformas midiáticas diversas. As referências em variadas mídias, provenientes de linguagens imagéticas específicas, podem ser incorporadas no intuito de conceber uma linguagem visual global enriquecida e mais complexa.

Sobre as **Especificações de Design**, estabelece-se uma identidade em termos de arquitetura, decoração e objetos em *Star Wars* no uso de formatos geométricos e esféricos simultaneamente, uso de tons de branco, cinza e preto, rara ocorrência de elementos coloridos e saturados.

Estabelece-se uma tendência de arquitetura futurística vigente nesse universo ficcional com formas esféricas, arredondadas contrastadas com linhas retas, formas geométricas, obedecendo a uma simetria visualmente agradável. Da mesma forma que uso de formas esféricas e linhas simétricas proporciona uma noção de suavidade e limpeza visual, da estética *clean*, reforça-se essa ideia através do uso de cores neutras, com prevalência do branco, tons de cinza e preto. Assim, associa-se a estética *clean* e minimalista à temática futurística, de algo visualmente agradável. Ilustra-se através da Figura 54.

Figura 54: ambientes com aspecto *clean* e arquitetura futurística



Fonte: www.youtube.com

Temos personagens com figurinos, penteados e maquiagens desassociados a qualquer referência de período ou local, que baseiam-se em distintas culturas visuais presentes em nosso planeta de forma desordenada, visando simular usos peculiares de tecidos, cores, adereços e penteados, que represente um contexto particular e único e que soe futurístico. Em predominância, temos utilização de cores neutras para os figurinos dos personagens.

Figura 55: alguns personagens e suas culturas visuais distintas



Fonte: www.youtube.com

No âmbito do contexto futurístico, temos tecnologias idealizadas de aeronaves, andróides, sabres de luz, hologramas, entre outros mecanismos não identificados. Esses são os elementos que apresentam maior variação de cores, saindo da paleta em tons de cinza. Dessa forma, sabres de luz, andróides, tiros de laser e *displays* de computadores coloridos se destacam quando aparecem em cena.

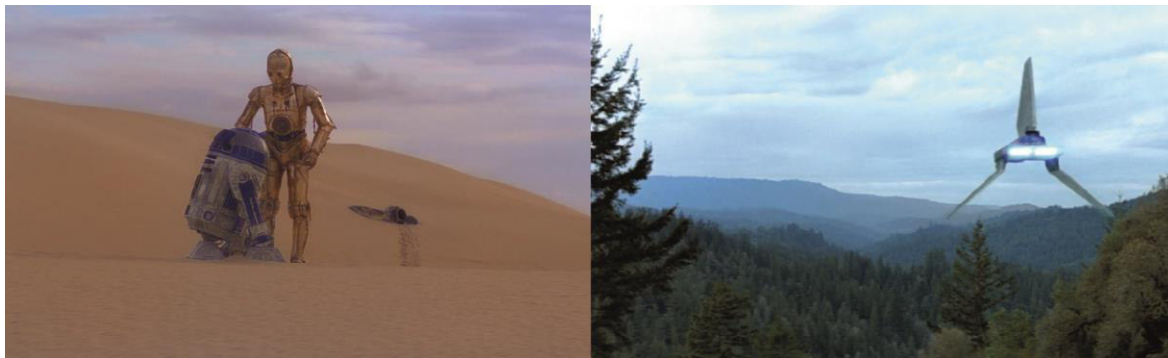
Figura 56: as cores mais vibrantes são encontradas nos dispositivos tecnológicos, destacadas sob fundo monocromático



Fonte: www.youtube.com

Os dispositivos tecnológicos e veículos futurísticos são apresentados gastos e sujos em meio a cenários naturais de areia, rochas, plantas, aproximando o universo fictício de *Star Wars* do universo real como o conhecemos. Temos cenários que contrastam ambientes naturais, que são comuns ao espectador, com dispositivos tecnológicos não identificados, antenas, material em metal, formas e cores não naturais (Figura 57).

Figura 57: À esquerda, os andróides contrastam com as dunas de areia em *Star Wars: Episode IV – A New Hope*.
À direita, a aeronave contrasta com a floresta em *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*

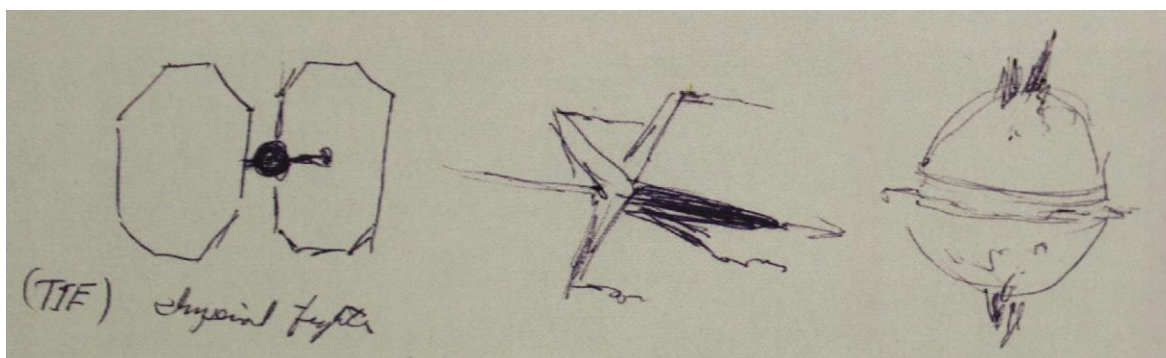


Fonte: www.youtube.com

Tudo coopera visualmente para descrever um universo futurístico, de um contexto e uma cultura visual ímpar. Observa-se que, a cada lançamento cinematográfico, é expandida a quantidade e nível de detalhamento dos planetas e cidades, modelos de aeronaves e tipos de criaturas robóticas e extraterrestres – isso devido aos avanços tecnológicos de produção de imagens e aumento do investimento na franquia. Novas raças de extraterrestres são incorporadas, novos povos e estilos arquitetônicos referentes a diferentes cidades. Apesar disso, a lógica e os padrões visuais estabelecidos para o conceito da franquia revelam uma identidade consistente.

Documenta-se em *Star Wars: a visual story* que foram feitos inúmeros desenhos – desde rascunhos, *storyboards* simples a complexos e refinados desenhos de conceito – no intuito de interpretar e estabelecer as características visuais que devem suportar a narrativa ao longo de todas as aplicações midiáticas. São desenhos que descrevem a visualidade de cenários, objetos, personagens, e estabelecem as atmosferas de momentos-chave para a história, como pode ser visto nas Figuras 58, 59 e 60.

Figura 58: rascunho simples de George Lucas, posteriormente utilizados para fundamentar o design de algumas das aeronaves do universo de *Star Wars*



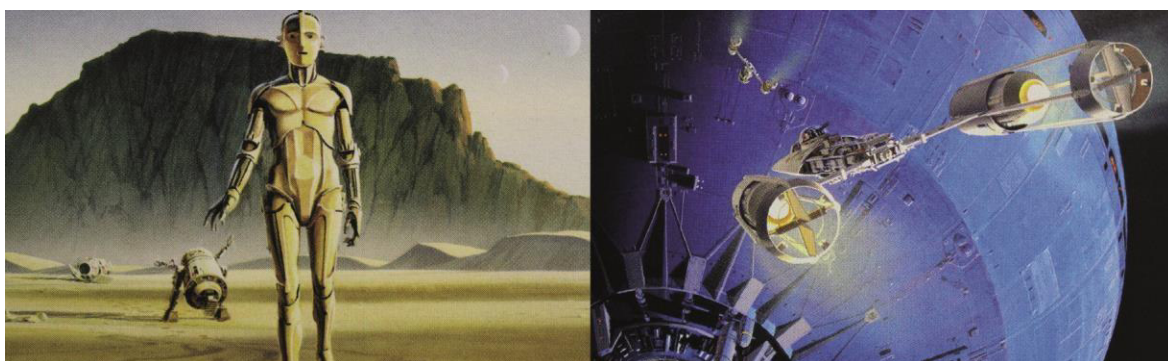
Fonte: Dowling (2014)

Figura 59: desenhos de conceito de figurinos, desenho de conceito de cenário e atmosfera e desenho de *storyboard* para *Star Wars: Episode IV: A New Hope*



Fonte: Dowling (2014)

Figura 60: desenhos de conceito para *Star Wars: Episode IV – A New Hope*



Fonte: Dowling (2014)

Conforme explicita LoBrutto (2002), designers de produção utilizam rascunhos, ilustrações, fotografias, modelos e *storyboards* de produção detalhados para planejar cada cena do microscópico ao macroscópico detalhe. Esse recurso de planejamento visual permite enriquecer uma narrativa visual em detalhes, fazendo-a complexa e, conseqüentemente, verossímil – pois o mundo real é complexo.

No que tange a narrativa transmídia é coerente considerar a importância dessa etapa ainda mais, tendo em vista que esse tipo de narrativa requer um universo tão complexo que não pode ser contido em uma única mídia. Assim, os desenhos de rascunho, desenhos de conceito e *storyboards* assumem importância tanto no propósito de planejar cada detalhe de um universo complexo quanto de documentar os aspectos e caracterização visual que devem constituir diretrizes e assim conduzir e unificar a visão de uma equipe multi-plataforma.

Como corrobora Hayes (2011), os produtores de um projeto transmídia devem informar aquilo que precisam dos vários membros do time multi-plataforma. Orienta-se, tanto no âmbito do Design de Produção quanto no da produção transmídia, que seja feita a

documentação das escolhas visuais, que seja desenvolvida uma “bíblia” – assim como é feito para *Star Wars*, com os desenhos de conceito e *storyboards* – com o propósito de comunicar e integrar as equipes envolvidas na concepção e produção dos aspectos estéticos para a narrativa.

Em termos de **Mitologia** temos, no universo de *Star Wars*, o conflito abstrato do bem contra o mal, representado conceitualmente pelo conflito entre o lado luminoso da Força contra o lado negro da Força. O lado luminoso da Força, como explicitado anteriormente, representa a busca pela paz, justiça e em favor da vida. Opostamente, o lado negro da Força representa a busca pelo poder e pela libertação. O próprio conceito de Força também constitui elemento mitológico, visto que é uma regra sobrenatural inerente ao universo de *Star Wars*, presente em todas as histórias nele ambientadas.

Visualmente, esse conflito é abordado principalmente através do contraste entre o branco – e cores claras – e o preto – e cores escuras. Além disso, temos o uso do vermelho, cor que transmite ideia de poder, violência e perigo, associado ao lado negro da Força, e o uso do azul e do verde, que transmitem ideia de paz, natureza, calma, associado ao lado luminoso da Força. Assim, e conforme LoBrutto (2002), utiliza-se o recurso visual da cor para transmitir sensações, sentimentos e emoções conforme a psicologia das cores. Na Figura 61 abaixo, percebe-se o contraste entre os cavaleiros Jedi Qui-Gon Jinn e Anakin Skywalker – com trajes claros e sabres de luz verde e azul – e Darth Maul – caracterizado com cores escuras e com a pele e olhos vermelhos.

Figura 61: personagens em *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*



Fonte: www.youtube.com

Assim, é feita evidente separação entre o que é “do bem”, ou do lado da luz da Força, e o que é “do mal”, ou do lado negro da Força, através do contraste entre luz e sombra e entre cores claras e cores escuras. Como corrobora Vera Bungarten (2013), as representações visuais possuem complexo sistema de significados, compondo a linguagem visual.

Em relação ao **Cânone**, e considerando que o universo de *Star Wars* foi desenvolvido inicialmente visando apenas sua aplicação cinematográfica, é estabelecida e apresentada nos filmes de *Star Wars* a caracterização visual e a abordagem elementar para os eventos oficiais da franquia.

Ocorrem algumas contradições na narrativa visual, considerando que o universo expandido de *Star Wars* é muito extenso e complexo, e que não foi pensado como um todo desde o início – como aponta Jane Barnwell (2004), a elaboração conceitual dos elementos visuais deve ocorrer desde o começo da produção, em um planejamento que envolve roteiro e direção geral – mas visando inicialmente a plataforma fílmica. Na Figura 62, abaixo, percebe-se como o personagem Yoda teve sua aparência interpretada diferentemente na história em quadrinhos. O personagem teve que ser corrigido posteriormente, para corrigir as publicações.

Figura 62: personagem Yoda erroneamente interpretado à esquerda. À direita, o personagem aparece corrigido



Fonte: Dowling (2014)

Como corrobora Jenkins (2009), uma narrativa transmídia deve, se possível, ser planejada integralmente, considerando todas as aplicações midiáticas. O universo deve ser criado como um todo, considerando as particularidades, oportunidades ou limitações de cada plataforma, e impulsionado por uma mesma força criativa, a fim de evitar problemas como a inconsistência dos elementos visuais.

Assim, principalmente no que diz respeito ao filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, primeiro filme produzido para a franquia, são estabelecidas as diretrizes e normas que regem o aspecto visual de todas as aplicações midiáticas, as atmosferas e a aparência daquele universo. Felizmente, o universo de *Star Wars* foi concebido com minúcia, riqueza de detalhes e inspirado em referências de múltiplas mídias.

Relativo ao fator **Personagem**, os personagens presentes no universo ficcional são caracterizados de forma ímpar, como se imagina uma sociedade futurística, sem referência real de tempo ou lugar, mas que constitui seu próprio contexto temporal e espacial. Os

personagens e a narrativa devem ser coerentes com a lógica interna da história. Para isso, devem estar associados à noção de tempo e lugar, a uma atmosfera e uma compreensão psicológica.

Portanto, utilizam-se figurinos diversificados considerando a pluralidade de civilizações e culturas através da galáxia representada, que varia desde o uso capas e mantos, figurinos inspirados em trajes militares, armaduras compostas em tecnologia de ponta, até vestes comuns com uso de jaquetas e calças, tudo permeado com adereços tecnológicos e penteados incomuns.

Alguns dos personagens são extraterrestres, não-humanoides, cujas feições são produzidas através de efeitos especiais físicos – maquiagem, uso de máscaras, fantasias – ou digitais, com uso de computação gráfica. Expande-se, assim, a diversidade em termos de características genéticas, padrões culturais, maneiras de se vestir e de se parecer, nessa heterogeneidade de civilizações e suas criaturas habitando juntas e interagindo. Na Figura 63 abaixo, observa-se seres extraterrestres constituídos tanto com fantasias físicas quanto com computação gráfica.

Figura 63: seres extraterrestres nos filmes *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* e *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*

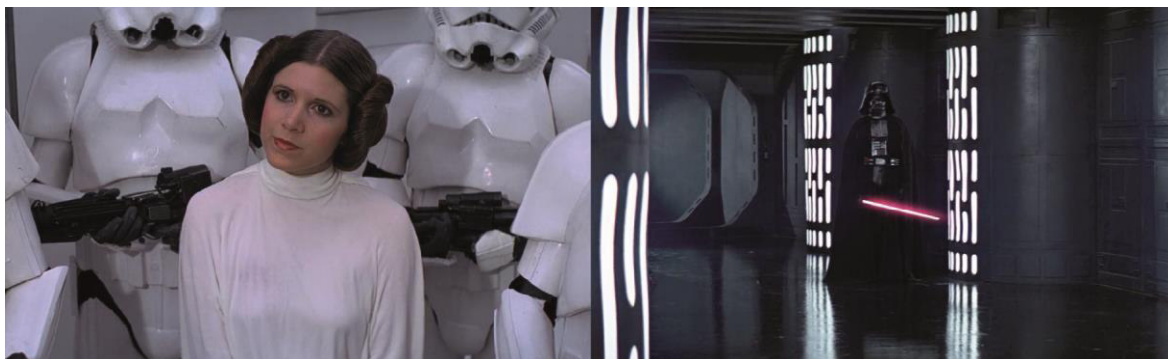


Fonte: www.youtube.com

Destaca-se, através da caracterização de determinados personagens e os ambientes com os quais se relacionam, o aspecto mitológico de conflito abstrato do bem contra o mal. A princesa Leia Organa, uma das figuras principais na rebelião contra a tirania do Império Galáctico, utiliza figurino composto por trajes brancos, com tecidos de textura leve. Sua aeronave e os ambientes que lhe são associados possuem variações claras de cinza ao branco. Em contrapartida, o antagonista Darth Vader destaca-se pelo figurino todo em preto e seu elmo que lembra uma caveira. Os ambientes a ele associados possuem pouca luminosidade, tons escuros de cinza ao preto e presença do vermelho. Além disso, as naves pertencentes ao

Império Galáctico possuem formatos mais pontiagudos. Ilustra-se através da Figura 64, comparando personagens e ambientes do filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*.

Figura 64: personagens em *Star Wars: Episode IV – A New Hope*



Fonte: www.youtube.com

Dessa forma, os ambientes foram planejados para revelar informações sobre os aspectos psicológicos, morais e políticos dos personagens e, como aponta LoBrutto (2002), os personagens são a soma de suas aparências físicas e a influência que seu ambiente tem neles.

Quanto ao **Gênero**, *Star Wars* consiste em uma *Space Opera*, subgênero de Ficção Científica que enfatiza guerra espacial, batalhas interplanetárias e romance cavaleiresco. Geralmente ambientadas no espaço sideral, envolvem conflitos entre oponentes com habilidades especiais, armas futurísticas e outras tecnologias sofisticadas, e possuem na estrutura do enredo clichês narrativos e fórmulas comuns aos filmes de faroeste estadunidenses.

Segundo relato de George Lucas sobre a criação do universo de *Star Wars*, a América não tinha, na época, nenhum conto de fadas moderno. Para ele, os filmes de faroeste foram o último dos mitos criados. Assim, sentiu que a juventude precisava de algum tipo de vida fantasiosa.

Portanto, determinou a criação de sua própria *Space Opera* clássica, um universo folclórico e mitológico com características tradicionais de enredo. A abordagem visual para esse gênero narrativo consistiu na presença de elementos fantasiosos futurísticos, tecnologias e dispositivos idealizados, além das características visuais relativas à mitologia, explicitadas anteriormente, do clássico conflito entre o bem e o mal.

3.4.2.2 *As histórias em quadrinhos de Star Wars*

A série de quadrinhos intitulada *Star Wars*, publicada pela *Marvel Comics* entre os anos de 1977 e 1986, foi a primeira projetada para o universo de *Star Wars*. Inicialmente, as

histórias publicadas eram adaptações do enredo apresentado pelo filme, mas a partir da sétima edição – que é analisada a seguir – começou-se a produzir roteiros originais.

No **Tratamento** da edição *Star Wars issue #7*, intitulada Novos Planetas, Novos Perigos, é dada continuidade à história iniciada no filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*. Os personagens Han Solo e Chewbacca, pilotos da aeronave Millenium Falcon que atuaram em favor da Aliança Rebelde, despedem-se de Luke Skywalker, Leia Organa, dos androides R2-D2 e C-3PO, e partem com o objetivo de utilizar parte do dinheiro que obtiveram como recompensa em sua última missão para pagar uma enorme dívida que têm com o criminoso Jabba the Hutt.

Todavia, no caminho são saqueados por piratas espaciais. Agora sem dinheiro, são obrigados a se refugiar em um planeta remoto chamado Aduba-3, e a encontrar formas de se reestabelecer financeiramente. Assim, temos a continuação da história oficial de *Star Wars* com novos planetas, novos personagens, novas situações ambientadas e explorando particularidades do mesmo universo visto na plataforma cinematográfica.

A abordagem visual da história em quadrinhos é consistente e favorece o reconhecimento do universo visto no filme que a precede, mesmo considerando as características particulares da plataforma, conforme veremos a seguir.

Sobre as **Especificações Funcionais**, observa-se que há consistência em relação à caracterização visual estabelecida na plataforma fílmica, destoando apenas alguns elementos devido a linguagem específica dos quadrinhos. Exemplificando, enquanto que no filme utilizam-se predominantemente cores neutras e pouco saturadas, nos quadrinhos são utilizadas muitas variedades de matizes e de saturação, como pode ser visto na Figura 65. Isso ocorre devido a linguagem das histórias em quadrinhos, onde a cor é elemento fundamental para comentar aspectos como profundidade e discernimento entre cenários, personagens, objetos, atmosferas e ações.

Figura 65: uso das cores com função narrativa, destoando do que é visto nos filmes de *Star Wars*



Fonte: www.readcomiconline.to

Levando em conta as linguagens visuais muito próprias de cada plataforma midiática compreende-se que importa, na narrativa transmídia, muito mais fazer uma abordagem visual consistente em termos de conceito da narrativa – que é sujeito a mudanças, não linear – do que manter os elementos visuais tentando reproduzir exatamente as características de forma e cor de cada cenário, personagem e objeto nas variadas mídias.

Considerando que cada plataforma tem suas possibilidades e limitações narrativas e visuais particulares, os conceitos de uma história podem ser abordados visualmente de formas diferentes, e mesmo assim mantendo a consistência. Em vez de haver obrigatoriedade em seguir rígidas regras visuais, é melhor que os conceitos sejam compreendidos e interpretados visando criar produtos midiáticos consistentes e, simultaneamente, originais, com estilo e personalidade, considerando os pontos fortes e pontos fracos de linguagem de cada plataforma midiática.

A plataforma possibilita maior liberdade criativa para desenvolvimento de personagens e ambientes ficcionais, considerando o custo de produção, se comparado aos filmes de *live-action*. Considerando que a geração de imagem nessa plataforma não envolve a produção de *sets*, figurinos e objetos reais, é possível explorar mais ampla e minuciosamente as particularidades do universo, na quantidade de publicações que forem necessárias. Portanto, possibilita melhor explicar ideias variadas em termos de quantidade, proporção e nível de detalhamento de ambientes e planetas, personagens alienígenas, aeronaves, dispositivos tecnológicos, situações e ações, entre outros. Na figura 66, observamos a grande variedade de raças alienígenas apresentadas na história.

Figura 66: múltiplos personagens alienígenas e um novo planeta são apresentados nos quadrinhos



Fonte: www.readcomiconline.to

Outra característica vantajosa na linguagem da plataforma, também observada no Estudo de Caso anterior, é que como se tratam de quadros com imagens estáticas, há tempo

para o leitor perceber e absorver melhor os detalhes de cada ambiente, personagem e objeto. Assim, enquanto um filme dá uma visão geral do universo, os quadrinhos podem esmiuçar e trabalhar os detalhes com precisão.

No que se refere a **Especificações de Design**, apesar da discrepância no uso da cor entre a aplicação cinematográfica e nos quadrinhos, mantém-se nessa plataforma a identidade concebida para o universo de *Star Wars*.

A consistência é alcançada através dos cenários – arquitetura com composições entre formatos esféricos e retos, paisagens naturais que mistura-se às tecnologias idealizadas – personagens – seres alienígenas, caracterização de figurinos – e objetos – aeronaves, armas de laser.

Figura 67: arquitetura marcada por formatos esféricos e cenário natural contrastando com elemento futurístico – aeronave



Fonte: www.readcomiconline.to

Assim, entende-se que o uso particular da cor a serviço da linguagem visual e narrativa dos quadrinhos não interfere drasticamente na consistência da aplicação, e permite o cumprimento de sua função na plataforma.

Em termos de **Mitologia**, constata-se que não há menção de caráter visual às características mitológicas anteriormente levantadas, como do conflito abstrato do bem contra o mal ou as regras sobrenaturais inerentes ao universo de *Star Wars*.

Sobre o **Cânone**, nota-se que a história é posicionada cronologicamente logo após acontecimentos de *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, primeiro filme da franquia. Esses acontecimentos são mencionados logo na primeira página da edição, quando os personagens Han Solo e Chewbacca se despede de seus amigos, e esse momento – bem como sua visualidade – conecta os enredos contados nas mídias.

Ademais, o universo permanece fiel em termos de abordagem visual, apesar de que são apresentados um novo planeta e muitos novos personagens com caracterizações

diversificadas. A aparência de Han Solo, Chewbacca, a aeronave Millenium Falcon – como pode ser visto na Figura 68 – e os demais tipos específicos de aeronaves contribuem para localizar a história na cronologia do universo fictício.

Figura 68: comparação de personagens nos quadrinhos, à esquerda, e no filme *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* à direita



Fonte: www.readcomiconline.to; www.youtube.com

Em relação a **Personagem**, temos Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Chewbacca, R2-D2 e C-3PO que são apresentados como personagens incorporados. Além destes, são apresentados numerosos novos personagens: os piratas espaciais – humanoides que parecem oriundos de diferentes circunstâncias culturais – e os habitantes do recém apresentado planeta Aduba-3 – que são alienígenas com peles coloridas e feições peculiares e diversificadas.

Figura 69: à esquerda personagens incorporados, à direita os piratas espaciais



Fonte: www.readcomiconline.to

Observa-se que a plataforma permite explorar os aspectos físicos dos alienígenas com maior diversidade, se comparado ao filme de *live-action* que o antecede.

Em termos de **Gênero**, nota-se principalmente a abordagem da temática de batalhas espaciais. A forma como as batalhas são visualmente representadas, na aparência das aeronaves e dos disparos de raio laser, conecta essa aplicação midiática às demais.

Figura 70: abordagem visual para batalhas entre naves, à esquerda, e entre personagens, à direita



Fonte: www.readcomiconline.to

Star Wars: Dark Empire foi uma série de quadrinhos lançada pela *Dark Horse Comics* entre dezembro de 1991 a outubro de 1992.

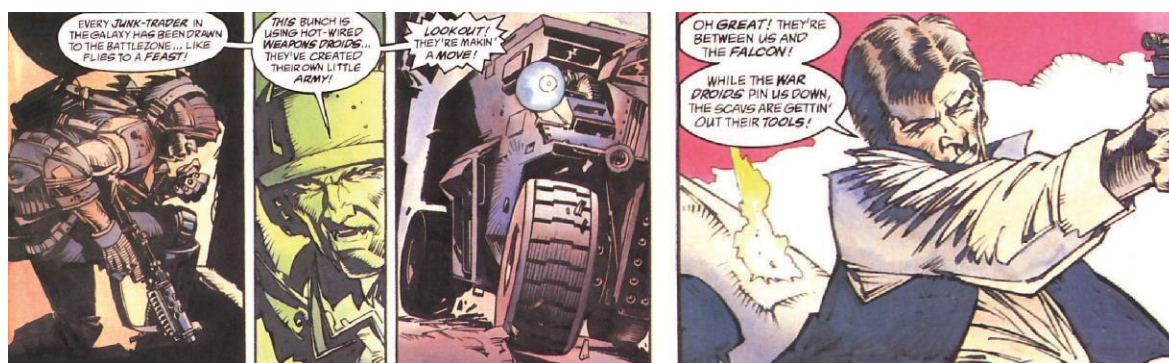
Sobre o **Tratamento** de *Star Wars: Dark Empire issue #1*, a história posiciona-se seis anos após os eventos do filme *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983). Depois da morte de Darth Vader, a Aliança Rebelde proclama uma Nova República sobre três quartos da galáxia.

Longos anos de luta seguidos, durante os quais os defensores do Império ganharam alguma força, irrompe a guerra civil, na qual facções do exército Imperial lutam pelo controle político. Nesse cenário, durante uma batalha nos céus da Cidade Imperial, a aeronave comandada por Luke Skywalker e Lando Calrissian cai na superfície do planeta. Assim, a princesa Leia Organa e seu marido Han Solo, juntamente ao Wookiee Chewbacca e o androide C-3PO encontram-se em missão para resgatar seus companheiros.

Assim como o enredo promove a conexão entre o que ocorre no filme e que continua nos quadrinhos, o aspecto visual contribui equitativamente com a continuidade visual. Apesar de características como estilo e traçado de desenho, particularidade das cores e outras questões autorais e de linguagem, o universo é reconhecido e continuado principalmente pela caracterização dos cenários, objetos e a presença de personagens incorporados. Como apontam Blumenthal e Xu (2012), o objetivo é criar um ecossistema para que os participantes transitem de um meio para o outro enquanto mantém o senso de integração no contexto de uma história maior.

Em termos de **Especificações Funcionais** percebe-se, assim como no objeto anterior, o uso particular da coloração nos quadrinhos com função linguística e narrativa que precisa ser diferente em relação às outras aplicações midiáticas. Assim, é constituída uma outra abordagem do conceito através da cor, igualmente eficaz, que serve como ferramenta para definir pragmaticamente a atmosfera de cada ambiente e situação, como é feito comumente em quadrinhos. Na imagem estática, as cores cumprem função tanto para discernir objetos, movimentos, ações, ambientes, como para enfatizar contraste entre dinamismo e quietude, como pode ser visto na Figura 71.

Figura 71: uso das cores com função de discernir momentos e atmosferas específicas em *Star Wars: Dark Empire*



Fonte: www.readcomiconline.to

Destaca-se também, nessa aplicação, o apelo visual dos desenhos bem elaborados e finalizados, as composições, a relação de luz e sombra, o ritmo entre quadros, o nível de detalhamento, a boa execução que enriquece a narrativa através do aspecto estético. Os conceitos, ideias e características narrativas do universo de *Star Wars* são explorados de forma atrativa através dos pontos fortes da linguagem de história em quadrinhos.

Também se destaca, em termos de **Mitologia**, a forma como o conflito abstrato entre o bem e o mal é abordado na edição da história em quadrinhos. Está principalmente discernido na aparência do personagem Luke Skywalker, que utiliza vestes escuras semelhantemente ao seu pai Darth Vader. Essa característica é conscientemente articulada, considerando que a intenção inicial do personagem é infiltrar-se no lado negro da Força para destruí-lo de dentro para fora.

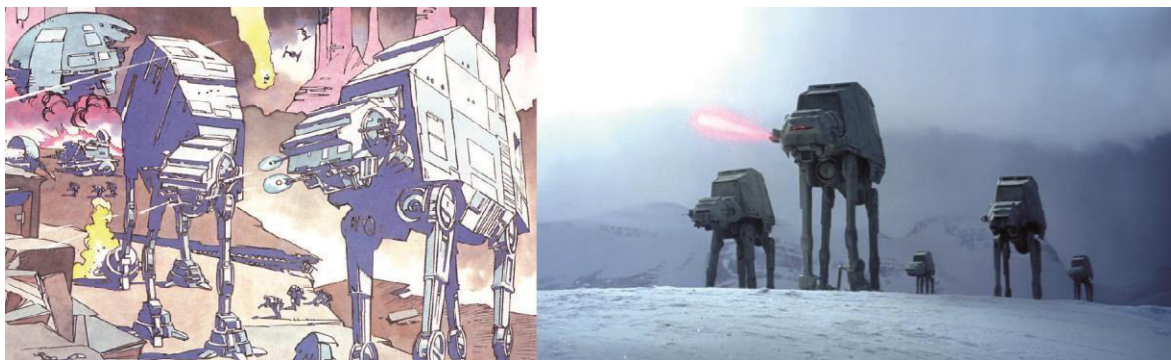
Figura 72: Caracterização do personagem Luke Skywalker



Fonte: www.readcomiconline.to

Em relação ao **Cânone**, os eventos apresentados na edição são, como antes mencionado, a continuação oficial da história a partir dos acontecimentos do filme. Assim, nota-se o cuidado em manter uma consistência visual que associe as duas aplicações midiáticas, principalmente através do design dos veículos futurísticos, das caracterizações dos personagens incorporados, dos seres alienígenas e das armas sofisticadas. Na Figura 73, é possível perceber como os *Imperial Walkers*, veículos de guerra utilizados pelo império, são visualmente consistentes entre a história em quadrinhos e o filme *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*.

Figura 73: comparação para a continuidade visual dos *Imperial Walkers* na história em quadrinhos e no filme *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*



Fonte: www.readcomiconline.to; www.youtube.com

Quanto a **Personagem**, a maioria deles é incorporada, projetados semelhantemente aos atores presentes na aplicação cinematográfica em termos de feições e traços, vestimentas, penteados e adereços, como pode-se observar na Figura 74.

Figura 74: Luke Skywalker é personagem incorporado nos quadrinhos



Fonte: www.readcomiconline.to; www.youtube.com

3.4.2.3 As animações de Star Wars

Star Wars: Droids: The Adventures of R2-D2 and C-3PO é uma série de televisão animada que foi ao ar no ano de 1985, e conta as façanhas de R2-D2 e C-3PO, androides presentes em todos os filmes em *live-action* de *Star Wars*. No âmbito deste trabalho, foi analisado o primeiro episódio da série, intitulado *The White Witch*.

No que se refere a **Tratamento**, as histórias contadas em *Star Wars: Droids* se passam entre os filmes *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* e *Star Wars: Episode IV – A New Hope*. Depois de serem ejetados sobre um planeta desértico por um ex-mestre inescrupuloso, R2-D2 e C-3PO são acolhidos por uma dupla de motociclistas, Jord Dusat e Thall Joben. Acidentalmente, descobrem uma arma secreta criada pela gangue criminosa local chamada Fromm. Como consequência, Jord é sequestrado pela gangue, tentando silenciá-lo. Assim, os androides ajudam Thall a resgatar Jord da base secreta de Fromm.

Em relação à abordagem visual para o enredo proposto, não se apresenta tão consistente em relação às demais aplicações midiáticas, principalmente em relação a alguns cenários, personagens e dispositivos tecnológicos. Além dos androides protagonistas da série, todos os outros personagens são novos.

Em termos de **Especificações Funcionais**, o aspecto visual destaca características das animações da época. Uma dessas características é o uso e variação de cores vibrantes, sobretudo para chamar a atenção do público infantil, comumente o maior público-alvo para animações. O estilo do desenho é característico da época, igualmente. São aspectos estilísticos e de linguagem designados para otimizar o entendimento e comunicação com o público específico.

Como explicita Jenkins (2009), uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Contudo,

apesar da intenção de alcançar um público específico através de uma aparência familiar e adaptada, *Star Wars: Droids* apresenta uma visualidade excepcionalmente inconsistente ao que é visto nas demais aplicações. Na Figura 75 abaixo, percebe-se a desconformidade comparando o visual da animação com cena do filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*.

Figura 75: comparação evidenciando disparidade entre a animação e o filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*



Fonte: www.youtube.com

Sobre as **Especificações de Design**, as características visuais da série animada não favorecem tanto a associação ao universo de *Star Wars*. Verdadeiramente, considerando o aspecto visual, poderia ser qualquer animação do gênero de Ficção Científica, com aeronaves e criaturas alienígenas, não fosse pela reconhecimento dos personagens incorporados R2-D2 e C-3PO, que conectam a história ao universo.

Os ambientes, as aeronaves, os demais androides, até mesmo os sabres de luz não correspondem visualmente ao que é proposto nas outras aplicações. De acordo com LoBrutto (2002), o conceito e aspecto físico dos elementos visuais suportam e contribuem com a coerência narrativa – em *Star Wars: Droids* não há suporte suficiente dos conceitos e aspectos físicos, resultando na incoerência narrativa. Na Figura 76, percebe-se a discrepância visual na representação do sabre de luz entre duas mídias diversas.

Figura 76: comparação evidenciando discrepância na abordagem visual de objeto – sabre de luz – entre a animação e o filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*



Fonte: www.youtube.com

A **Mitologia** e os elementos mitológicos não são comentados visualmente como é proposto nos demais materiais.

Nem tampouco o **Cânone** é objetivamente situado. Sabe-se o momento da cronologia no qual a história se passa, mas não há conexões visuais exceto pela aparência dos andróides que protagonizam a série.

Em relação a **Personagem**, e como evidenciado anteriormente, os andróides R2-D2 e C-3PO são os únicos incorporados, sendo os demais personagens arquetípicos. Entretanto, no contexto visual, não se parecem com os padrões de caracterização de figurinos e cabelos estabelecidos nas outras mídias que integram o universo – nem os humanóides, tampouco os alienígenas.

Enquanto que nas demais mídias os personagens utilizam figurinos minimalistas e *clean*, em pano, monocromáticos, e penteados relativamente sutis, em *Star Wars: Droids* os personagens apresentam trajés cheios de detalhes, com muitos acessórios, em materiais e texturas diversas, multicoloridos e penteados os são excessivamente estilizados, futurísticos. Na Figura 77, evidencia-se a discrepância no visual dos personagens em comparação ao filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*.

Figura 77: comparação do visual dos personagens entre mídias. À esquerda, na animação, à direita no filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*



Fonte: www.youtube.com

Em termos de **Gênero**, a temática de batalhas e conflitos espaciais fica clara através dos veículos e armas tecnológicas, os tiroteios de raio laser, os seres extraterrestes. Juntamente com os personagens incorporados, é o elemento que mais conecta *Star Wars: Droids* às outras aplicações do universo.

Star Wars: Clone Wars é uma série de desenho animado produzida pela *Cartoon Networks Studios* em associação com a *Lucasfilm* e exibida entre 2003 e 2005. É ambientada cronologicamente entre *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* e *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*.

Em termos de **Tratamento**, explora o conflito entre a República Galáctica – defendida pelos Cavaleiros Jedis e *clone troopers*¹⁷ – contra os exércitos de andróides de batalha da Confederação dos Sistemas Independentes. A série introduz o personagem General Grevious ao universo de *Star Wars*.

Apesar das particularidades autorais de estilo presentes no traçado, nas formas e cores e nas composições do desenho animado, o enredo é abordado com total coerência e continuidade visual ao que é apresentado pelas demais mídias da franquia, sobretudo nos filmes de *live-action*. A identidade é amplamente compreendida e respeitada de forma que a continuidade do enredo é bem clara, como pode ser visto na Figura 78.

¹⁷ *Clone troopers* foram soldados altamente treinados do Grande Exército da República, as forças armadas da República Galáctica. Os soldados foram criados a partir do modelo genético de um caçador de recompensas. Os *clone troopers* que serviram a República posteriormente tornaram-se conhecidos como *Imperial stormtroopers*.

Figura 78: comparação entre cena da animação, à esquerda, e cena do filme *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*



Fonte: www.youtube.com

Sobre as **Especificações Técnicas**, observa-se que a plataforma permite uma rica abordagem visual, conflitos em grande escala, apresentação de ambientes e personagens novos e complexos.

No que se refere a **Especificações de Design**, o visual do desenho animado aborda os conceitos previstos para o universo consistentemente. As caracterizações de personagens, ambientes, veículos, armas e dispositivos são consistentes, tanto aqueles elementos que já foram apresentados anteriormente na franquia quanto os inéditos.

Na Figura 79, observa-se como a sala do Chanceler Palpatine é fielmente interpretada tanto quanto os personagens que nela estão, e que o estilo autoral do desenho não interfere na continuidade visual entre mídias.

Figura 79: À esquerda, sala de Palpatine na animação. À direita, a mesma sala em *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*



Fonte: www.youtube.com

No que tange a **Mitologia**, observa-se a certa separação entre o bem e o mal reforçada através do aspecto visual. Exemplificando, é possível perceber a má índole inerente ao personagem Palpatine através de sua aparência física, trajés, ambiente que o cerca – que,

como afirma LoBrutto (2002), constitui caracterização da personalidade e comportamento do personagem que o habita –, os formatos pontiagudos de suas mãos e cabelos, e as cores, tons escuros de vermelho, que se sobressaem e predominam em sua paleta. O personagem Palpatine, posteriormente aos eventos ocorridos nesse desenho animado, revela-se Darth Sidius, principal vilão da franquia juntamente a Darth Vader.

Figura 80: abordagem visual para a má índole do personagem Chanceler Palpatine



Fonte: www.youtube.com

Outro exemplo de manifestação visual do conflito entre o bem e o mal ocorre quando o personagem Anakin Skywalker se descontrola, uma vez que a cor vermelha toma conta da tela. Simbolicamente, o personagem utiliza o sabre de luz vermelho de sua oponente para executá-la. Anakin Skywalker é Jedi, mas também se torna adepto ao lado negro da Força posteriormente.

Figura 81: abordagem visual para a ira de Anakin Skywalker



Fonte: www.youtube.com

Em relação ao **Cânone**, sabe-se que a história é ambientada entre os filmes *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* e *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, e o aspecto visual contribui para que esse fator seja compreendido. Destaca-se que o personagem General Grevious é introduzido no universo de *Star Wars* no desenho animado, e só depois aparece no

filme de *live-action Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, e sua caracterização visual é consistente entre as plataformas, como visto abaixo na Figura 82.

Figura 82: à esquerda, General Greivous na animação. À direita, o personagem em *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*



Fonte: www.youtube.com

Star Wars: The Clone Wars é um filme de animação 3D lançado em 2008 pela Warner Bros. Studios, ambientado no universo de *Star Wars*, e seus acontecimentos situam-se cronologicamente entre os filmes *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* e *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*.

No que tange a **Tratamento**, conta-se a história de uma aventura específica em que Anakin Skywalker e seu mestre Obi-Wan Kenobi, durante a Guerra dos Clones, lideram um pequeno exército de *clone troopers* da República contra o exército de andróides da Confederação dos Sistemas Independentes. Nesse contexto, o Mestre Yoda envia a aprendiz Ahsoka Tano para ser treinada por Anakin e os direciona para uma missão: encontrar e devolver o filho do criminoso Jabba the Hutt que fora sequestrado.

O enredo da animação traça relações entre diferentes personagens do universo, e apresenta personagens e locais inéditos. Assim, ambientes, personagens e objetos nunca antes vistos na franquia se misturam aos já conhecidos. A abordagem visual para a animação fundamenta-se evidentemente na identidade estabelecida para a franquia, e expande o vocabulário imagético com esses novos elementos.

Em termos de **Especificações Funcionais**, considerando que a plataforma da animação possibilita maior liberdade criativa no uso de recursos visuais – diferente do *live-action*, não necessita do investimento para construção de *sets* físicos, veículos, personagens, objetos, que configura fator limitante – *Star Wars: The Clone Wars* expande mais ainda a materialização do conceito visual da franquia.

É uma mídia que reforça as ideias trazidas na aplicação cinematográfica de *live-action*, explora as possibilidades da plataforma para contar partes da história nessa linguagem específica, sob esse aspecto poético, e também visando alcançar diferentes públicos. Na franquia de *Star Wars*, o destaque cabe maiormente aos filmes em *live-action*, e as demais mídias atuam no âmbito de explorar as possibilidades que o universo oferece.

Portanto, o *live-action* alcança o público em uma abordagem mais íntima, verossímil, cria laços emocionais e pessoais, e então esses laços devem ser explorados e desenvolvidos nas outras mídias sob seus diferentes aspectos, considerando que cada mídia tem suas possibilidades e limitações que lhe são próprias.

Destaca-se também, em termos de **Mitologia**, as associações estabelecidas no conflito entre bem e o mal que, como na análise anterior, ocorrem por meio da caracterização dos personagens Anakin Skywalker – Darth Vader – e Chanceler Palpatine – Darth Sidius.

Esses personagens, teoricamente adeptos do lado luminoso da Força, revelam-se posteriormente do lado negro da Força, e essa característica é descrita através da associação pelas cores nos personagens e seus ambientes: no caso de Anakin, destaca-se seus trajes pretos e suas expressões faciais, e em Palpatine a predominância da cor vermelha tanto em seus figurino quanto no ambiente em que habita, como pode ser visto abaixo, na Figura 83.

Figura 83: À esquerda Anakin Skywalker, à direita Chanceler Palpatine



Fonte: www.youtube.com

3.4.2.4 Os jogos de Star Wars

Star Wars: Dark Forces é um jogo de tiro em primeira pessoa lançado para computador em 1995, produzido pela *LucasArts*. O jogo introduz o personagem Kyle Katarn, um *ex-stormtrooper*, agora mercenário contratado a serviço da Aliança Rebelde. Os eventos descritos no jogo se passam antes, durante e depois do período referente ao filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*.

Para o **Tratamento**, conta-se a história do personagem Kyle Katarn e seu envolvimento nos eventos que ocorrem em relação à luta entre o Império Galáctico e a Aliança Rebelde. Considerando que Kyle é um *ex-stormtrooper*, possui conhecimentos que o ajudam a se infiltrar na base imperial visando roubar os planos para a construção e uso da poderosa arma chamada *Death Star*, capaz de destruir um planeta inteiro de uma vez.

A ambientação é esteticamente bem sucedida em vista que, apesar dos gráficos precários disponíveis na época, mantém-se a atmosfera estabelecida em *Star Wars: Episode IV – A New Hope* através da impressão geral causada pelas formas e cores que compõem o conceito visual para o universo.

No que se refere a **Especificações Funcionais**, o jogo resultou em sucesso entre o público devido à possibilidade de o jogador assumir papel ativo no enredo oficial do universo de *Star Wars*, roubando os planos do Império Galáctico, derrotado os inimigos e contribuindo com a missão da Aliança Rebelde.

Como limitação, identifica-se a precária qualidade visual e pouca precisão ao aspecto real almejado, devido a insuficiência das tecnologias na época de criação do jogo para conceber imagem. Contudo, o jogo desenvolve o conceito visual proposto satisfatoriamente, é possível reconhecer o universo através do aspecto visual. Como recomenda Jenkins (2009), através dos aspectos visuais, sinaliza-se a consistência entre mídias de forma que o jogador reconhece, à primeira vista, que se trata de um mesmo universo ficcional. Abaixo, na Figura 84, evidencia-se a recriação fiel aos conceitos visuais para arquitetura dos cenários.

Figura 84: À esquerda no jogo, à direita no filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*



Fonte: www.youtube.com

Em termos de **Especificações de Design**, identifica-se que o jogo respeita as diretrizes impostas desde o primeiro filme e através das demais mídias. O aspecto da arquitetura, composta por formas esféricas e geométricas, os tons de cinza predominantes nos cenários, os

dispositivos coloridos, os personagens e armas, as naves, a consistência do aspecto visual contribui para estabelecer conexão em relação às outras mídias.

Até mesmo a arma utilizada pelo protagonista é reproduzida com fidedignidade visual à arma apresentada no filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, como pode ser percebido na Figura 85:

Figura 85: comparação do modelo de arma dos *stormtroopers* no jogo, à esquerda, e no filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, à direita



Fonte: www.youtube.com

Star Wars: Battlefront II é um jogo de tiro em primeira e terceira pessoa, desenvolvido pela *Pandemic Studios* e publicado pela *LucasArts* no ano de 2005, também baseado na franquia de *Star Wars*. Foi lançado para as plataformas de Playstation 2, Playstation Portable (PSP), PC e Xbox.

No que tange a **Tratamento**, o jogo reúne algumas batalhas épicas de *Star Wars* das quais o jogador pode participar. Reconta porções da história de *Star Wars* do ponto de vista de um *stormtrooper* Imperial veterano, e sua trajetória que inclui servir tanto em favor da República Galáctica quanto o Império Galáctico.

O jogo permite que o jogador incorpore também outros personagens, como Anakin Skywalker e, depois de sua transformação, Darth Vader. Nas circunstâncias, é possível escolher também entre quatro facções ou times com qual irá lutar: Império Galáctico, Aliança Rebelde, República Galáctica ou Confederação dos Sistemas Independentes.

Ambienta-se em vários momentos-chave ao longo dos acontecimentos dos seis primeiros filmes da franquia de *Star Wars*. Visualmente, é como uma reprodução digital idêntica ao que é apresentado no *live-action* nos aspectos de cenários, personagens e objetos. Entretanto, os acontecimentos dependem do resultado das partidas.

Assim, os elementos visuais são fielmente representados à semelhança do filme de *live-action*, mas o enredo é passível de mudança de acordo com a facção escolhida pelo

jogador e sua performance em jogo. Através Figura 86, observamos a recriação fiel de cenários, personagens e objetos dos eventos oficiais ocorridos em outras mídias.

Figura 86: comparação da abordagem visual para mesmo evento no jogo, à esquerda, e no filme *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, à direita



Fonte: www.youtube.com

Destaca-se, no aspecto das **Especificações Funcionais**, que os gráficos proporcionados pelo jogo assemelham-se às imagens como são vistas no mundo real em termos de formas, cores, texturas, relação de luz e sombra e movimento. Na plataforma, o jogador pode mover-se livremente no universo de *Star Wars*. Os ambientes, personagens e objetos são reproduzidos fielmente às características apresentadas principalmente nos filmes de *live-action* e, assim, o jogador interage livremente no universo como se tivesse de fato imergido neste.

Devido à qualidade gráfica da reprodução de imagem, o jogo possibilita que o jogador adentre no universo de *Star Wars* e vivencie uma experiência envolvente nos cenários, interagindo com personagens e objetos que experimentou em outras mídias, sob diferentes linguagens e abordagens visuais. Como pode ser visto na Figura 87, o jogador pode pilotar os modelos de nave presentes nas demais mídias, cuja representação gráfica é próxima do real.

Figura 87: nave sendo pilotada no jogo *Star Wars: Battlefront II*Fonte: www.youtube.com

3.4.3 Watchmen

Watchmen é uma produção transmídia originada através de uma série limitada de histórias em quadrinhos de Ação e Ficção Científica, escrita por Alan Moore e publicada originalmente pela editora estadunidense *DC Comics* entre 1986 e 1987. Diferentemente dos outros dois casos estudados neste trabalho, *Watchmen* consiste em uma narrativa de menores proporções, e que não foi planejada para diferentes meios desde as etapas iniciais, como um todo, mas foi adaptada e teve sua história expandida.

A narrativa é ambientada em uma realidade alternativa que reproduz quase exatamente o mundo contemporâneo dos anos 80, exceto pela existência de super-heróis. Esse fator afeta dramaticamente os resultados de eventos do mundo real no contexto dos Estados Unidos, como a Guerra do Vietnã – termina com a vitória dos Estados Unidos em 1971 – e a presidência de Richard Nixon – mantém-se por mais tempo.

No universo de *Watchmen*, embora os combatentes do crime fantasiados sejam comumente chamados de super-heróis, apenas o personagem Dr. Manhattan possui poderes sobrenaturais. A existência do Dr. Manhattan deu aos Estados Unidos uma vantagem estratégica sobre a União Soviética, que aumentou radicalmente as tensões da Guerra Fria.

Em 1977, os super-heróis tornam-se impopulares entre a polícia e o público, levando-os ao banimento com a aprovação da Lei Keene. Assim, apenas dois super-heróis continuam atuantes sancionados pelo governo – Dr. Manhattan e o super-herói conhecido como O Comediante. Ademais, o personagem Rorschach continua operando fora da lei.

Para este trabalho foram analisadas as doze edições da série original de histórias em quadrinhos intitulada *Watchmen* (1986), o filme de adaptação da história também intitulado *Watchmen* (2009) e o jogo *Watchmen: The End is Nigh* (2009).

3.4.3.1 *As histórias em quadrinhos de Watchmen*

A série limitada de quadrinhos intitulada *Watchmen*, criada pelo time britânico composto pelo escritor Alan Moore, o artista Dave Gibbons e o colorista John Higgins, foi publicada pela *DC Comics* entre os anos de 1986 e 1987. *Watchmen* apresenta um complexo universo ficcional que inspira uma adaptação cinematográfica e a expansão da história no jogo *Watchmen: The End is Nigh*.

Quanto ao **Tratamento**, o universo de *Watchmen* apresenta uma realidade histórica alternativa, na qual existem super-heróis, ou “aventureiros mascarados”. Nesse cenário, os Estados Unidos vencem a Guerra do Vietnã, Nixon segue presidente, e a Guerra Fria segue ocorrendo. Dos super-heróis existentes, o Dr. Manhattan é o único a possuir poderes sobrenaturais: tem o controle sobre a matéria e a energia e pode ver seu próprio futuro.

A história começa com o misterioso assassinato do personagem O Comediante. Rorschach, herói fora da lei, investiga o caso convencido de que se trata de uma trama para acabar com os aventureiros mascarados. Através da investigação, descobre-se uma motivação muito mais sombria – o personagem foi morto no intuito de impedir a exposição de uma conspiração a nível mundial, a qual ele tinha descoberto.

Assim, conforme Rorschach desenvolve sua investigação, constata-se que o personagem Adrian Veidt – anteriormente conhecido como o super-herói Ozymandias, atualmente empresário de sucesso – tramou para que nenhum dos aventureiros mascarados arruinasse seu plano, que consiste em salvar a humanidade da guerra nuclear iminente fingindo uma invasão alienígena em Nova York que aniquilaria metade da população da cidade, esperando que isso una as superpotências contra um inimigo em comum.

O plano de Veidt dá certo, de forma que nenhum dos super-heróis consegue impedi-lo. Como previu, a paz é instaurada entre os Estados Unidos e a União Soviética e, diante desse cenário, os super-heróis não têm opção senão ocultar a verdade sobre os acontecimentos visando a paz mundial. Rorschach recusa-se a manter segredo, e é morto pelo Dr. Manhattan.

Nos quadrinhos, esse universo é abordado de forma sóbria: a estética urbana predomina nos cenários típicos da Nova York dos anos 80, com prédios altos, estruturas em concreto, tijolos, ferro e luzes neon. Destacam-se, nesse ambiente, os carros elétricos com design idealizado, os personagens mascarados, como Rorschach ou o Dr. Manhattan. Os elementos fantasiosos se misturam aos reais em uma reinvenção da Nova York da década de 80, como evidenciado na Figura 88.

Figura 88: o aventureiro mascarado Rorschach caminha no cenário urbano da cidade de Nova York



Fonte: www.readcomiconline.to

Com relação às **Especificações Funcionais**, destaca-se que a plataforma permite alto nível de detalhamento visual dos personagens, ambientes, situações e atmosferas. Devido a linguagem das histórias em quadrinhos, o leitor desfruta do tempo necessário para absorver cada ideia, representada em cada detalhe em complexas e significativas composições.

Percebe-se o uso da variação de cores com função narrativa para criar contraste entre ambientes, personagens e objetos, e para diferenciar momentos específicos da história e suas atmosferas. Como se pôde observar também nos outros Estudos de Caso, é comum utilizar as cores de forma não-natural na linguagem de histórias em quadrinhos para discernir elementos visuais ou destaca-los, e assim facilitar o entendimento das composições e seus significados. Na Figura 89, evidencia-se a alternância entre um momento de violência e um momento de quietude contados simultaneamente, de forma que a cor cumpre papel fundamental para estabelecer a atmosfera de cada circunstância.

Figura 89: Quadros sequenciais contrastando momentos diferentes e suas atmosferas específicas



Fonte: www.readcomiconline.to

No tocante a **Especificações de Design**, destaca-se que o tratamento visual de padrão arquitetônico, de moda e de artefatos é verossímil ao que podia ser visto no contexto histórico

da Nova York dos anos 80, e contrasta diretamente com os elementos fantasiosos presentes na narrativa – a existência dos aventureiros mascarados, o Dr. Manhattan, personagem que possui a pele azul e luminosa, as tecnologias idealizadas, a aparição de uma lua psíquica gigante, a lince geneticamente modificada Bubastis, entre outros.

Assim, repletas de prédios cinzentos, as composições de cenário são constituídas por numerosas linhas retas verticais. A temática urbana predomina através de materiais como concreto, tijolos, fumaça, luzes neon. Já os elementos fantasiosos, que se misturam à atmosfera realista dos anos 80, são sobretudo consequência da existência do Dr. Manhattan, que promoveu avanços tecnológicos como a criação de carros elétricos. Na Figura 90, percebe-se como o design dos carros muda com a invenção do Dr. Manhattan, passando a ter formatos arredondados e visual futurístico.

Figura 90: comparação evidenciando a evolução dos carros. À esquerda temos carros comuns à época, à direita temos carros com design futurístico



Fonte: www.readcomiconline.to

No que se refere a **Mitologia**, observa-se como conflito abstrato motriz no universo de *Watchmen* a relação entre paz e violência. A temática é abordada ao longo da narrativa, refletindo sobre o uso do poder e da violência no intuito de gerar paz – violência justificada, lógica presente no próprio conceito de super-herói. Faz-se uso dos aspectos visuais visando expressar significados ideológicos.

Essa ideia, inerente ao enredo, é pragmaticamente ilustrada nos acontecimentos finais da história em quadrinhos, quando o personagem Adrian Veidt provoca a morte de milhares de cidadãos estadunidenses visando a paz entre os Estados Unidos e a União Soviética.

Os aspectos visuais abordam esse conflito ao longo da história. Um dos recursos utilizados nesse âmbito é a intercalação de quadros que descrevem momentos de violência e momentos de paz, contando simultaneamente eventos essencialmente opostos e, assim, evidenciando ainda mais o conflito abstrato.

É possível perceber o contraste entre as atmosferas dos momentos opostos principalmente pelo uso das cores, onde predomina o vermelho nos momentos de violência – e sua associação cognitiva ao perigo – e azul ou verde nos momentos de tranquilidade – cores mais “calmas”.

Integrante da mitologia de *Watchmen*, temos também a figura recorrente de uma *smiley face*¹⁸ manchada que constitui elemento simbólico para a narrativa. O símbolo aparece notavelmente na primeira e na última página da série, além de ser recorrente ao longo da narrativa. Sua primeira aparição é materializada em um broche, parte do figurino do Comediante, que posteriormente recebe um esguicho de sangue que implica na morte do personagem. Na Figura 91, vemos a primeira aparição da *smiley face* na história – no primeiro quadro da primeira página, na primeira edição – e a última – no último quadro da última página, na última edição. Esse elemento simbólico é evocado repetidas vezes ao longo da história.

Figura 91: à esquerda, a *smiley face* na primeira edição. À direita, aparece na última



Fonte: www.readcomiconline.to

A *smiley face* manchado assemelha-se ao *Doomsday Clock*, ou Relógio do Juízo Final, uma representação mantida desde 1947 pelo comitê de diretores do *Bulletin of Atomic Scientists*, da Universidade de Chicago, que simboliza que a humanidade está a “minutos para a meia-noite”, onde meia-noite representa a destruição por guerra nuclear. Assim, constitui-se uma metáfora visual onde, segundo LoBrutto (2002), um objeto ou imagem é transformado de seu significado comum e simboliza ou representa um determinado aspecto na narrativa, acrescentando complexidade poética à história.

¹⁸ Um *smiley* é uma representação estilizada de um rosto humanoide sorridente que faz parte da cultura popular mundial, geralmente caracterizado como um círculo redondo com dois pontos pretos – representando os olhos – e um arco preto – representando a boca.

Além da associação pela *smiley face*, o Relógio do Juízo Final aparece em cada uma das doze publicações da série. A cada nova publicação, como visto na Figura 92, o ponteiro aproxima-se um minuto e, na última publicação, o relógio está alinhado em meia-noite, quando Adrian Veidt põe seu controverso plano em prática.

Figura 92: Relógio do Juízo Final nas capas das publicações #1, #6 e #12, demonstrando a passagem dos minutos para o fim do mundo



Fonte: www.readcomiconline.to

Enquanto que a *smiley face* pode ser considerada um símbolo de inocência, a adição da mancha de sangue altera o significado para algo simultaneamente radical e simples. E assim, conforme Blumenthal e Xu (2012), o símbolo contém significados como forma de código visual mitológico para o conflito entre a violência e a paz. Pode-se dizer que este constitui um símbolo para toda a série. A cor amarela, no tom característico da *smiley face*, está predominantemente presente na história, aparente em quase todos os quadros.

Em relação ao **Cânone**, sabe-se que a expansão para outras mídias, no caso de *Watchmen*, ocorreu conseqüentemente ao sucesso dos quadrinhos. Essa forma de narrativa transmídia pode não ser ideal, apesar de possível. Assim, a história em quadrinhos estabelece os primeiros eventos oficiais, que são posteriormente explorados e desenvolvidos em outras mídias, bem como determina o conceito visual que interpreta as características narrativas.

Quanto a **Personagem** temos figuras complexas, e suas questões psicológicas, comportamentais e morais são reforçadas através da visualidade. No desenrolar da história, explora-se o trajeto históricos de cada um dos personagens principais, contextualizando e justificando suas escolhas no decorrer da narrativa. Naturalmente, suas histórias influenciam e explicam a aparência de cada um deles.

Exemplificando, o personagem Jonathan Osterman transforma-se em Dr. Manhattan acidentalmente, quando fica preso em uma câmara de testes de um experimento de física

nuclear. A partir daí, ganha poderes que incluem força sobre-humana, telecinese, a habilidade de teletransporte, a manipulação da matéria a nível subatômico e clarividência.

A partir daí, o personagem passa a se distanciar gradativamente dos assuntos humanos, interessando-se cada vez mais pela simplicidade da matéria. Esse conceito é reforçado pela abordagem visual do personagem, que desenha em sua própria testa o símbolo do átomo do hidrogênio, evidenciando seu crescente interesse e respeito pela simplicidade dos mecanismos materiais.

Figura 93: desenhos de conceito do Dr. Manhattan à esquerda. À direita, o personagem marca a própria testa



Fonte: www.readcomiconline.to

Já o personagem Adrian Veidt, considerado o homem mais inteligente do mundo, é fascinado pela figura história de Alexandre, O Grande – ou Alexandre da Macedônia – e sua visão de mundo unificado. Fundamentando-se nesse conceito, quando o personagem se traveste em seu alterego Ozymandias, utiliza vestes visivelmente inspiradas na aparência das armaduras usadas na Grécia Antiga. Além disso, seu palácio na Antártida caracteriza-se pela arquitetura e decoração que referenciam visualmente esse fator.

Figura 94: caracterização do personagem Ozymandias em *Watchmen*



Fonte: www.readcomiconline.to

Em geral, os aventureiros mascarados usam fantasias típicas de super-heróis dos anos 80, com cores saturadas e vibrantes – como pode ser visto na Figura 95. Os demais personagens, majoritariamente cidadãos comuns da cidade de Nova York, apresentam-se de maneira verossímil à população nova-iorquina dos anos 80.

Figura 95: fantasias coloridas dos super-heróis em *Watchmen*



Fonte: www.readcomiconline.to

Sobre **Gênero**, *Watchmen* enquadra-se como uma história de Ficção Científica. Utiliza fenômenos com base científica – a transformação de Osterman em Dr. Manhattan e suas implicações – para fazer uma abordagem de ordem política e social. Ao longo da história, o gênero se faz cada vez mais evidente através da visualidade, com a aparição dos carros com design arredondado, os personagens trajados como super-heróis, seguido pela existência do Dr. Manhattan – no fim, temos um complexo contexto fantasioso, com a viagem do Dr. Manhattan para Marte, a gigantesca lula psíquica que fora invocada, entre outros. Abaixo, a Figura 96 ilustra esses elementos fantásticos.

Figura 96: à esquerda, Dr. Manhattan constrói estrutura de cristal em Marte. À direita, a lula psíquica gigante responsável pela destruição em Nova York



Fonte: www.readcomiconline.to

3.4.3.2 O filme de *Watchmen*

O filme *Watchmen*, lançado no ano de 2009, consiste em uma adaptação cinematográfica para a história em quadrinhos homônima. De acordo com Carlos Scolari (2009) a narrativa transmídia não é apenas uma adaptação de uma mídia para outra, não deve haver redundância. Renira Gambarato (2013) corrobora que não é sobre oferecer o mesmo conteúdo em diferentes plataformas midiáticas. Portanto, constata-se que o filme de *Watchmen* não se adequa ao conceito de narrativa transmídia.

Todavia, mostra-se relevante – no âmbito deste trabalho – no sentido de analisar a visualidade de um mesmo enredo entre mídias, e perceber a forma como a abordagem visual do filme se relaciona com a do jogo *Watchmen: The End is Nigh*.

Sobre o **Tratamento**, substancialmente, traz o mesmo enredo que é apresentado na história em quadrinhos, salvo detalhes e pequenas alterações na ordem de apresentação dos eventos. Há somente uma alteração considerável a nível de enredo: a fonte de destruição massiva, no final da história, é diferente entre os quadrinhos e o filme.

Nos quadrinhos, Adrian Veidt teletransporta uma espécie de lula psíquica gigante para o centro de Nova York, que destrói parte da cidade e seus habitantes. Consequentemente, deduz-se que se tratou de um ataque alienígena, e ignorantes à participação de Veidt no ato, as autoridades dos Estados Unidos e da União Soviética encerram a guerra diante deste inimigo em comum. No filme, o plano de Adrian consiste em explodir as principais cidades do mundo com reatores de energia infundidos com a assinatura de energia do Dr. Manhattan. Como consequência, igualmente os Estados Unidos e a União Soviética se unem diante do inimigo em comum – desta vez, o Dr. Manhattan.

Fica evidente, na visualidade do filme, grande influência da estética de histórias em quadrinhos, principalmente em relação a questões de fotografia (de enquadramento, composição e iluminação). Os cenários e personagens apresentam-se altamente fiéis ao que é representado nos quadrinhos.

Em muitas cenas, a abordagem visual para o enredo é seguida quase que idêntica ao que é visto na história em quadrinhos, o que torna a comparação entre mídias bastante interessante.

Em relação às **Especificações Funcionais**, sente-se o peso emocional da plataforma em *live-action*, com os recursos de movimento, de som, de personagens incorporados em pessoas reais – estabelece o apelo e o impacto do real que não podia ser totalmente alcançado

na mídia original. Assim, apesar de apresentar o mesmo enredo, a aplicação cinematográfica enriquece a experiência do público e sua relação com a história e com o universo ficcional.

Destaca-se também, em termos de Especificações Funcionais, o uso de câmera lenta nas cenas de ação, congelando e enfatizando a imagem de forma que as composições lembrem as impactantes imagens estáticas – e carregados de sentido – das histórias em quadrinhos, como pode ser visto na Figura 97. Nesse sentido, apropria-se em determinado nível da linguagem visual de outra plataforma, utilizando os pontos fortes das mídias – e suas linguagens particulares – entre si.

Figura 97: cena em câmera lenta enfatizando composição significativa em que o Comediante é atirado pela janela de seu apartamento



Fonte: www.netflix.com

Conta-se a mesma história, mas em mídias – e, portanto, abordagens – diferentes. Os quadrinhos contam uma extensa história, complexa e cheia de detalhes, ideais e conceitos. Com doze edições de, em média, 35 páginas cada, há espaço o suficiente para explicar todos os detalhes do recorte cronológico que a história propõe.

O filme conta a mesma história, porém de forma mais resumida. Percebe-se a apropriação de algumas características linguísticas dos quadrinhos, como relativos à fotografia (enquadramentos, composição), e também o uso das cores diferenciando momentos e atmosferas opostas.

Figura 98: nesta cena, o enquadramento e a composição foram inspirados fielmente ao visto nas histórias em quadrinhos de *Watchmen*



Fonte: www.netflix.com; www.readcomiconline.to

A história em quadrinhos aprofunda o conteúdo, enquanto que o filme proporciona uma relação mais verossímil e próxima à realidade do expectador. Pode ser considerado mais imersivo nesse sentido.

No relativo a **Especificações de Design**, observa-se que as características visuais de cenários, personagens e objetos são muito fiéis àquelas apresentadas na caracterização visual estabelecida nos quadrinhos. Entretanto, devido às possibilidades da computação gráfica, pode-se dizer que a aplicação cinematográfica expande o apelo visual dos objetos e personagens originais, principalmente nos aspectos fantasiosos.

A cor é utilizada como recurso para distinção de épocas, onde as épocas mais antigas são representadas com um tom mais monocromático amarelado, como uma fotografia envelhecida. Da mesma forma, a atmosfera contemporânea do contexto histórico do filme possui uma coloração que comenta a aparência idealizada dos anos 80. Esse uso da cor pode ser percebido na Figura 99.

Figura 99: uso da cor para distinguir época mais antiga – à esquerda – da contemporânea – à direita



Fonte: www.netflix.com

Os aspectos visuais do filme têm êxito ao reinventar um universo ficcional através dos cenários, figurinos, penteados, objetos e, assim, o espectador é transportado para um período histórico específico e, ao mesmo tempo, convence sobre a “realidade fantasiosa” dos heróis mascarados.

Devido a limitação de tempo comum em produções cinematográficas, utilizou-se o tempo dos créditos iniciais para contar resumidamente, através de imagens-chave, o fenômeno dos aventureiros mascarados, seu clímax e seu fim. Os elementos visuais de arquitetura, decoração, objetos, figurinos, cabelos e maquiagem foram cuidadosamente planejados para simular o contexto dos anos 80, com heróis convincentemente reais. A forma como as imagens são apresentadas lembra as imagens estáticas das histórias em quadrinhos.

Figura 100: créditos iniciais do filme *Watchmen*



Fonte: www.netflix.com

No âmbito da **Mitologia**, o filme apresenta fielmente a simbologia proposta na história em quadrinhos, com a presença da *smiley face* machada e também do próprio Relógio do Juízo Final, como pode ser visto abaixo na Figura 101.

Figura 101: *smiley face* recorrente no filme e relógio do juízo final sendo atualizado



Fonte: www.netflix.com

Ademais, a cor desempenha, nesse sentido, papel fundamental no filme. Assim como nos quadrinhos, esse elemento é utilizado para evidenciar momentos diferentes na história que são contados simultaneamente, e que contrastam em termos de conceito e de atmosfera. Na Figura 103, observamos como a cor é utilizada para causar contraste entre duas cenas sequenciais, que descrevem momentos emocionalmente opostos.

Figura 102: uso das cores para reforçar contraste no enredo



Fonte: www.netflix.com

Em termos de **Cânone**, observa-se a notável equivalência com que os eventos oficiais da história em quadrinhos são representados no filme. Por se tratar de uma adaptação, essencialmente todos os eventos oficiais presentes no filme estão na história em quadrinhos – com exceção do massacre que ocorre no final, o que constitui alteração no enredo –, abordados visualmente conforme as possibilidades e limitações da plataforma midiática.

Figura 103: comparação evidenciando a recriação fiel com que o filme *Watchmen* reproduz os aspectos visuais vistos nos quadrinhos



Fonte: www.netflix.com; www.readcomiconline.to

No que se refere a **Personagem**, observa-se meticulosa exatidão na aparência dos personagens apresentados no filme em relação à representação nos quadrinhos, respeitando as particularidades e a aura das fantasias de super-heróis da época retratada, conforme ilustrado na Figura 104.

Figura 104: comparação evidenciando a recriação fiel com a qual os personagens são caracterizados no filme em relação ao que é visto nos quadrinhos de *Watchmen*



Fonte: www.netflix.com; www.readcomiconline.to

Os personagens secundários e figurantes, igualmente, são pensados para adequar-se visualmente àquele período histórico específico através dos figurinos, penteados e maquiagens.

Sobre o **Gênero**, observa-se que a aplicação cinematográfica enquadra-se nos gêneros de Ação e Ficção Científica. Possivelmente devido as possibilidades da plataforma, o filme desenvolve consideravelmente as cenas de embates físicos. Todavia, não envolve um conflito simples entre o lado do bem e o lado do mal, mas apresenta um contexto complexo e obscurecido entre o que é certo e o que é errado.

Em termos de Ficção Científica, da mesma forma que ocorre na história em quadrinhos, o gênero fica cada vez mais evidente com o passar do tempo, através dos elementos fantásticos nos personagens, cenários e utensílios.

3.4.3.3 O jogo *Watchmen: The End is Nigh*

Watchmen: The End is Nigh é um jogo constituído em uma série de dois episódios que servem de prequela para a adaptação cinematográfica da história em quadrinhos *Watchmen*. O primeiro episódio do jogo foi lançado no ano de 2009, propositalmente coincidindo com o lançamento do filme. Produzido pela *Deadline Games*, foi lançado para PC, Playstation 3 e Xbox 360.

Apresenta-se no **Tratamento** um enredo simples, ambientado no universo de *Watchmen*. A narrativa se posiciona cronologicamente na era dos Combatentes do Crime, quando Rorschach e Nite Owl combatiam o crime como vigilantes antes da aprovação da Lei Keene, em 1977.

Na história, ao ouvir um boletim policial, Rorschach e Nite Owl se infiltram na prisão Sing Sing para atenuar uma revolta que ocorre. Descobrem, então, que a revolta serviu para

encobrir a fuga do criminoso Underboss. No desenrolar da investigação, os personagens se envolvem em um mistério ainda mais grave, relativo ao escândalo de Watergate.

No fim, descobre-se que O Comediante, a mando do governo americano, estava por trás de todos os eventos, trabalhando para encobrir o escândalo de Watergate – e isso explica o porquê de o presidente Nixon seguir na presidência nesse universo ficcional, fato que não foi explorado na história em quadrinhos ou filme.

No segundo episódio do jogo, Rorschach e Nite Owl buscam respostas sobre o caso de uma garota desaparecida, e descobrem que ela se tornou prostituta, trabalhando com a proxeneta Lady Twilight, antiga paixão de Nite Owl. Assim, Nite Owl acredita que a garota é prostituta por livre vontade, e Rorschach crê que ela sofreu lavagem cerebral.

Por fim, temos luta entre Rorschach e Nite Owl, um embate que decide a vida de Lady Twilight. O jogo termina com o fim da parceria entre Rorschach e Nite Owl.

O jogo apresenta trechos ilustrados em *motion comics*¹⁹ ao longo da trajetória, com abordagem visual inspirada na história em quadrinhos. Assim, utiliza-se uma linguagem que conecta, no aspecto visual, as mídias integrantes da história.

Figura 105: *motion comics* inseridos ao longo do jogo



Fonte: www.youtube.com

Em *Watchmen: The End is Nigh* temos um cenário e personagens em 3D, simulando o visual que é visto no filme. Os gráficos realistas contribuem para que o jogador imerja no universo visto no filme que, por sua vez, é o universo introduzido na história em quadrinhos.

Em termos de **Especificações Funcionais**, a plataforma permite que o jogador incorpore um dos personagens da história de *Watchmen*, podendo escolher entre Rorschach ou

¹⁹ *Motion comics* consiste em uma forma de narrativa que combina elementos de histórias em quadrinhos impressas com elementos de animação. Com o visual de história em quadrinhos, inclui efeitos sonoros, dublagem de personagens e animação das imagens.

Nite Owl, e cumpra as missões propostas no jogo. Pode ser jogado por até dois jogadores cooperativamente. Gambarato (2013) observa que é interessante, no âmbito transmídia, fazer da audiência personagem, desempenhando papel ativo na história.

A visualidade do jogo estabelece conexão direta com o filme, é como uma reprodução digital das características de arquitetura, ambientes, objetos, caracterização dos personagens, tudo minuciosamente semelhante. Assim, a proposta da plataforma – que consiste em imergir o público no contexto do universo *Watchmen*, interagindo e desempenhando papel ativo nos eventos que antecedem aqueles vistos no filme – é potencializada pela qualidade do aspecto visual, e consistência com a visualidade do filme.

Figura 106: comparação entre a visualidade do jogo e do filme de *Watchmen* – o jogador imerge no universo exibido no filme



Fonte: www.youtube.com; www.netflix.com

No tocante a **Especificações de Design**, o jogo explora os conceitos propostos pela franquia sob a mesma abordagem da aplicação fílmica. A linguagem visual da plataforma colabora para que se alcance uma aparência mais próxima à cinematográfica, recriando o aspecto sujo e decadente dos cenários urbanos e o visual dos personagens explicitado no filme e, assim, simulando a continuidade visual para a história.

Temos também referência ao aspecto linguístico da visualidade dos quadrinhos quando, em algumas partes do jogo, são apresentados trechos da história em *motion comics*. Assim, algumas características visuais são apropriadas, como o uso de cores saturadas e constante presença da cor amarelo.

No âmbito da **Mitologia**, destaca-se o uso das cores para discernir e reforçar atmosferas opostas ao longo da história, intercalando os momentos de violência e de ordem, da mesma forma que é feito nas demais aplicações midiáticas. O conceito é consistentemente abordado ao longo da franquia, como pode ser visto na Figura 107.

Figura 107: comparação evidenciando o uso da cor para reforçar atmosferas específicas em *Watchmen: The End is Nigh*



Fonte: www.youtube.com

Sobre o **Cânone**, o jogo é ambientado na era dos Combatentes do Crime, quando a atuação dos aventureiros mascarados era permitida. São contados alguns eventos que explicam aspectos do enredo da história em quadrinhos – e do filme – como a aparição do vilão Underboss, que é apenas mencionado nos quadrinhos, ou a explicação do que ocorre para que o escândalo de Watergate seja encoberto, beneficiando o presidente Nixon.

No final do jogo, a história conecta-se à continuação nos quadrinhos – ou no filme – quando O Comediante sobe na aeronave do personagem Nite Owl, a caminho de suprimir uma rebelião que ocorre na cidade. Esse evento oficial conecta as mídias, inclusive no aspecto visual. Assim, e de acordo com Gambarato (2013), determina-se a jornada do usuário ao longo da história, das plataformas midiáticas, as dependências e pontes entre cada componente.

Figura 108: o evento e sua abordagem visual conectam a história ao longo de três mídias diferentes em *Watchmen* – jogo, história em quadrinhos e filme



Fonte: www.youtube.com; www.readcomiconline.to; www.netflix.com

3.5 Síntese

À luz da fundamentação teórica, das informações e evidências levantadas através da consulta a filmes, animações, histórias em quadrinhos, jogos e livros, da identificação de elementos relevantes no processo e de sua ampla e detalhada compreensão, o pesquisador propõe uma síntese dos elementos mais relevantes identificados na análise dos resultados.

De acordo com o estudo empreendido foi possível perceber, inicialmente, que o trabalho colaborativo entre equipes multi-plataforma permite que as características visuais das mídias se misturem positivamente na narrativa. Trabalhar nesse meio propicia, devido a pluralidade de abordagens visuais, questões de estilo e de linguagem, que as aplicações midiáticas apropriem-se de qualidades estéticas/visuais entre si, visando o enriquecimento visual e narrativo de cada aplicação e, conseqüentemente, do todo²⁰.

Ainda no âmbito da apropriação de práticas visuais entre mídias, constata-se a importância da fundamentação a partir de referências oriundas em múltiplas mídias formando, através de pesquisa, um repertório rico e abrangente em termos de padrões ou estilos visuais que possam ser incorporadas ao longo da narrativa transmídia. As referências em variadas mídias, provenientes de linguagens imagéticas específicas, podem ser incorporadas no intuito de conceber uma linguagem visual global enriquecida e mais complexa²¹.

Pôde-se observar também que, da mesma forma que o conteúdo de uma narrativa transmídia deve ser originado por um ou muitos poucos visionários, baseando-se em uma única visão para o universo da história, o mesmo se aplica em relação à abordagem visual para os conceitos e ideias integrantes da história. É melhor que o aspecto visual de uma narrativa transmídia seja baseado em uma visão unificada, que se tenha ideias específicas sobre as imagens que deverão ser criadas, sendo planejado integralmente em todo o universo, através de cada plataforma midiática²².

Assim, a visão de uma unidade criativa principal guia os diversos autores envolvidos nas múltiplas aplicações midiáticas de uma narrativa, os quais expandem potenciais significados e conexões intertextuais da franquia, possibilitando variadas abordagens do enredo em um mesmo universo. A partir de uma visão unificada, através da autoria

²⁰ Aporte teórico para a criação da Recomendação 1.

²¹ Aporte teórico para a criação da Recomendação 2.

²² Aporte teórico para a criação da Recomendação 3.

colaborativa – ou cocriação – entre a equipe multi-plataforma, desenvolve-se uma obra coletiva que reúne criações individuais em uma unidade integrada²³.

Destaca-se também a importância de ter o conceito visual já pensado, em linhas gerais, antes da produção de qualquer aplicação midiática. Os conceitos visuais em narrativas transmídia não constituem regras que devem ser seguidas, mas constituem uma série de ideias e possibilidades pelas quais essas ideias podem ser abordadas no âmbito visual, sendo esses conceitos não-lineares, mas sujeitos a mudanças que podem ocorrer organicamente. É interessante que se tenha o mapeamento do esquema visual de cada aplicação midiática e a forma como irão interagir, e conceber cada aspecto visual com precisão gráfica específica para cada imagem – da atmosfera, arquitetura, personagens e objetos – contribuindo para a integridade e consistência visual do todo, e prevenindo fraturas ou contradições²⁴.

Foi possível observar ainda que o aspecto visual pode reforçar e dar suporte para que a audiência seja direcionada de um meio para o próximo, e a continuidade do universo ficcional pode ser percebida ao longo das extensões. Portanto, cada aplicação midiática pode posicionar-se plausivelmente nos eventos que ocorrem entre as mídias, de forma que os recursos visuais definidos para determinado momento e local na ordem cronológica da narrativa sejam consistentes, e que a continuidade visual do universo seja reconhecida através dos cenários, caracterização de personagens e objetos, atmosfera emocional e psicológica²⁵.

Em uma narrativa transmídia, questões de estilo e de linguagem podem ocasionar variações drásticas na abordagem visual de um mesmo universo em diferentes mídias. Todavia, percebe-se que o ideal não é a reprodução exata dos elementos visuais em cada aplicação midiática, mas a abordagem visual aos conceitos estabelecidos para o universo ficcional, mesmo sob diferentes perspectivas de estilo ou linguagem. Assim, “consistência” não constitui a reprodução fiel e exata de aspectos físicos presentes em cada mídia, mas a recriação fiel aos conceitos estabelecidos para a identidade visual de um determinado universo ficcional.

Importa muito mais, na narrativa transmídia, expressar uma abordagem visual consistente em termos de conceito da narrativa do que manter os elementos visuais tentando reproduzir exatamente as características de forma e cor de cada cenário, personagem e objeto nas variadas mídias. Considerando que cada plataforma tem suas possibilidades e limitações

²³ Aporte teórico para a criação da Recomendação 4.

²⁴ Aporte teórico para a criação da Recomendação 5.

²⁵ Aporte teórico para a criação da Recomendação 6.

narrativas e visuais particulares, em vez de haver obrigatoriedade em seguir rígidas regras, é melhor que os conceitos sejam compreendidos e interpretados visando criar produtos midiáticos consistentes e, simultaneamente, originais, com estilo e personalidade, considerando os pontos fortes e pontos fracos de linguagem de cada plataforma midiática²⁶.

Conforme destaca Jenkins (2009), cada meio faz o que faz de melhor, considerando seus pontos fortes e pontos fracos, podendo uma história ser introduzida em um filme, expandido pela televisão e quadrinhos, seu universo explorado através de jogos ou em parques de diversão. Da mesma forma, observa-se que o aspecto visual pode contribuir conscientemente para explorar as qualidades de cada plataforma midiática, e através de cada aplicação supre-se as limitações das demais, unindo forças para dar conta do universo complexo como um todo²⁷.

Foi possível perceber também, em alguns casos, a intercalação entre mídias, inserções de determinado conteúdo em uma mídia diversa dentro de uma determinada aplicação midiática – como inserção de trechos de *live-action* em um jogo, ou de *motion comics* em uma animação. Dessa forma, reforça-se a conexão narrativa e visual entre mídias²⁸.

Destaca-se a importância da utilização de desenhos, sejam eles de rascunho, *storyboards* ou desenhos de conceito, para interpretar e estabelecer as características visuais que devem suportar a narrativa ao longo de todas as aplicações midiáticas. No âmbito da narrativa transmídia, essa etapa é um processo criativo e organizador fundamental para a concepção de um universo complexo, planejando minuciosamente os conceitos e sua abordagem visual, através da aparência de cenários, objetos, personagens e atmosferas.

Os desenhos de rascunho, desenhos de conceito e *storyboards* assumem importância tanto no propósito de planejar cada detalhe de um universo complexo quanto de documentar os aspectos e caracterização visual que devem constituir diretrizes e assim conduzir e unificar a visão de uma equipe multi-plataforma²⁹.

Como corrobora Hayes (2011), os produtores de um projeto transmídia devem informar aquilo que precisam dos vários membros do time multi-plataforma. Orienta-se, tanto no âmbito do Design de Produção quanto no da produção transmídia, que seja feita a documentação das escolhas visuais, desenvolvendo uma “bíblia”, ou “livro de arte” que

²⁶ Aporte teórico para a criação da Recomendação 7.

²⁷ Aporte teórico para a criação da Recomendação 8.

²⁸ Aporte teórico para a criação da Recomendação 9.

²⁹ Aporte teórico para a criação da Recomendação 10.

contenha as diretrizes relativas ao conceito e à caracterização visual através de desenhos, fotografias, modelos em 3D, e qualquer outro tipo de representação gráfica e textual, com o propósito de comunicar e integrar as equipes envolvidas na concepção e produção dos aspectos estéticos para as diferentes aplicações midiáticas componentes em uma narrativa transmídia³⁰.

Evidencia-se também que, normalmente, o primeiro material apresentado ao público torna-se referência e configura as diretrizes e padrões visuais para o que se espera para as demais aplicações midiáticas vindouras. Portanto, o primeiro material introduz os conceitos, a identidade através das atmosferas e da aparência daquele universo ficcional determinado. Utiliza-se, então, o primeiro material conscientemente no intuito de trazer o planejamento expresso dos conceitos e narrativa visual, para que o universo ficcional possa ser plenamente explorado e desenvolvido nas demais aplicações³¹.

Por fim, destaca-se que diferentes circunstâncias de enredo, linguagens e abordagens visuais enriquecem a experiência do usuário ao longo da narrativa transmídia. Possibilitar diferentes abordagens visuais para um mesmo evento oficial de uma história, em diferentes mídias e sob diferentes configurações estéticas e estilísticas podem potencializar a relação entre o público e o universo ficcional da narrativa³².

3.6 Criação das Recomendações

Considerando a síntese descrita no item anterior, foi possível alcançar o objetivo geral pretendido: Propor recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção.

Desta forma, foi possível criar um conjunto de treze (13) recomendações, a saber:

³⁰ Aporte teórico para a criação da Recomendação 11.

³¹ Aporte teórico para a criação da Recomendação 12.

³² Aporte teórico para a criação da Recomendação 13.

Quadro 4: conjunto de recomendações

RECOMENDAÇÕES PARA PROJETO VISUAL EM MÚLTIPLOS SUPORTES MIDIÁTICOS	
1.	Trabalhar colaborativamente, em termos de equipes multi-plataforma, visando o enriquecimento de cada aplicação midiática por meio do intercâmbio de práticas de abordagens visuais específicas, questões de estilo e de linguagem;
2.	Realizar pesquisa em múltiplas mídias, propiciando a concepção de produtos transmídia otimizados, complexos e enriquecidos no âmbito visual;
3.	Planejar o aspecto visual da narrativa transmídia baseado em uma visão unificada e, se possível, encabeçada pelo mínimo de visionários, visando a consistência conceitual do todo.
4.	Promover a autoria colaborativa, permitindo a expansão consistente do conceito visual para demais aplicações da franquia. Possibilitar variadas abordagens de um mesmo conceito, em um mesmo universo, mantendo a consistência;
5.	Planejar visualmente, tanto quanto possível, os lançamentos nos primórdios da existência da franquia – ter a essência do universo concebida como um todo, prevendo cada aplicação provável, contribuindo para a consistência e integridade da identidade do universo;
6.	Considerar o aspecto visual como suporte para que a audiência seja direcionada entre as mídias, de forma que se perceba a continuidade visual e a identidade do universo ficcional ao longo dos acontecimentos oficiais;
7.	Garantir que a consistência visual entre mídias seja estabelecida através da recriação fiel aos conceitos estabelecidos para a caracterização visual de um determinado universo ficcional, e não através da reprodução exata dos aspectos físicos de cor e forma;
8.	Conceber o aspecto visual conscientemente visando explorar as qualidades específicas de cada plataforma midiática, no intuito de abordar o universo complexo como um todo e otimizando a construção da narrativa no imaginário do público.
9.	Combinar diferentes mídias em uma mesma aplicação, com o propósito de diversificar e enriquecer o aspecto estético, e também reforçar a conexão narrativa e visual entre mídias;
10.	Utilizar desenhos como etapa criativa e organizadora na narrativa transmídia, visando conceber um universo complexo e documentar os aspectos da caracterização visual no intuito de conduzir e unificar a visão da equipe multi-plataforma;
11.	Desenvolver uma bíblia/livro de arte que contenha as diretrizes relativas ao conceito e à caracterização visual através de representações gráficas e textuais, com o propósito de comunicar e integrar as equipes multi-plataforma da narrativa transmídia;
12.	Considerar que o primeiro material da narrativa transmídia a ser apresentado ao público deve trazer o planejamento expresso dos conceitos e narrativa visual, para que o universo ficcional possa ser melhor explorado e desenvolvido nas demais aplicações;
13.	Possibilitar diferentes abordagens visuais para um mesmo evento oficial de determinada história, em diferentes mídias e sob diferentes configurações visuais e de estilo, visando potencializar a relação entre o público e o universo ficcional da narrativa.

Fonte: elaborado pelo autor

Na Recomendação 1 – Trabalhar colaborativamente, em termos de equipes multi-plataforma, visando o enriquecimento de cada aplicação midiática por meio do intercâmbio de práticas e abordagens visuais específicas, questões de estilo e de linguagem – propõe-se o diálogo entre departamentos, o compartilhamento e contribuição para a criação de uma abordagem visual complexa. Considerando que o Design de Produção é uma prática dentro de um contexto capitalista, fala-se em questões de estilo e de linguagem, e não da questão de autoria ou poética.

A Recomendação 2 – Realizar pesquisa em múltiplas mídias, propiciando a concepção de produtos transmídia otimizados, complexos e enriquecidos no âmbito visual – fundamenta-se na prática perquiridora do Design de Produção, expandindo essa ideia para o âmbito da narrativa transmídia e sua natureza particular.

Sobre a Recomendação 3 – Planejar o aspecto visual da narrativa transmídia baseado em uma visão unificada e, se possível, encabeçada pelo mínimo de visionários, visando a consistência conceitual do todo – sabe-se que, no contexto capitalista, existe uma série de variáveis que impactam diretamente na condução da força criativa, os produtores e diretores são constantemente desafiados pelo público. Assim, a recomendação sugere que a visão seja unificada o máximo possível considerando esse fator: que o processo de decisões criativas não é monolítico.

Na Recomendação 4 – Promover autoria colaborativa, permitindo a expansão consistente do conceito visual para demais aplicações da franquia. Possibilitar variadas abordagens de um mesmo conceito, em um mesmo universo, mantendo a consistência – propõe-se a colaboração entre diversos autores, proporcionando abordagens de estilo diferentes para um mesmo universo. É preciso considerar que trata-se de uma prática complexa, que precisa considerar a consistência como elemento fundamental.

Na Recomendação 5 – Planejar visualmente, tanto quanto possível, os lançamentos nos primórdios da existência da franquia – ter a essência do universo concebida como um todo, prevendo cada aplicação provável, contribuindo para a consistência e integridade da identidade do universo – é preciso enfatizar que as decisões relativas aos lançamentos de uma franquia transmídia são, comumente, influenciadas por métricas relacionadas ao *feeling*, à receptividade do público, que é constantemente mapeada. Portanto, a recomendação propõe que a visualidade seja planejada em sua essência, tanto quanto possível, levando em consideração esse fator.

Sobre a Recomendação 6 – Considerar o aspecto visual como suporte para que a audiência seja direcionada entre as mídias, de forma que se perceba a continuidade visual e a

identidade do universo ficcional ao longo dos acontecimentos oficiais – é importante considerar que a identidade de um universo ficcional é uma construção complexa. Constitui-se a partir de uma série de amálgamas, interpretações visuais que compõem uma unidade identitária. Portanto, não é um processo cartesiano.

A Recomendação 7 – Garantir que a consistência visual entre mídias seja estabelecida através da recriação fiel aos conceitos estabelecidos para a caracterização visual de um determinado universo ficcional, e não através da reprodução exata dos aspectos físicos de cor e forma – discorre justamente a respeito da questão complexa que constitui a identidade de uma narrativa transmídia em termos de visualidade. É melhor que se pense diferentes abordagens do mesmo conceito de forma flexível.

Sobre a Recomendação 8 – Conceber o aspecto visual conscientemente visando explorar as qualidades específicas de cada plataforma midiática, no intuito de abordar o universo complexo como um todo e otimizando a construção da narrativa no imaginário do público – é importante reiterar que a questão na narrativa transmídia é, principalmente, a história que é contada e toma forma no imaginário do público, e não os dispositivos utilizados para contar a história.

Sobre a Recomendação 9 – Combinar diferentes mídias em uma mesma aplicação, com o propósito de diversificar e enriquecer o aspecto estético, e também reforçar a conexão narrativa e visual entre mídias – também é importante reiterar que narrativa transmídia não se trata de um amontoado de mídias.

Na Recomendação 10 – Utilizar desenhos como etapa criativa e organizadora na narrativa transmídia, visando conceber um universo complexo e documentar os aspectos da caracterização visual no intuito de conduzir e unificar a visão da equipe multi-plataforma – propõe a criação de desenhos para organizar as características visuais de um universo ficcional, através de *storyboards* de rascunho, de produção e de conceito, desenhos de conceito com especificações sobre cor, textura, luz e sombra, croquis de produção, desenhos técnicos, desenhos de estrutura de *sets* e locações, e até modelos em 3D.

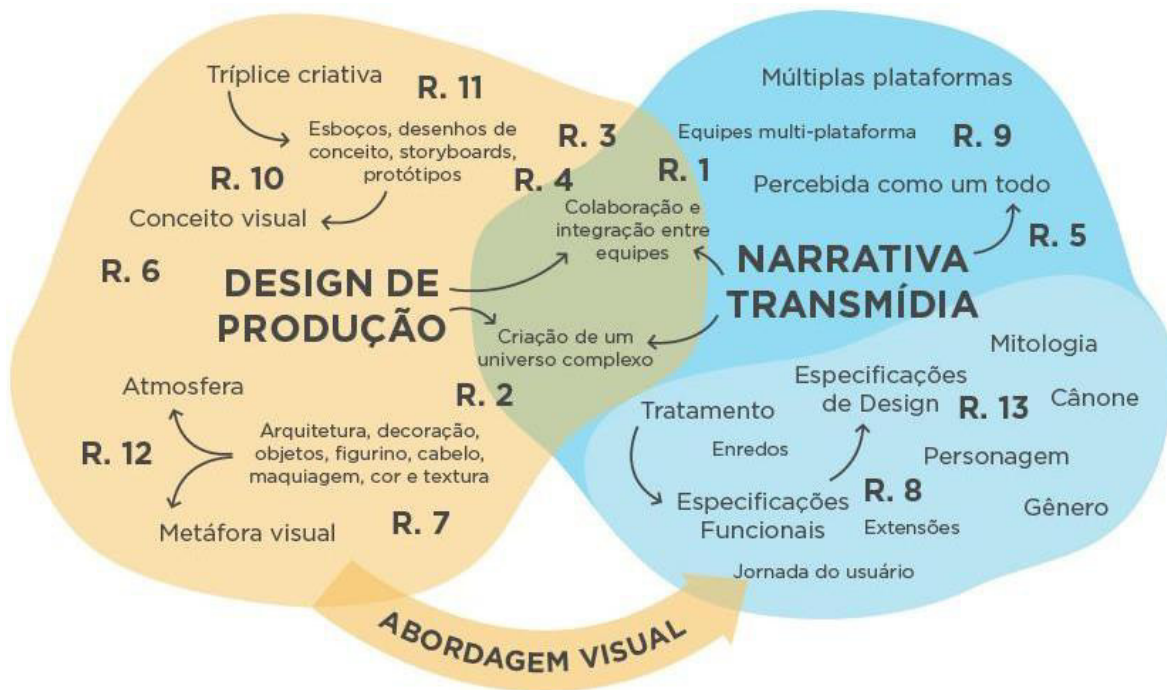
Na Recomendação 11 – Desenvolver uma bíblia/livro de arte que contenha as diretrizes relativas ao conceito e à caracterização visual através de representações gráficas e textuais, com o propósito de comunicar e integrar as equipes multi-plataforma da narrativa transmídia – propõe-se a organização das decisões de design em um documento cujo objetivo é integrar as equipes multi-plataforma e, como consequência, integrar a visualidade total do universo transmídia.

Para a Recomendação 12 – Considerar que o primeiro material da narrativa transmídia a ser apresentado ao público deve trazer o planejamento expresso dos conceitos e narrativa visual, para que o universo ficcional possa ser melhor explorado e desenvolvido nas demais aplicações – é preciso reiterar que o primeiro material transmídia deve trazer a essência da identidade do universo ficcional explorado, e não exatamente deflagrar todos os conceitos e características visuais. Normalmente, é interessante que algo desses conceitos visuais fiquem ocultos e tenham um efeito enigmático, para despertar a curiosidade do público e conduzir ao universo.

Na Recomendação 13 – Possibilitar diferentes abordagens visuais para um mesmo evento oficial de determinada história, em diferentes mídias e sob diferentes configurações visuais e de estilo, visando potencializar a relação entre o público e o universo ficcional da narrativa – propõe-se a exploração diversificada dos recursos visuais, visando enriquecer a história transmídia.

Assim, sintetiza-se a relação entre as recomendações e o aporte teórico através da representação gráfica a seguir, ao posicionar cada recomendação na relação espacial entre Design de Produção e narrativa transmídia.

Figura 109: representação gráfica relacionando as recomendações e o aporte teórico



Fonte: elaborado pelo autor

3.7 Conclusão

Neste capítulo, foi descrito o desenvolvimento dos procedimentos metodológicos traçados para esta pesquisa, por meio dos quais foram geradas como resultado as recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção.

À luz da fundamentação teórica apresentada no capítulo 2, foi feito o estudo pormenorizado de casos de narrativa transmídia com ênfase no aspecto visual, possibilitando o levantamento de melhores práticas e técnicas no âmbito da criação de um universo suficientemente complexo, consistente, conectado e envolvente, sendo este universo alcançado conscientemente através, dentre outros aspectos, da abordagem visual no projeto de Design de Produção, colaborativamente aos demais departamentos de uma equipe multi-plataforma.

4 CAPÍTULO 4 - CONCLUSÃO

Através deste trabalho foi possível responder a questão de pesquisa “De que formas as práticas projetuais, técnicas e saberes do Design de Produção podem ser aplicados aos processos de criação de narrativa transmídia?”, por meio do cumprimento do objetivo geral – propor recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção, alcançado com a criação do conjunto das treze (13) recomendações explicitadas no capítulo anterior.

Para isso, primeiramente, apresentou-se a estrutura da pesquisa, o que incluiu a delimitação do problema realizada através da Revisão Sistemática de Literatura, e a definição de seus objetivos.

No segundo capítulo foram abordadas as questões relativas aos conceitos de Design de Produção e de narrativa transmídia, e esse processo resultou no levantamento de afinidades entre as áreas. A partir disso, percebe-se que é preciso pensar de que forma os elementos estruturais de uma narrativa transmídia são abordados sob a perspectiva do Design de Produção.

No terceiro capítulo foram definidas e justificadas as etapas metodológicas necessárias no âmbito de atender ao objetivo geral desta pesquisa. Após, foi descrito o desenvolvimento dessas etapas, com o estudo detalhado de casos de narrativa transmídia com ênfase no aspecto visual, percebendo de que forma os elementos estruturais de cada narrativa foi abordado de acordo com os princípios do Design de Produção e, assim, viabilizando o levantamento das treze (13) recomendações que objetivam orientar o designer nos processos de criação de narrativas transmídia – nisto consiste a contribuição cultural e científica da presente pesquisa.

Destaca-se na pesquisa a forma como o designer de produção, na prática audiovisual, vai além do projeto visual e incumbe-se de questões de gestão, de logística e até mercadológicas. Confunde-se a delimitação como prática artística, de gestão ou de mercado – ou todas juntas. É complexo determinar onde acaba a função do designer de produção e começa a função do diretor e do produtor.

Nesse contexto, é evidente a propensão para perpetrar as recomendações aqui apresentadas, considerando a aplicação dos princípios do Design de Produção – e sua abrangência – no âmbito transmídia, no ofício de projetar globalmente, em múltiplas mídias, a experiência visual do público visado e assumir também as questões de gestão e de mercado relacionadas a esse projeto visual.

Considerando os resultados alcançados, é coerente afirmar que o objetivo da pesquisa foi satisfatoriamente alcançado. Observa-se, diante dos resultados, a importância que o projeto visual representa na criação de um universo transmídia suficientemente complexo, consistente, conectado e envolvente, e que essas qualidades são alcançadas pela aplicação consciente das práticas projetuais, técnicas e saberes do designer, e por meio da colaboração que deve ocorrer entre todas as equipes multi-plataforma.

4.1 Estudos Futuros

Como desdobramento desta pesquisa sugere-se a aplicação do Método Delphi – submissão do conjunto de recomendações à avaliação de uma equipe interdisciplinar de especialistas – a fim de analisar a coerência e adequação das recomendações propostas, e validá-las conceitualmente.

Para isso, é preciso considerar que a aplicação do Método Delphi é um processo que requer um período de no mínimo um mês, disponibilizando tempo suficiente para que os especialistas façam a análise de toda a pesquisa e assim possam desenvolver a avaliação, sugestões e comentários.

É preciso considerar também a possível indisponibilidade ou desistência dos especialistas participantes. Portanto, é interessante que os especialistas sejam convidados com antecedência, e que se leve em conta as possíveis desistências ao definir quantos participantes serão convidados.

Sugere-se, também, a aplicação das recomendações em um caso prático de projeto visual de narrativa transmídia, no intuito avaliar e validar as recomendações, podendo surgir modificações necessárias em vista de situações não previstas neste contexto.

5 REFERÊNCIAS

- AUMONT, J. **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- BARNWELL, J. **Production design: architects of the screen**. Nova York: Columbia University Press, 2004.
- BENEDIKT, M. **Cyberspace: first steps**. Cambridge: The MIT Press, 1991.
- BLUMENTHAL, H; XU, Y. **The Ghost Club Storyscape: Designing for Transmedia Storytelling**. IEEE Transactions on Consumer Electronics, v. 58, n. 2, 190 – 196, 2012.
- BUNGARTEN, V; NOJIMA, V. L. **A imagem cinematográfica: convergência entre Design e Cinema**. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.
- BUNGARTEN, V; NOJIMA, V. L. **Desenhando um filme: uma reflexão sobre as teorias do Design**. Estudos em Design, v. 19, n. 2, 1-13, 2011.
- CASTRO, A. **Revisão sistemática e Meta-Análise**. p. 2-11, 2001. Disponível em: <<http://www.metodologia.org>>. Acesso em: 16 ago. 2016.
- CROSSAN, M. M; APAYDIN, M. **A Multi-Dimensional Framework of Organizational Innovation: A Systematic Review of the Literature**. Journal of Management Studies, v. 47, issue 6, p. 1154-1191, 2009.
- DOWLING, L. **Star Wars: a visual story**. Londres: DK Publishing, 2014.
- EISENHARDT, K. M. **Building Theories from Case Study Research**. The Academy of Management Review, v. 14, n. 4, p. 532-550, 1989.
- FREITAS, W; JABBOUR, C. **Utilizando Estudo de Caso(s) como Estratégia de Pesquisa Qualitativa: boas práticas e sugestões**. ESTUDO & DEBATE, Lajeado, v. 18, n. 2, 07-22, 2011.
- GAMBARATO, R. **Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations**. Baltic Screen Media Review, v. 1, 80-100, 2013.
- GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GODOY, A. S. **A pesquisa qualitativa e sua utilização em administração de empresas**. Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n. 4, 65-71, 1995.
- HAYES, G. **How to Write a Transmedia Production Bible: a template for multi-platform producers**. Sydney: Screen Australia, 2011.
- JAQUINOT, R; SAINT-VINCENT, R; SAINT-VINCENT, O. **Guia Prático do Storyboard**. Edições Cine-Clube de Avanca, 2006.
- JENKINS, H. **A cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Ed.34, 2010.
- LOBRUTTO, Vincent. **The filmmakers guide to production design**. Nova York: Allworth Press, 2002.

MACHADO, L. A. **Design e Linguagem Cinematográfica: narrativa visual e projeto**. 1. ed. São Paulo: Editora Edgar Blücher Ltda, 2011.

MARTINS, G. **Estudo de caso: uma reflexão sobre a aplicabilidade em pesquisas no Brasil**. Revista de Contabilidade e Organizações, v. 2, n. 2, 9-18, 2008.

MINAYO, M. C. **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

OBREGON, R. **O padrão arquetípico da alteridade e o compartilhamento de conhecimento em Ambiente Virtual de Aprendizagem**. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento/EGC, Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Santa Catarina, 2011.

PRODUCERS GUILD OF AMERICA. **The 8 Defining Characteristics of a Trans-media Production** (by Jeff Gomez), 2007. Disponível em: <<http://pganmc.blogspot.com.br/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html>>. Acesso em: 12 ago. 2017.

PRODUCERS GUILD OF AMERICA. **Code of Credits: New Media**, 2012. Disponível em: <http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia>. Acesso em: 12 ago. 2017.

PORTO-RENÓ, D; VERSUTI, A; MORAES-GONÇALVES, E; GOSCIOLA, V. **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional**. Palavra Clave, v. 14, n. 2, 201-215, 2011.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SCOLARI, C. **Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production**. International Journal of Communication, v. 3, 586-606, 2009.

STEIN, E. **Caligari's cabinet and other ilusions: a history of film design**. Boston: Nova York Graphic Society, 1976.

WACHOWSKI, L et al. **The Art of the Matrix**. Nova York: Newmarket Press, 2000.