Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual - Mestrado

[ENTRE] MUNDOS:
Uma Narrativa Ficcional Transmídia

VERAMAR GOMES MARTINS

GOIÂNIA
2015

entre
mundos

Ficha catalográfica elaborada automaticamente
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob orientação do Sibi/UFG.

Martins, Veramar
[ENTRE] mundos: [manuscrito] : Uma Narrativa Ficcional Transmídia / Veramar Martins. - 2015.
CCLXI, 261 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Franco.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV) , Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2015.
Bibliografia. Apêndice.
Inclui fotografias, abreviaturas, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Cosplay. 2. Narrativa Transmídia. 3. Ficção Científica. 4. História em Quadrinhos. 5. Game. I. Franco, Edgar, orient. II. Título.

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual - Mestrado

[ENTRE] MUNDOS:
Uma Narrativa Ficcional Transmídia

Veramar Gomes Martins

Trabalho final de mestrado apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE EM ARTE E CULTURA VISUAL, linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, sob orientação da Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

GOIÂNIA
2015

sistema de bibliotecas ufg

UFG

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **[x] Dissertação** **[ ] Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):	Veramar Gomes Martins				
E-mail:	veramargm@gmail.com				
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? [x]Sim [ ] Não					
Vínculo empregatício do autor		Bolsa de pesquisa			
Agência de fomento:		Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior	Sigla:	CAPES	
País:	Brasil	UF:		CNPJ:	
Título:	[ENTRE] mundos: Uma Narrativa Ficcional Transmídia				
Palavras-chave:	Cosplay, Narrativa Transmídia; Ficção Científica; História em Quadrinhos; Game				
Título em outra língua:	[Between] worlds: A Fictional Narrative Transmedia				
Palavras-chave em outra língua:	Cosplay; Transmedia Storytelling; Science Fiction; Comic Book; Game				
Área de concentração:	Arte, Cultura e Visualidades				
Data defesa: (dd/mm/aaaa)	23/06/2015				
Programa de Pós-Graduação:	Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual				
Orientador (a):	Edgar Silveira Franco				
E-mail:	oidicius@gmail.com				
Co-orientador (a):*					
E-mail:					

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [ ] NÃO[1]

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

Veramar Gomes Martins

Assinatura do (a) autor (a)

Data: 19 / 07 / 2015

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em
Arte e Cultura Visual – Mestrado

[ENTRE] MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia

Veramar Gomes Martins

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco –FAV/UFG
Orientador e Presidente da Banca

Profa. Dra. Rosa Maria Berardo –FAV/UFG
Membro Interno

Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva–UEG
Membro Externo

Prof. Dr. José César Teatini Clímaco–FAV/UFG
Suplente do Membro Interno

Prof. Dr. Gazy Andraus –FIG/UNIFESP
Suplente de membro externo

DEDICATÓRIA

Ao meu companheiro e player 2, Jordão, que esteve ao meu lado em todas as “campanhas” dessa jornada.

Aos futuros Mestres Pokémon,
Aos que ergueram suas mãos para formar a Genkidama,
Aos desejosos em se tornar um nakama do Chapéu de Palha,
Aos Sonhadores e Aventureiros.

AGRADECIMENTOS

Ao meu marido e player 2, Jordão França, que sempre esteve ao meu lado, me oferecendo o ombro para que pudesse chorar e sorrir durante esse processo do mestrado;

Aos meus pais, Osmar Barros e Veralúcia Barros, por me permitirem sempre sonhar;

A minha irmã, Rôsimar Martins, por me acompanhar em minhas apresentações, me fotografando e auxiliando com a produção da roupa;

Ao meu orientador Edgar Franco, que me forneceu materiais dos quais consultar, que desde o início acreditou em meu trabalho e me deu asas para eu que pudesse voar;

Aos funcionários e amigos da Faculdade de Artes Visuais por terem, mesmo que de forma indireta, contribuído para a realização desse trabalho;

Aos colegas e funcionários do Media Lab/UFG pelas contribuições e apoio;

Ao casal de amigos, Ravi Passos e Jaqueline Taketsugui, por terem entrado na minha vida, tornano-a mais leve e divertida;

Aos amigos e amigas, Júlia Prego, Raoni Julian, Flávia Brandão, pelo entusiasm apoio;

À CAPES, pela bolsa de estudo que me proporcionou um incentivo a continuar produzindo.

“Precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender quem somos e o que estamos fazendo aqui.”

Janet H. Murray

RESUMO

Esta pesquisa em poéticas visuais e processos de criação busca dois objetivos relacionados, elaborar uma reflexão teórica envolvendo os elementos do cosplay e suas conexões com as linguagens visuais das histórias em quadrinhos e dos games no universo da cultura pop japonesa; e criar um universo ficcional transmidiático que dialogue de forma concisa com os aspectos envolvidos nessa reflexão teórica.
Para tanto apresento brevemente os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos do game e do cosplay. Buscando tecer relações entre a criação de um universo ficcional e a elaboração de uma narrativa transmídia. Feito este recorte teórico, analiso cinco produções envolvendo os conceitos de narrativa transmídia e dois projetos nesse mesmo espaço, mas na perspectiva da experiência artística.
Finalmente, apresento o processo de construção do universo ficcional [ENTRE] mundos, e como este conteúdo se relaciona com os elementos teóricos estudados ao longo da presente dissertação, refletindo também sobre a criação imagética desta narrativa, criada para explorar as múltiplas plataformas midiáticas: o Site, o Facebook, a História em Quadrinhos, o Game e o Cosplay.

Palavras-chave: Cosplay, Narrativa Transmídia; Ficção Científica; História em Quadrinhos; Game.

ABSTRACT

This research in visual poetics and search processes of creating two related goals, for a theoretical reflection involving cosplay elements and their connections with the visual language of comics and games
in the universe of Japanese pop culture; and create a transmedia fictional universe that dialogue concisely with the issues involved in this theoretical reflection.
Therefore briefly present the elements of the language of comics and game cosplay. Seeking establishing relations between the creation of a fictional universe and the development of a transmedia narrative. Done this theoretical framework, I analyze five productions involving the transmedia narrative concepts and two projects in the same space, but from the perspective of the artistic experience.
Finally, I present the construction process of the fictional universe "Between Worlds", and how this content is related to the theoretical elements studied throughout this thesis, also reflecting on the imagery creation of this narrative, designed to exploit multiple media platforms, site, Facebook, Comic, Game and Cosplay.

Keywords: Cosplay; Transmedia Storytelling; Science Fiction; Comic Book; Game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01. Estudos de traço mangá. Veramar Martins (2009). Fonte: Arquivo Pessoal 26

Figura 02. Cosplay de Yuna Songstress, por Veramar Martins. Evento Anime Friends. (2009) 29

Figura 03. EuPerformerCosplay – Cosplay de Sora, por Veramar Martins. Momento no parque Flamboyant, Goiânia. (2010). Fonte: Arquivo Pessoal 31

Figura 04. Performance Interativa - A interação por meio das flores de luz, entre eu e o outro. (2012). Fonte: Arquivo Pessoal 34

Figura 05. Quadro 6 da HQTrônica Light Blossom. Veramar Martins. (2013). Fonte: Arquivo Pessoal 35

Figura 06. Intersecção entre o jogo e o jogador, o ato de jogar. Fonte: A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame – Hélia Santos. (2010) 47

Figura 07. O que é Transmídia – Franquia de mídia tradicional e franquia transmídia. Robert Pratten. (2011) 54

Figura 08. Processo de Desenvolvimento Transmedia. Robert Pratten. (2011) 54

Figura 09. Imagem da analogia feita entre crossmídia e transmídia. Revista GEMInIS. (2011) 55

Figura 10. Pôster do filme - The Matrix (2012). Disponível em <http://www.liveforfilms.com/wp-content/uploads/2012/10/The-Matrix.png>, acesso em 03/08/14 67

Figura 11. Evasiva de Neo, cena do filme Matrix. (1999). Disponível em < http://didomenicopoyonit.blogspot.com.br/>, acesso em 09/08/14 72

Figura 12. Personagem Yoko em Beyonde (The Animatrix). (2003). Disponível em <http://viewerscommentary.files.wordpress.com/2013/08/the-animatrix-beyond.png>, acesso em 15/08/14 73

Figura 13. Cosplay de Trinity produzida pela fã Nyima. (2003). Disponível em <http://nyima-chan.deviantart.com/art/The-pose-Trinity-373532886>, acesso em 15/08/14 75

Figura 14. Cena do live-action Tickster. (2013). Disponível em <http://vimeo.com/88051948>, acesso em 15/08/14 75

Figura 15. Anna Bee e Roberto – cosplayer no evento de anime. (2008). Disponível em <https://www.flickr.com/photos/bubblewaka/2884467081/>, acesso em 21/06/14 81

Figura 16. Anna Bee e Mika na Avenida Augusta em São Paulo. (2011). Disponível em <http://annabzz.blogspot.com.br/2011/06/booo.html>, acesso em 21/06/14 85

Figura 17. Desenho da personagem Anna Bee, produzido pela fã Isa. (2011). Disponível em <https://www.flickr.com/photos/isabispo1207/5694313324/ >, acesso em 21/06/14 86

Figura 18. Cosplay de Anna Bee, pela cosplayer Sakura Amai. Disponível em < http://sakuraamai.blogspot.com.br/p/ensaio-cosplay-anna-bee.html>, acesso em 21/06/14 87

Figura 19. Filme – Marina Express. Osamu Tezuka. Disponível em <http://worldoftheanimeblog.blogspot.com.br/2011_07_01_archive.html>, acesso em 28/06/14 93

Figura 20. Página com o personagem Astro Boy e a participação de Osamu Tezuka como personagem. Disponível em <http://www.comicdom.gr/2011/11/04/top-50-manga-10-astro-boy/>, acesso em 28/06/14 93

Figura 21. Anime: Astro Boy. Tezuka (1980). Disponível em <http://www.qagoma.qld.gov.au/cinematheque/past_programs/2011/21st_century_cinema/a_new_tomorrow_visions_of_the_future_in_cinema>, acesso em 29/06/14 97

Figura 22. Filme: Astro Boy. Tezuka (2009). Disponível em <http://www.mangauk.com/post.php?p=anime-a-history> acesso em 28/06/14 98

Figura 23. Cosplay de Astro Boy. (2012). Disponível em < http://www.flipgeeks.com/cosplay/the-5th-philippine-cosplay-convention-2012-pcc-cosplay-photo-gallery> acesso em 28/06/14 99

Figura 24. Pokémon Red e Blue. Lançados para Game Boy. (1995). Disponível em <http://www.nerdist.com/2014/02/play-co-op-pokemon-redblue-with-thousands-on-twitch/?doing_wp_cron=1405717264.5276529788970947265625>, acesso em 09/02/14 100

Figura 25. Comparação entre o Pokémon Eeve e uma raposa. Disponível em <http://www.cuteanimals4you.com/2013/03/18-animals-that-are-definitely-secretly.html>, acesso em 09/02/14 101

Figura 26. Primeiro volume do mangá Pokémon. (1997). Disponível em <http://www.mangahere.co/manga/pokemon_adventures/v01/c001/> acesso em 09/02/14 105

Figura 27. Produtos da franquia Pokémon. Disponível em <http://ceron.jp/url/www.pokemon.co.jp/info/2011/08/110811_p02.html>, acesso em 09/02/14 106

Figura 28. Evolução Pokémon: Filhote de Kangaskhan, Cubone, Marowak e Kangaskhan. (1999). Disponível em < http://www.showme.com/sh/?h=2hzLt3Y>, acesso em 09/02/14 108

Figura 29. Geografia de Arton. Tormenta RPG. (2013). Disponível em < file:///C:/Users/Veramar/Downloads/Tormenta%20RPG%20 %20Manual%20Edi%C3%A7%C3%A3o%20Revisada%20- %20Taverna%20do%20Elfo%20e%20do%20Arcanios.pdf> acesso em 28/12/2014 116

Figura 30. Cidade de Valkaria: Capital de Deheon. (2013). Disponível em < file:///C:/Users/Veramar/Downloads/Tormenta%20RPG%20 %20Manual%20Edi%C3%A7%C3%A3o%20Revisada%20- %20Taverna%20do%20Elfo%20e%20do%20Arcanios.pdf> acesso em 28/12/2014 117

Figura 31. A maga elfa, Niele e a deusa da magia, Winna. Revista Holy Avenger, volume 30. (2012). Disponível em <http://diegodn.com/uploads/blog/2013/03/holy-avenger-30_1.jpg> acesso em 28/12/2014 119

Figura 32. Armadura e arma de Lisandra. Página 1 – Holy Avenger vol. 1 e Página 2 - Holy Avenger vol. 13. (1999-2002). Disponível em < https://lemonmechanic.files.wordpress.com/2012/12/hq-ha1_2g.jpg> e <http://diegodn.com/uploads/blog/2013/02/holy-avenger-13_2.jpg> acesso em 28/12/2014 124

Figura 33. Capa da edição 13, no qual as personagens Niele e Lisandra "homenagem" personagens famosas do anime e mangá. (1999). Disponível em <http://divadothiagaum.blogspot.com.br/2010/07/holy-avenger-13.html >acesso em 28/12/2014 126

Figura 34. Tormenta RPG – edição revisada. (2013). Disponível em < https://lojajambo.com.br/rpg/rpg-tormenta/tormenta-rpg-edicao-revisada/> acesso em 28/12/2014..... 128

Figura 35. Cena da batalha final do jogo de Holy Avenger. Desenvolvido em RPG Maker. (2007). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=D8Z9zWyj2qs> acesso em 28/12/2014..... 131

Figura 36. Cosplay da personagem Niele de Holy Avenger. Evento Animecon de São Paulo. (2010). Disponível em < http://forum.jogos.uol.com.br/minha-irma-cismou-que-quer-fazer-cosplay-da-niele_t_1788519> acesso em 28/12/2014 132

Figura 37. Classes de Tecnogenéticos. Edgar Franco (2006). Disponível em < file:///C:/Users/Veramar/Downloads/3787960.pdf> acesso em 05/01/2015 138

Figura 38. Classes dos Extropianos. Edgar Franco (2006). Disponível em < file:///C:/Users/Veramar/Downloads/3787960.pdf> acesso em 05/01/2015 139

Figura 39. Golen de silício e golen orgânico. Edgar Franco (2006). Disponível em < file:///C:/Users/Veramar/Downloads/3787960.pdf> acesso em 05/01/2015 142

Figura 40. Mapa geográfico da Aurora Pós-Humana. Edgar Franco (2006). Disponível em < file:///C:/Users/Veramar/Downloads/3787960.pdf> acesso em 05/01/2015 143

Figura 41. Orlan e Antônio com traços que remetem ao mangá. Página 56 do álbum BioCyberDrama Saga. (2013). Disponível no livro BioCyberDrama Saga. 06/01/2015..... 149

Figura 42. O Ciberpajé em performance do Phostuman Tatra. Foto: Anésio Neto. Disponível em < https://www.medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/Edgar_Franco.pdf> acesso em 06/01/2015 152

Figura 43. Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico. IV Sacerdotisa (2014). Disponível em < https://www.dropbox.com/s/90uwha0yeqr3keb/Colet%C3%A2nea%20de%20Resenhas%20Sibilante.pdf?dl=0> acesso em 06/01/2015 155

Figura 44. Performance The Posthuman Bride. (2011) Disponível em < https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150343787541427&set=a.10150193340301427.350025.550131426&type=3&theater> acesso em 06/01/2015 157

Figura 45. Óculos de Realidade Virtual da Sony: Morpheus e Never Gear 2.0 do Sword Art Online. Disponível em < http://intoxianime.blogspot.com.br/2013/11/nervegear-sword-art-online-uma.html> acesso em 06/01/2015 164

Figura 46. Sistema de caracterização de avatar para o mundo virtual de [ENTRE] mundos. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 168

Figura 47. Hamlet: equipamento de imersão para o mundo virtual de [ENTRE] mundos. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 169

Figura 48. Alegoria dos Quatro Elementos, de Mark Ryden. (2006). Disponível em < http://www.thatcreativefeeling.com/wp-content/uploads/Mark-Ryden-3.jpg> acesso em 09/02/2015 173

Figura 49. Guerreiras: Umi e seu mecha Ceres – elemento água; Fuu e seu mecha Window e Hikaru e seu mecha Rayearth. (1993). Disponível em <http://www.geocities.ws/itsumo_zine/raye.htm> acesso em 09/02/2015 174

Figura 50. Símbolos dos elementos de Zefir: fogo, ar, água e terra. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 176

Figura 51. O estudo de cores e vestimenta de Articuno. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 178

Figura 52. O estudo de cores e vestimenta de Moltres. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 180

Figura 53. O estudo de cores e vestimenta de Shaymin. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 181

Figura 54. O estudo de cores e vestimenta de Ho-oh. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 182

Figura 55. Geografia de Zefir – Continentes: Moltres, Articuno, Shaymin e Ho-oh. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 184

Figura 56. Criaturas de Zefir referentes aos elementos do fogo, terra, ar e água. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 188

Figura 57. Avatar Suze – vestimenta e equipamentos de Zefir. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 190

Figura 58. Estudo de página para a HQ, impressão de gravura em metal. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 194

Figura 59. Estudo de traço para HQ; grafite sobre papel. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 196

Figura 60. Estudo de traço para HQ; tratamento em software vetorial (Adobe Fireworks) e software de raster (Adobe Photoshop). Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 196

Figura 61. Estudo de identidade; etapa 1. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 197

Figura 62. Estudo de identidade; etapa 2. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 197

Figura 63. Estudo final de identidade para [ENTRE] mundos. Veramar Martins (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 198

Figura 64. Aplicação da identidade no site online de [ENTRE] mundos. (2015). Disponível em http://veramargm.wix.com/entremundos> acesso em 09/03/15 198

Figura 65. Seres Primordiais – página do site [ENTRE] mundos. (2015). Disponível em <http://veramargm.wix.com/entremundos#!seres-primordiais/c18h6> acesso em 09/03/15 199

Figura 66. Diário de bordo – página do site [ENTRE] mundos. (2015). Disponível em <http://veramargm.wix.com/entremundos?fb_ref=Default#!curiosidades/cn4e> acesso em 09/03/15 199

Figura 67. Tabela para postagens nos perfis de Dália e Bart. Programa do Word. Veramar Martins (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 200

Figura 68. Álbuns da personagem Dália no Facebook. (2015). Disponível em <https://www.facebook.com/profile.php?id=100004718325769&sk=photos&collection_token=100004718325769%3A2305272732%3A6> acesso em 09/03/15 202

Figura 69. Álbuns do personagem Bartolomeu no Facebook. (2015). Disponível em <https://www.facebook.com/bart.franca/photos_albums> acesso em 09/03/15 203

Figura 70. HQ [Entre] mundos – Capa. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 205

Figura 71. HQ [Entre] mundos – Contra-capa. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 206

Figura 72. HQ [Entre] mundos – Apresentação do projeto. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 207

Figura 73. HQ [Entre] mundos – p.1. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 208

Figura 74. HQ [Entre] mundos – p.2. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 209

Figura 75. HQ [Entre] mundos – p.3. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 210

Figura 76. HQ [Entre] mundos – p.4. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 211

Figura 77. HQ [Entre] mundos – p.5. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 212

Figura 78. HQ [Entre] mundos – p.6. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 213

Figura 79. HQ [Entre] mundos – p.7. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 214

Figura 80. HQ [Entre] mundos – p.8. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 215

Figura 81. HQ [Entre] mundos – p.9. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 216

Figura 82. HQ [Entre] mundos – p.10. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 217

Figura 83. HQ [Entre] mundos – p.11. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 218

Figura 84. HQ [Entre] mundos – p.12. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 219

Figura 85. HQ [Entre] mundos – p.13. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 220

Figura 86. HQ [Entre] mundos – p.14. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 221

Figura 87. HQ [Entre] mundos – p.15. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 222

Figura 88. HQ [Entre] mundos – p.16. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 223

Figura 89. HQ [Entre] mundos – p.17. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 224

Figura 90. HQ [Entre] mundos – p.18. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 225

Figura 91. HQ [Entre] mundos – p.19. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 226

Figura 92. HQ [Entre] mundos – p.20. Veramar Martins. (2014). Fonte: Arquivo Pessoal 227

Figura 93. Tela da primeira versão do jogo Zefir. Cena - Dália conversando com os 4 elementais. (2015) 228

Figura 94. Tela de programação de uma página do jogo de Zefir. (2015) 229

Figura 95. Tela do jogo Zefir. Personagem Dália sendo controlada por um jogador – captura das flores de luz. (2015) 230

Figura 96. Obra: Culto e Festa. Artista: Mariko Mori. (1997). Disponível em <https://cadkisso.files.wordpress.com/2010/11/moripureland.jpg> acesso em 09/03/15 232

Figura 97. Lilymon. Personagem de Digimon (1997). Disponível em <http://lilminreb35.tripod.com/a_little_shrine_to_lilymon.htm> acesso em 09/03/15 234

Figura 98. Cosplay de Yuna, por Veramar Martins. Anime Friends. Foto: Cosplay Brasil. (2009). Fonte: Arquivo Pessoal 235

Figura 99. Cosplay de Cure Blossom, por Veramar Martins. Anime Nation. Foto: Otaku Unit. (2012). Fonte: Arquivo Pessoal 236

Figura 100. Dália em pose para foto com um de seus desenhos na mão. Imagem publicada em perfil de rede social. Veramar Martins (2015). Disponível em < https://www.facebook.com/photo.php?fbid=440993319401275&set=a.327642440736364.1073741827.100004718325769&type=1&theater> acesso em 16/04/15 237

Figura 101. Dália no mundo de Zefir, publicada em perfil de rede social. Veramar Martins (2015). Disponível em < https://www.facebook.com/photo.php?fbid=430627443771196&set=a.336839253150016.1073741831.100004718325769&type=3&theater> acesso em 16/04/15. Fonte: Arquivo Pessoal 239

Figura 102. Dália no mundo de Zefir, personagem para capa da HQ [ENTRE] mundos. Veramar Martins. (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 240

Figura 103. Performance "The Posthuman Bride". Artistas; Edgar Franco e Rosangella Leote. Evento - 10#ART. (2011). Disponível em <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150343812786427&set=a.10150193340301427.350025.550131426&type=3&theater> acesso em 16/04/15 243

Figura 104. Obra: Subway. Artista Mariko Mori. Japão. (1994). Disponível em <http://daisywarejarrett.com/2013/01/04/mariko-mori/> acesso em 16/04/15 243

Figura 105. Dália no mundo real com referências da cultura pop japonesa, por Veramar Martins. Publicada no site [ENTRE] mundos. (2014). Disponível em <http://veramargm.wix.com/entremundos#!cosplay/zoom/cwvm/image_2221> acesso em 16/04/15 245

Figura 106. Dália no mundo real realizando uma de suas atividades diárias, por Veramar Martins. Publicada no site [ENTRE] mundos. (2014). Disponível em <http://veramargm.wix.com/entremundos#!cosplay/zoom/cwvm/image_12rl> acesso em 16/04/15 245

Figura 107. Processo de confecção das flores de luz. Veramar Martins (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 246

Figura 108. Vestimenta de Dália finalizada, por Veramar Martins (2015). Foto: Rôsimar Martins 247

Figura 109. Vídeo de abertura da performance. Veramar Martins (2015). Fonte: Arquivo Pessoal 250

Figura 110. Performance [ENTRE] mundos. Momento Inicial. Local: Media Lab. Data: 28/04/2015. Veramar Martins (2015). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ajBwl0WqaBY> acesso em 29/04/15 252

Figura 111. Performance [ENTRE] mundos. Participação do público com a apliacação das flores na vestimenta da performer. Local: Media Lab. Data: 28/04/2015. Veramar Martins (2015). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ajBwl0WqaBY> acesso em 29/04/15 252

Figura 112. Performance [ENTRE] mundos. Interação entre a performer e o público presente. Local: Media Lab. Data: 28/04/2015. Veramar Martins (2015). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ajBwl0WqaBY> acesso em 29/04/15 253

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 25

No princípio 25

A teoria e a prática 36

A jornada 36

1. NARRATIVA TRANSMÍDIA E UNIVERSO FICCIONAL 41

1.1 Conceituando Mídias 41

1.1.1 Cosplay 42

1.1.2 História em Quadrinhos (HQs) 43

1.1.3 Game 45

1.1.4 Ciberespaço/Facebook e Site 47

1.2 Delimitação de Narrativa Transmídia 50

1.2.1 A Narrativa Transmídia..... 50

1.2.2 Compreendendo as diferenças entre Multimídia, Crossmídia e Transmídia 55

1.2.3 O que se entende sobre Transmídia no Brasil..... 56

1.2.4 A Transmídia no contexto dessa pesquisa 58

1.3 Conceituando Universos Ficcionais 64

1.3.1 Universos Ficcionais Transmídia - Cinema, HQ, redes sociais e mídias diversas 65

1.3.2 Produção Internacional – Matrix 65

1.3.3 Produção Nacionail – Anna Bee 76

1.4 Universos Ficcionais Transmídia no Mangá e seus desdobramentos 88

1.4.1 Astro Boy – Osamu Tezuka..... 89

1.4.2 Pokémon – Satoshi Tajiri 99

1.5 Algumas considerações finais sobre Narrativa transmídia e a Criação de Universos Ficcionais em franquias 108

2. NARRATIVA TRANSMÍDIA E ARTE 111

2.1 Universos ficcionais transmídia na perspectiva da experiência artística 111

2.1.1 Holy Avenger – Marcelo C., Rogério S. e J. M. Trevisan 112
2.1.1.1 Criação do Universo Ficcional 113
2.1.1.1.1 O Enredo 114
2.1.1.1.2 A Geografia 115
2.1.1.1.3 Os Povos 118
2.1.1.1.4 As Criaturas 119
2.1.1.1.5 A Religião 120
2.1.1.2 A produção em diferentes mídias 122
2.1.1.2.1 HQ – Holy Avenger 122
2.1.1.2.2 Livro RPG – Tormenta 127
2.1.1.2.3 CD de áudio 128
2.1.1.2.4 Animação 129
2.1.1.2.5 Contribuições do Público 130
2.2.2 Aurora Pós-Humana – Edgar Franco 133
2.2.2.1 Criação do Universo Ficcional 133
2.2.2.1.1 O Enredo 136
2.2.2.1.2 As Espécies 137
2.2.2.1.3 A Geografia 142
2.2.2.1.4 As Artes 144
2.2.2.1.5 O Misticismo e a Transcendência 145
2.2.2.2 A produção em diferentes mídias 145
2.2.2.2.1 HQ – BioCyberDrama Saga..... 146
2.2.2.2.2 Banda – Phostuman Tantra 150
2.2.2.2.3 Facebook – O Ciberpajé …….. 150
2.2.2.2.4 A Performance – ByoCyberShamanism …… 153
2.2.2.2.5 Contribuições do Público ……..... 154
2.2 Considerações sobre narrativa transmídia e sua produção no campo das artes 157

3. A CONSTRUÇÃO DE [ENTRE] MUNDOS 159
3.1 Percurso Criativo em [ENTRE] MUNDOS 159
3.1.1 A Estrutura do projeto 160
3.1.2 Referências poéticas e estéticas 161
3.2 O tempo e espaço do mundo ficcional 166

3.2.1 Um breve panorama de [ENTRE] mundos 167
3.2.2 O Enredo 171
3.2.3 Os 4 Elementos 172
3.2.4 Seres Primordiais 176
3.2.5 A Geografia mundo virtual Zefir 183
3.2.6 Os Povos 185
3.2.7 As Criaturas 187
3.2.8 Outros dados importantes sobre Zefir 188
3.3 O [ENTRE] MUNDOS 193
3.3.1 O estudo de traço 194
3.3.2 O Site 196
3.3.3 Rede Social/Facebook 200
3.3.4 História em Quadrinhos 204
3.3.5 Jogo Zefir 228
3.3.6 Performance e Cosplay 230
3.3.6.1 O processo de criação de Dália 230
3.3.6.2 As referências para a personagem 231
3.3.6.3 A personagem Dália 236
3.3.6.4 O Figurino 241
3.3.6.5 O Cosplay 244
3.3.6.6 A Performance – [ENTRE] mundos 247
3.4 Considerações sobre a produção de ENTRE mundos 253

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS 255

REFERÊNCIAS 257

APÊNDICE A 263

APÊNDICE B 264

INTRODUÇÃO

No princípio

Inicialmente, gostaria de discorrer sobre a origem do meu interesse pelos objetos de estudo, investigados ao longo dessa dissertação e os (des)caminhos artísticos percorridos desde a minha infância até esse momento no ambiente acadêmico, pois acredito ser essa trajetória de importância relevante para a compreensão do processo criativo e da poética utilizada nesse trabalho.

Na infância, por volta dos 12 anos, no ano de 1997, tive a oportunidade de entrar em contato com um tipo diferente de animação. Normalmente para aquela época, o nosso primeiro contato com as animações era por meio das produções desenvolvidas pelos estúdios Walt Disney, que nos chamava a atenção por suas narrativas que tinham como base princesas e príncipes.

Naquela mesma época a emissora Rede Manchete iniciava, no ano de 1990, um programa voltado para o público infantil, o Clube da Criança, e nele um novo tipo de animação recebia espaço e atenção entre as crianças e adolescentes, os desenhos animados japoneses, que logo foram apresentados como anime [1], nome originalmente utilizado na "terra do sol nascente", o Japão. Seguindo o sucesso do Clube da Criança a emissora criou para o programa da manhã o Cometa da Alegria, onde era apresentado o acervo de animes.

Entre as produções disponibilizadas pela mídia estava o anime Cavaleiros do Zodíaco[2]. O anime obteve grande sucesso no Brasil durante a década de 1990 e também se tornou um dos grandes responsáveis pela divulgação de outros animes no país, tais como, Dragon Ball[3], Guerreiras Mágicas de Rayearth[4] e Sailor Moon[5].

---

[1] SATO, Cristiane. Não havia na língua japonesa uma palavra distinta que significasse 'animação'. A influência estrangeira trouxe ao idioma japonês novas expressões. A partir da década de 1950, o termo anime, derivado do inglês animation, passou a ser usado como sinônimo de animação com a estética e a técnica desenvolvidas pelos japoneses, embora no Japão ela signifique todo e qualquer desenho animado, japonês ou não, p. 30. 2005.

[2] Série japonesa originalmente criada para os quadrinhos, escrita e ilustrada por Masami Kurumada, publicada na revista Weekly Shōnen Jump de 1986 a 1991 e adaptada para anime pela Toei Animation de 1986 a 1989.

[3] Mangá criado por Akira Toriyama e publicado em 42 volumes em 1984. Em seguida lançado na versão em anime.

[4] Mangá criado pelo grupo CLAMP e publicado pela revista semanalNakayoshi em 1993 a 1996. Em seguida lançado na versão em anime.

Esses animes fizeram parte desse imaginário juvenil, despertando em mim a curiosidade para a cultura pop japonesa.

O pesquisador Caio Túlio (2006, p.24) ressalta que é fundamental perceber que a emissora consolidou não só o interesse industrial pelos produtos nipônicos, mas principalmente o interesse de um público que não se restringiria a integrantes da colônia japonesa no Brasil. Através desses desenhos, como Cavaleiros do Zodíaco, que a emissora se consolidou como parte integrante do imaginário daqueles que apreciam as animações, repetindo um fenômeno bastante comum em outros países: conhecimento prévio do anime antes das histórias em quadrinhos.

Algo que busquei conhecer após o contato com os animes, foram as revistas distribuídas de maneira impressa nas bancas de jornais e revistas. Eram edições dedicadas exclusivamente ao público que acompanhava os animes pela programação televisiva. Entre essas publicações estava a revista brasileira Herói, criada em 1994 pela Conrad Editora, tendo como retorno altos índices de vendas no mesmo período em que era exibido nas telas dos televisores do país o anime Os Cavaleiros do Zodíaco.

A revista trazia spoilers[6] dos episódios, e detalhes dos bastidores da produção dos animes e curiosidades sobre essas séries. Com o crescente interesse dos leitores brasileiros pela cultura pop japonesa, outros assuntos relacionados a esse universo passaram a ser tratados por essas publicações. Os dubladores brasileiros desses animes ganharam destaque e entrevistas eram realizadas para que os fãs pudessem se envolver de alguma forma com o processo de transição do anime do Japão para o Brasil.

O contato com essas revistas abriu um leque de possibilidades, ou seja, por meio das publicações pude entender a origem desses animes, que na sua maioria, sendo na sua maioria, adaptações das histórias em quadrinhos japonesas, ou como são

---

[5] Uma série escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi em 1992. Em seguida lançada na versão em anime.

[6] Tem origem no verbo spoil, que significa estragar, e é um termo de origem inglesa. Spoiler é quando alguma fonte de informação, como um site, ou um amigo, revela informações sobre o conteúdo de algum livro, ou filme, sem que a pessoa tenha visto.

conhecidos pelos fãs e estudiosos da cultura pop japonesa, os mangás[7], designação utilizada para definir história em quadrinhos japonesa. Segundo a pesquisadora Cristiane sato (1993, p.26), a palavra Mangá é o resultado da união dos ideogramas MAN (humor) e GÁ (grafismo) em japonês, sendo sua tradução literal para o português “caricatura”, “desenho engraçado”. Como revela a pesquisadora Sonia Bibe Luyten (2001, p.43), a origem dos quadrinhos está no Teatro das Sombras, que na época feudal percorria diversos vilarejos do Japão, contando lendas por meio de fantoches.

Essas lendas acabaram sendo escritas em rolos de papel e ilustradas com traços precisos e de grande peso simbólico, dando origem às histórias em sequência, e consequentemente originando o mangá. Segundo Sonia Luyten (2005, p.43), a própria palavra mangá tem o significado não só de história em quadrinhos, mas de revista de história em quadrinhos, caricatura, cartum e até mesmo desenho animado.

Vale ressaltar que o mangá que conhecemos atualmente é resultado de uma produção japonesa atrelada as influências da cultura ocidental. Com a modernização do país e com o desenvolvimento de uma linguagem de quadrinhos própria aos costumes e à realidade japonesa, o Mangá se tornou sinônimo de caricaturas e HQs. Influenciado pela obra de Walt Disney e pelo cinema europeu, na década de 40, Osamu Tezuka adaptava para a linguagem dos quadrinhos técnicas de cinema, revolucionando a narrativa quadrinhística e fazendo com que os leitores se envolvessem mais com as histórias que criava. Além da influência nas técnicas de enquadramento para as histórias em quadrinhos, os elementos do ocidente passaram a influenciar a anatomia e os costumes dos personagens nos mangás.

Normalmente o mangá é o primeiro produto desenvolvido por um mangaká, ou seja, pelo artista de histórias em quadrinhos. Após essa produção, e dependendo da sua aceitação pelo público, esse material é adaptado para a linguagem do desenho

[7] O termo mangá se tornou popular no começo deste século por intermédio do desenhista Rakuten Kitazawa, que se empenhou em sua popularização, considerando que essa palavra já tinho sido cunhado por Hokusai, famoso xilogravurista da arte Ukiyo-ê. Antes do termo mangá ser adotado, havia outros nomes para designar a arte narrativa em imagens sequenciais, como Toba-e (desenhos de Toba), Giga (desenhos divertidos), entre outras terminologias. (LUYTEN, 2000, p.43).

animado, ou seja, o anime. Esse caminho é o mais praticado no ambiente de produção, contudo há exceções à regra.

Algumas das produções japonesas mais famosas no ocidente, como Pokémon (1996) e Street Fighter (1987), foram criados a princípio como jogos de vídeo game e devido ao sucesso de vendas e interesse do público, foram adaptados para o anime.

Senti-me ainda mais instigada a desenhar após o contato com os animes e mangás, e nos anos seguintes ao meu conhecimento dessas linguagens peculiares busquei aprimorar o traço e desenvolver um trabalho que se aproximasse dessa linha, mas que ainda preservasse peculiaridades autorais.

Algumas das características originarias do mangá ainda perpetuam sobre minhas produções, como pode ser observado na figura 1, onde mantenho a característica dos olhos grandes e expressivos, os cabelos com cortes e moldes peculiares. Características estas que fazem parte do mangá pós-moderno e que hoje influenciam os traços dos ilustradores brasileiros, e por consequência, a produção dessa pesquisa.

Figura 1 – Estudos de traço mangá. Veramar Martins. (2009)

A fim de praticar esse traço, passei a frequentar os eventos realizados em Goiânia, voltados para a cultura pop japonesa, onde podíamos entrar em contato, não apenas com o mangá e os seus desdobramentos, como o fanzine[8], e a fanfiction[9], mais conhecida entre os fãs da cultura pop japonesa como doujinshi[10]. Nesse período tive a oportunidade de entrar em contato com essas produções independentes de fãs e, além disso, desenvolver uma produção própria e distribui-la pela internet por meio de sites feitos por fãs para fãs.

Uma dessas produções foi o doujinshi dedicado ao mangá e anime Yu-gi-oh (1996) escrita e ilustrada por Kazuki Takahashi. Através de seus personagens principais e seu enredo desenvolvi uma narrativa em quadrinhos no ano de 2009, contendo um total de 25 páginas em papel A5, preto e branco, seguindo os padrões das publicações de mangá produzidas no Brasil. Esse trabalho foi publicado no site dedicado a produções brasileiras de fanzines: Fanjin[11].

Passei a me dedicar nesse momento a diferentes produções ligadas ao mangá e seus desdobramentos, uma delas consistia na reprodução de caricaturas em mangás. Tratava-se de criar, a partir do traço japonês, uma ilustração em mangá das pessoas que frequentavam os eventos de Goiânia. Na época eu fazia parte de um grupo de alunos de uma escola de mangá criada pela professora Flávia Brandão.

Em uma dessas atividades me deparei com uma linguagem diferente do mangá e anime, mas não menos significativa, o cosplay. Segundo Luyten (2001, p.56) cosplay é a “abreviação de costume play – ou seja, as roupas de interpretar ou brincar que reproduzem traje de personagens de mangá, animê, games ou tokatsu”.

---

[8] MAGALHÃES, Henrique (2003). Publicações amadoras produzidas por fãs e dirigida a fãs de expressões artísticas, os fanzines surgiram nos Estados Unidos na década de 1930 com os autores de ficção científica. São publicações amadoras, sem fins lucrativos, que visam a troca de idéias, investigação ou promoção de um objeto de culto. p. 102-103.

[9] Abreviação do termo em inglês fan fiction, ou seja, "ficção criada por fãs", mas que também pode ser chamada de Fic. Trata-se de contos ou romances escritos por terceiros, não fazendo parte do enredo da história a que faz referência.

[10] Fanfiction japonesa, baseada nos mangás, escritos e desenhados por fãs destas séries. O termo deriva de Doujin ou grupo literário, que era a forma tradicional de produção, e Shi, que significa revista ou distribuição. Normalmente, o termo usualmente se refere a produções de artistas não profissionalizados, podendo conter tanto histórias originais quanto baseadas em um mangá ou um anime.

[11] Disponível em: http://fanjin.blogspot.com.br/2011/03/yu-gi-oh-by-yuna-martins.html

A história do cosplay está intimamente ligada à história das convenções de ficção científica nos Estados Unidos.

O primeiro cosplay que vi em um evento foi a personagem Belldandy, do anime Ah! Megami-sama (1993), também conhecida como *Ah! My Goddess* ou *Oh My Goddess!.* A partir daquele momento a curiosidade em saber do que se tratava aquela expressão artística e como ela era trabalhada, passou a fazer parte de minhas pesquisas, dentro e fora da universidade, visto que nessa época já estava cursando bacharelado em Artes Visuais na FAV/UFG. Surgia ali um desejo de me aprofundar nas questões envolvendo a linguagem do corpo e do cosplay.

Na faculdade tive a oportunidade de desenvolver uma pesquisa em poéticas visuais, iniciada em 2009, durante a Graduação, a qual abordava a performance tendo como suporte à linguagem do cosplay. Para tanto, com o objetivo de compreender o objeto de estudo, ou seja, o cosplay, me dediquei a confeccionar, elaborar e realizar apresentações em eventos de anime e mangá.

O estudo de personagens, as quais seriam apresentadas em eventos de Goiânia, Brasília e São Paulo, foram de grande importância para a escolha da personagem que eu iria trabalhar mais adiante, na performance desenvolvida para o trabalho final de conclusão de curso em Artes Visuais - Bacharelado. Acredito que, por meio dessas apresentações pude desenvolver um critério, subjetivo e relacionado ao meu gosto pessoal, capaz de avaliar qual seria a melhor personagem a ser feita, considerando suas proximidades físicas e psicológicas com o que eu gostaria de desenvolver em minha própria personalidade.

A primeira personagem que selecionei para confeccionar como cosplay foi Yuna, do Game: *Final Fantasy X e X-2*[12]. Para a confecção das vestimentas e seus acessórios realizei uma pesquisa detalhada em sites que descreviam o figurino da personagem, além de recorrer a tutoriais sobre como fazer partes da roupa.

[12] Games lançados para PlayStation 2 em 2001 e 2003. Yuna é uma conjuradora fictícia da série de game Final Fantasy. Ela é a protagonista feminina de Final Fantasy X e a personagem principal em Final Fantasy X-2. Criada por Tetsuya Nomura e dublada por Mayuko Aoki na versão japonesa do game. Yuna é a filha de Lorde Braska, que havia derrotado Sin há dez anos atrás, quando ela tinha apenas 7 anos, após esse fato Yuna decide seguir os passos do pai e se torna uma convocadora (no jogo recebe o nome de Summoner).

A narrativa de jogo produzida pela personagem Yuna me permitiu explorar, não apenas uma ação usando uma única roupa, mas três momentos distintos, nos quais pude utilizar suas três roupas principais, sendo conhecidas no jogo como *Yuna Songstress*, representada na figura 2, *Yuna Summoner*, e *Yuna Gunner.*

Figura 2 – Cosplay de Yuna Songstress, por Veramar Martins. Evento Anime Friends. (2009)

Depois das roupas produzidas era necessário seguir para a segunda etapa de produção de um cosplay, ou seja, a apresentação em palco. Pensando no exercício do cosplay, no processo de aproximação com a personagem, busquei - através de ensaios, agir de forma a me aproximar dela, por intermédio da coreografia.

O primeiro evento onde estive, caracterizada como cosplay, foi no *Anime Project*, em junho de 2009 em Goiânia. Nesse evento pude realizar minha primeira apresentação como a *Yuna Songstress*. Recebendo ao final a premiação em primeiro lugar e com ela uma viagem para o maior evento da América Latina, o *Anime Friends*, em São Paulo. Recebi outras premiações com as personagens *Yuna Summoner* e *Gunner*. Começava aqui uma jornada onde o tema principal seria o meu crescimento artístico através do cosplay.

É importante destacar que os trabalhos desenvolvidos durante as disciplinas do curso de Artes Plásticas, tiveram como fonte de inspiração a cultura pop japonesa. Para falar sobre tais linguagens busquei estudos em diferentes áreas. Nessa busca me deparei com a primeira pesquisadora brasileira que se dedicou a investigar e, em

seguida, a publicar materiais explicando de forma sistemática e acadêmica o ambiente criado pela cultura pop japonesa, Sonia B. Luyten.

No período da graduação tive a oportunidade de cursar a disciplina de núcleo livre, intitulada “História em quadrinhos de autor” em 2009, ministrada pelo professor Dr. Edgar Franco. Nessas aulas pude aprimorar um traço com características pessoais, sem perder a influência da linguagem do mangá, a qual admiro e assumo como parte de minha formação como artista e criadora. Essa experiência me proporcionou estudar de forma mais detalhada as questões que envolvem os quadrinhos, como a roteirização, criação e desenvolvimento de personagens, além de me permitir estudar outros autores que desenvolvem trabalhos dentro da academia de artes, o que legitima essa linguagem como importante expressão artística no campo das artes visuais.

Na atividade final desenvolvi uma história em quadrinhos autoral, na qual apresentei uma narrativa estruturada em um diálogo entre a personagem principal e suas outras identidades, seus alter-egos. A história em quadrinhos de sete páginas teve como tema o cosplay e a construção de identidade, por meio da utilização das vestimentas da personagem *Yuna*, do jogo *Final Fantasy X* e *XII*. Nessa história em quadrinhos trabalhei com a questão da construção da identidade.

Seguindo com as produções dos cosplays, após realizar essas produções com a personagem Yuna, busquei no universo dos animes uma personagem com a qual pudesse manifestar, não apenas minha admiração pela cultura pop japonesa, mas que me permitisse desenvolver uma performance ligada ao campo das artes, a escolhida foi a personagem Sora Naegima, de Kaleido Star[13].

O desejo de interpretar um personagem está relacionado a uma gosto pessoal. No caso da escolha pela personagem Sora Naegima, essa identificação veio do fato de sua personalidade ser alegre e sonhadora, o que me levou a uma identificação com a sua personalidade.

[13] É um anime criado e produzido pela Gonzo Digimation, contém 51 episódios e foi exibido no Japão em 2004. Conta a história de Sora Naegino, uma jovem garota japonesa que sai do Japão para Estados Unidos em busca de um sonho, trabalhar no Kaleido Stage, o maior circo do mundo, que fica na cidade fictícia de Cape Mary, na Califórnia.

Para o trabalho de conclusão de curso investiguei a linguagem do cosplay como prática performática, desenvolvendo uma pesquisa em poéticas visuais na qual convergiram questões de um processo artístico em performance, respaldado pela utilização do cosplay, envolvendo experimentações, apresentações, leituras e reflexões.

Dessa confluência de fatores originou-se a produção prática na qual realizei uma investigação sobre o uso do cosplay e a sua relação com o corpo do performer, enquanto fenômeno e manifestação artística na arte da performance, ao final dessa produção dei à mesma o título de EuPerformerCosplay.

Nesse processo tive a oportunidade de deslocar a figura do cosplay do seu ambiente "natural" - que são os espaços dos eventos, lançando-o ao espaço comum das avenidas e ruas de Goiânia, como pode ser observado na figura 3, caracterizada com a personagem Sora do anime *KaleidoStar*.

Em toda performance apresentada, foi de fundamental importância a percepção do corpo, utilizado como suporte para construção de identidades. Buscando me relacionar cada vez mais com a história da personagem para a transformação da minha realidade, decidi tingir o cabelo de rosa. Com essa ação pude identificar uma transposição do cosplayer[14], do fã para alguém que realmente busca assumir certas características específicas das personagens para a sua vida.

Figura 3 - EuPerformerCosplay – Cosplay de Sora, por Veramar Martins. Momentos no parque Flamboyant, Goiânia, GO. (2010)

[14] São os participantes dessa atividade, aqueles que fazem o cosplay.

Ao final da apresentação do trabalho de conclusão de curso pude perceber que muitas interrogações haviam surgido durante esse processo, interrogações que ainda pairavam no ar e que me levavam a indagar sobre quais outras experiências ainda seriam possíveis de vivenciar dentro da linguagem do cosplay.

Pensando nessas novas possibilidades me dediquei aos estudos sobre o assunto e a preparação para a prova de seleção para o Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, ofertada pela FAV/UFG. No primeiro processo, apesar de não conseguir ingressar no programa, tive a oportunidade de frequentar uma das disciplinas como aluna especial. A disciplina de Arte e Tecnologia, ministrada em 2012 na FAV/UFG, pelo professor Edgar Franco, foi a opção mais interessante.

Nesse período pude trabalhar as questões, e interrogações que haviam surgido ao final do curso de graduação. A atividade final da disciplina envolvia a elaboração de um projeto de nosso interesse, vinculado aos aparatos tecnológicos e suas significações no campo artístico e expressivo. Nesse projeto parti de dois objetivos específicos: traçar uma reflexão teórica que abarcasse a arte e tecnologia, e desenvolver uma "narrativa performático-interativa" que dialogasse de forma coerente com os aspectos envolvidos na reflexão teórica. Para tanto, observando as articulações desses conteúdos, e envolvendo o estudo da linguagem do cosplay, isso me permitiu a construção de uma "narrativa performático-interativa" para o trabalho final.

Nesse processo elaborei um histórico de como foi construída a "narrativa performático-interativa", intitulada Light Blossom[15] (Flor de Luz), e como desenvolvi um diálogo com os elementos teóricos estudados, refletindo também sobre o processo de criação imagética da narrativa, baseada primordialmente na linguagem do cosplay, mas criada para explorar as múltiplas possibilidades trazidas pela arte.

Para a criação da personagem tive como influência as personagens Lilymon (anime Digimon-1997), Cheza (anime Wolf´s Rain-2003) e Cure Blossom (anime Heart Pretty Precure-2004). Sendo que elas possuem em comum a construção de suas

[15] O nome Light Blossom é uma referência a personagem Cure Blossom, do anime *HeartCatch Precure!,* produzido em 2010 e que conta a história da personagem Hanasaki Tsubomi uma garota no 2º ano do colegial que ama flores e plantas e que se torna uma guerreira da flor, intitulada Cure Blossom.

vestimentas, baseadas nos elementos das flores, como a saia em forma de pétalas ou o uso de cores em tons de rosa, verde e branco. Essas personagens, juntamente com suas histórias e características me auxiliaram na criação da personagem que faria parte da performance, a Light Blossom.

Pensando na questão da arte e tecnologia não poderia deixar de agregar na vestimenta da personagem elementos eletrônicos e interativos, os quais se tornaram essenciais para a poética da personagem e também da performance. Assim, a personagem Light Blossom contou com o elemento do LED - diodo emissor de luz (muito utilizado na fabricação de brinquedos para crianças e em festas em geral), como parte de sua roupa. A partir da ideia de que ela se alimentava de luz, por meio das flores - que estavam acopladas a ela através do sistema de LED – que fazia esse processo de captura da luz.

O acender da luz da flor pelo interator, como pode ser observado na figura 4, representou essa passagem da luz do interator para a flor e consequentemente para a personagem. O contato com a personagem representava o calor humano, outro elemento que também era absorvido por ela.

Através dessa interação a personagem despertaria para o mundo. Vale pontuar que esses dispositivos foram pensados e elaborados pelo designer gráfico, Jordão França e pelo aluno de engenharia mecânica, Brunno Ricardo. Portanto, o trabalho teve caráter colaborativo. A ação aconteceu em tempo real, ou seja, por meio de uma performance dividida em três momentos básicos: a) A ativação do sensor e passagem do vídeo; b) A interação por meio das flores de luz.

Figura 4 - Performance Interativa - A interação por meio das flores de luz, entre eu e o outro. (2012)

E por fim a etapa c) O despertar da personagem e seu agradecimento. Nesse momento, como forma de agradecimento por ter sido “despertada”, convidei cada um dos presentes para uma dança. Creio que esse momento tenha sido a parte mais significativa do trabalho, onde pude, de fato, entrar em contato com o outro e perceber sua reação diante da proposta performática.

A produção desse trabalho me permitiu identificar algumas peculiaridades, em torno da figura do cosplay, além da relação criada entre essa figura e a linguagem da arte e tecnologia. Refletindo sobre os resultados obtidos pude compreender que o cosplay, e suas áreas próximas, seriam os elementos com os quais eu desenvolveria o pré-projeto para o mestrado.

Em 2013, ingressei no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, da FAV/UFG sob orientação de Edgar Franco, tendo como temática para o projeto de pesquisa “O Cosplay e a Narrativa Ficcional Transmídia”. Desse modo tive a oportunidade de frequentar, novamente, a disciplina de Arte e Tecnologia e produzir um material que dialogasse com a temática do meu projeto para o mestrado. Tendo como base as discussões iniciadas anteriormente, a proposta dessa atividade consistiu em elaborar uma HQtrônica [16], tendo como elemento principal a personagem, Light Blossom, desenvolvida para a proposta anterior.

Nesta narrativa considerei os dois elementos que faziam parte de minhas pesquisas diárias, o cosplay, ligado à linguagem da performance, e a história em quadrinhos, nesse caso utilizando-me das definições e aparatos da linguagem específica da HQtrônica. Para a produção do material passei pelas etapas de planejamento e construção da narrativa, envolvendo a utilização de ilustrações, programas de computador, sons e vídeo.

Para que a história tivesse relação com a performance produzida anteriormente, elaborei uma narrativa curta, desenvolvendo 7 desenhos que, por si só, e sem o uso da linguagem escrita, apresentavam o processo de criação da personagem Light Blossom. No intuito de ilustrar o trabalho realizado apresento o frame de uma cena

[16] FRANCO, Edgar. Formado pela contração da abreviação "HQ" (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos Quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte. Vale ressaltar que a definição exclui as HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar quaisquer dos recursos hipermídia destacados. (2008, p.147).

desenvolvida para a narrativa. Na figura 5 temos a cena final da narrativa visual, nela a personagem Light Blossom desperta por meio das flores de luz. Essa ação dialoga com a performance realizada em 2012, na disciplina de Arte e Tecnologia.

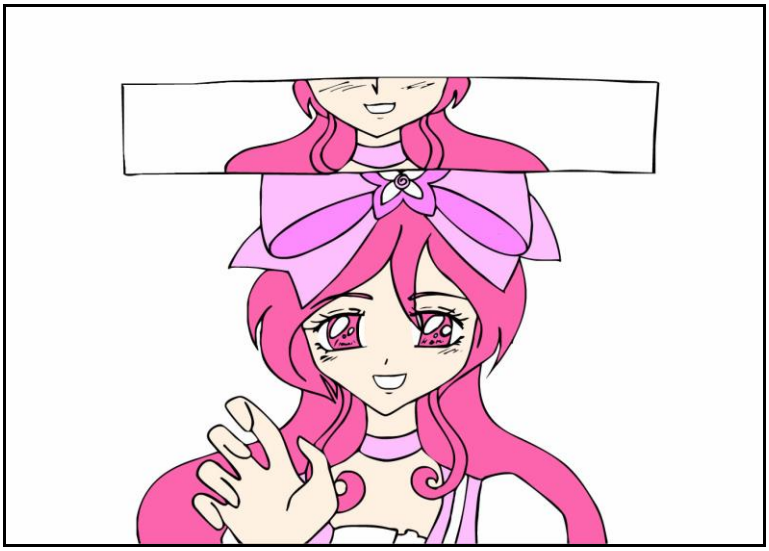

Figura 5 - Quadro 6 da HQtrônica Light Blossom. Veramar Martins. (2013)

Esses dois experimentos artísticos me despertaram o interesse em realizar uma pesquisa que se baseasse na linguagem do cosplay, e que se pautasse na criação de um universo ficcional. Passei a investigar mais a fundo o cosplay, e as suas principais características e desdobramentos.

Quando defini o projeto de pesquisa, pensei em estudar a relação do cosplay com a performance, seguindo o que já havia produzido nas duas disciplinas de Arte e Tecnologia. Ao longo das primeiras reflexões, releituras e um retorno aos dois trabalhos, me deparei com novas perguntas, o que acabou guiando a pesquisa a outros caminhos, apontando para a possibilidade de criação de um universo ficcional, onde as personagens, cenários e situações pudessem ser desenvolvidas a partir de minhas experiências e desejos como pesquisadora e artista.

Percebi uma possibilidade de conexão entre a linguagem do cosplay e o desenvolvimento de uma narrativa transmídia, propondo para esse momento a união desses dois elementos. A partir de então, entrei em contato com autores que tratam das definições sobre a narrativa transmídia e a linguagem do cosplay.

A teoria e a prática

Como este trabalho se insere na linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, vale ressaltar que essa produção se dará em duas frentes distintas, embora sejam pensadas e executadas de forma simultânea e se retroalimentem. Dentro da abordagem teórica pretendo investigar a criação de um universo ficcional transmídia, tratando das seguintes questões: o que é narrativa transmídia e como essa se caracteriza; o que é cosplay; e como estes dois elementos podem ser interligados para a produção de um trabalho transmidiático.

Essas investigações teóricas objetivam criar um diálogo com a produção de minha prática artística da pesquisa, abordando minha visão poética dessas questões e reflexões. Os trabalhos práticos serão elaborados utilizando a linguagem dos quadrinhos tradicionais em suporte papel, da HQtrônica, e da performance, usando como suporte a rede social Facebook. Incluindo a criação de perfis para as personagens principais da história, nos quais divulgarei assuntos e acontecimentos do universo ficcional de forma gráfica, utilizando elementos da linguagem das histórias em quadrinhos, além de trabalhar com o cosplay, utilizando fotografias e vídeos.

Tanto a reflexão teórica quanto a produção prática nesses espaços eleitos para a construção da narrativa transmídia, serão desenvolvidos simultaneamente, em um contínuo processo de construção e retroalimentação.

A jornada

Visando estruturar as ideias que perpassam esta pesquisa de base exploratória foram propostos três capítulos. No primeiro capítulo, trato da narrativa transmídia, e como essa se estrutura e difere de outras linguagens como a hipermídia e a multimídia, apresentando as peculiaridades que a caracterizam como uma linguagem singular. Para tanto, buscarei apoio nos textos e reflexões de teóricos e como Henry Jenkins, um dos estudiosos de mídias dos Estados Unidos e que nos apresenta em seu livro, Cultura da Convergência, um entendimento diferenciado sobre a transmídia. Outros pesquisadores també serão apresentandos a fim de enriquecer a compreensão desse conceito, Robert Pratten e Max Giovagnoli.

Além da investigação teórico-conceitual, foi feita uma seleção de produções transmidiáticas, exemplos de alguns dos produtos que, apesar de serem pensados

para o mercado, possuem elementos relevantes para o entendimento de transmídia. Assim realizarei a análise de uma produção mundialmente famosa e que possui relação com a cultura oriental, a franquia estadunidense Matrix, destacando a construção e definição do que vem a ser o fenômeno transmídia. Na sequência, investigando narrativa transmídia no Brasil destaco a produção brasileira, Anna Bee, que aplicou os conceitos que envolvem a narrativa transmídia para a produção de seu material.

Buscando uma relação com o conteúdo da cultura pop japonesa, que é o foco dessa pesquisa, analisarei brevemente algumas produções desse meio. Começando com um dos pioneiros da narrativa transmídia no Japão, o mundialmente famoso mangaká, Osamu Tezuka, que foi capaz de navegar por diferentes linguagens, produzindo histórias em quadrinhos, animações, produções cinematográficas, entre outras obras. Outra produção que será tratada no texto é o fenômeno Pokémon de autoria de Satoshi Tajiri.

É importante considerar que os fãs dessas séries exerceram um importante papel no seu sucesso estrondoso. Através da produção de histórias alternativas, por meio dos fanzines, fanfictions, além de criarem espaços na internet para a discussão de assuntos voltados para esse universo. Outros desdobramentos foram surgindo, tais como, a criação de eventos e encontros para fãs, produções de live-actions e apresentações de cosplay, também trato desses desdobramentos no primeiro capítulo.

Para uma melhor compreensão do trabalho que será apresentado mais adiante será necessário expor algumas definições e termos sobre a linguagem do cosplay, sua origem e desdobramentos estéticos, utilizo a abordagem de autores brasileiros que fizeram uma delimitação do tema, Sonia B. Luyten, Amaro Braga e Cristiane Sato.

No segundo capítulo, apresento o conceito de transmídia vinculado ao campo da arte. Essa reflexão será o ponto de partida para que o diálogo entre arte e transmídia possam ser interligadas e trabalhadas juntamente. Nesse momento busco respaldo em Janet Murray, que através do livro Hamlet no Holodeck, tornou-se uma referência fundamental no campo da narrativa. Em seu trabalho Murray nos chama a atenção pela identificação de uma nova linguagem expressiva, caracterizada por uma essência multidisciplinar das novas mídias.

Trarei como breve exemplificações de universos ficcionais na perspectiva da experiência artística, uma série em quadrinhos criada de 1998 criada a partir de uma aventura de RPG, Holy Avenger. Trata-se de um projeto realizado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, tendo como ilustradora Érica Awano. O trabalho teve como ponto de partida a elaboração de uma revista em estilo mangá, seguindo para outras produções como uma série animada, um cd drama, além de histórias paralelas em outras plataformas.

Ainda no campo da produção nacional, apresento o artista transmídia Edgar Franco, professor na Faculdade de Artes Visuais da UFG e também artista responsável pela banda performática Posthuman Tantra. Enfoco as reflexões de sua tese Perspectivas pós-humanas nas ciberartes (2006) e outras pesquisas e artigos recentes que refletem sobre o gênero narrativo de ficção cientifica e a construção de uma narrativa transmidiática.

Analiso a sua recente produção, o álbum em quadrinhos BioCyberDrama Saga, realizado em parceria com o premiado quadrinhista Mozart Couto, convidado para a criação dessa saga de ficção científica em quadrinhos. O trabalho inclui a saga completa em quadrinhos, além de uma descrição detalhada do universo ficcional da “Aurora Pós-humana”, e um making of nos anexos, com artes do processo criativo da obra. A obra foi relevante tanto no ponto de vista de criação de uma narrativa transmidiática, quanto na produção de um universo ficcional, dotando-me de referências concisas e questões pertinentes sobre os rumos que a arte tecnologia tem tomado.

Vale ressaltar que, nesta etapa da jornada, procuro observar como, dentro dessas estruturas narrativas, são trabalhados os elementos das múltiplas linguagens narrativas utilizadas por esses criadores, além de apontar como os autores relacionam, dentro dessas obras, a questão da criação de um universo ficcional e a elaboração de uma narrativa transmidiática.

Na terceira parte desse trajeto, o capítulo 3, deixo refletidas as minhas impressões sobre o meu processo criativo. Lembrando que as reflexões teóricas e a escrita dos demais capítulos foi realizada simultaneamente ao estudo de meu próprio processo de criação. Sendo assim, procurei registrar os alicerces nos quais se sustenta meu

processo criativo, destacando as influências da investigação teórica no processo de construção de minha narrativa transmídia em todas as suas formas e manifestações.

Nesse momento, portanto, irei relatar as experiências, sucessos e equívocos que envolveram as técnicas empreendidas na execução destas narrativas: o uso de técnicas mistas na produção de gravuras, a produção da história em quadrinhos em suporte tradicional e o desenvolvimento de um game (jogo), assim como a confecção e apresentação de um cosplay; sendo que essas produções serão veiculadas em meio digital, através da Rede Social/Facebook e o Blog.

Finalmente, nas considerações finais, faço algumas anotações que creio serem relevantes sobre o caminho percorrido, observando quais dos objetivos finais foram alcançados e quais deixaram de ser importantes para essa construção da pesquisa.

1. NARRATIVA TRANSMÍDIA E UNIVERSO FICCIONAL

Durante a primeira etapa dessa caminhada, procurarei esmiuçar a constituição e a delimitação do objeto de estudo, a narrativa transmídia, conceituando e categorizando seus principais elementos. Para tanto, partirei de seu surgimento, o qual se encontra vinculado ao desenvolvimento das mídias. Nessa etapa se fará necessário descrever o que vem a ser o conceito de mídias e a sua atuação na nossa sociedade pós-moderna.

Para realizar esse mapeamento, recorri a teóricos que estudam o conceito de mídias e que procuram estabelecer semelhanças e diferenças entre essa definição e as demais, como hipermídia e multimídia. Estabeleço assim a delimitação para a análise do objeto de estudo, entendendo e definindo o que vem a ser, inicialmente, a ideia de mídia.

1.1 Conceituando Mídias

Segundo Santaella (2004, p.61), “está longe de existir um consenso em relação aos sentidos, muitas vezes bastante confusos, com que a palavra vem sendo empregada”. Sendo assim, ao abordar o estudo desse termo recorro, como ponto de partida, ao seu significado primordial, especificamente, ao dicionário Aurélio,

> Mídias significa s.f. Qualquer suporte de difusão de informações (rádio, televisão, imprensa escrita, livro, computador, videocassete, satélite de comunicações etc.) que constitua simultaneamente um meio de expressão e um intermediário capaz de transmitir uma mensagem a um grupo; meios de comunicação, comunicação de massa. /Publicidade Atividade e departamento de uma agência especializados em selecionar e indicar os veículos de propaganda (televisão, jornal, mala-direta etc.) mais favoráveis à divulgação de determinada mensagem, de forma a atingir seu público-alvo; veiculação. // Mídia eletrônica, rádio, televisão etc. // Mídia impressa, revista, jornais, cartazes, mala-direta, folhetos etc. // Novas mídias, as que decorrem de tecnologias recentes (p. ex., a informática, os satélites de comunicações). /S.m. Publicidade Profissional especializado em veiculação; homem de mídia.

Por meio dessa definição podemos verificar que a sua delimitação envolve qualquer suporte de difusão de informações. Ainda, segundo Santaella,

> Ora, mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são

> meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram. (SANTAELLA, 2004, p.25).

Considerando que esse trabalho tem como objetivo aplicar o conceito de narrativa transmídia por meio de distintas plataformas, selecionei a seguintes mídias para construção desse trabalho: a História em quadrinhos – HQ; o Game; o Cosplay e o Ciberespaço, envolvendo as mídias interativas, Facebook e blog.

1.1.1 Cosplay

O cosplay nasceu do hábito dos norte-americanos se fantasiarem com roupas de seus personagens preferidos em convenções de histórias em quadrinhos nos anos 1970. Celebrizada pelos fãs das séries televisivas Star Trek e de Star Wars, a prática tornou-se mais frequente e organizada com o advento da febre do anime.

Os fãs dos quadrinhos e desenhos animados japoneses absorveram essa prática de se travestirem de seus personagens favoritos, e o cosplay é hoje um hábito que mobiliza pessoas de vários países. No Brasil, a primeira definição elaborada acerca da prática do cosplay surgiu nas pesquisas de Sonia B. Luyten.

> Nessas convenções, talvez o que mais chama a atenção daqueles que vêem de fora sejam os concursos de cosplay – abreviação de costume play – ou seja, as roupas de interpretar ou brincar que reproduzem traje de personagens de mangá, animê, games ou tokatsu. (LAMAS apudLUYTEN, 2005, p.56)

As roupas, de brincar e de jogar, mais do que auxiliar na construção de um imaginário fantástico, indicam um jogo social no qual os fãs participam em um espaço caracterizado pela diversão e libertação. Podemos perceber que, nos eventos dedicados à cultura pop japonesa o cosplay assume um lugar de destaque. Segundo Nagado (2005, p.56):

> Em concursos, não basta desfilar vestido a caráter, mas reproduzir as falas e os gestos dos personagens idolatrado, vivenciando um pouco de sua realidade imaginária. Por conta disso, é comum ver em convenções várias pessoas desfilando com seus trajes coloridos – alguns com acabamento altamente profissional – para a euforia dos presentes.

Por meio dessa prática é possível identificar uma nova manifestação da identidade, na qual os sentimentos que, muito provavelmente seriam reprimidos em outros espaços, nesses locais ganham força e significado.

1.1.2 História em Quadrinhos (HQs)

Apesar de ter sido, por muito tempo, considerada e tratada como infantilizada, a linguagem dos quadrinhos tem conquistado seu espaço. No campo acadêmico, as discussões sobre as HQs têm se ampliado, o número de pesquisas científicas dedicadas ao entendimento e compreensão dessa linguagem tem despertado o interesse de muitos pesquisadores. Segundo a pesquisadora Luyten,

> O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes – literatura e desenho – não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam. (LUYTEN, 2005, p.65).

Definir o que é história em quadrinhos é uma tarefa bastante delicada. Contudo, podemos perceber, já nas primeiras manifestações pictóricas da pré-história a busca pelo objetivo principal das histórias em quadrinhos: a narração por meio de imagens.

O quadrinhista estadunidense e estudioso do assunto, Scott McCloud, usa a seguinte definição para a linguagem em quadrinhos, tratando-as como: *"Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta espetacular"* (McCLOUD, 1993, p. 09). Ele cria uma definição muito ampla, como destaca Edgar Franco (2008, p.23). Franco nos apresenta outras definições possíveis:

> A nós, duas outras definições mais simples e objetivas parecem explicar melhor o que são verdadeiramente as histórias em quadrinhos, a primeira delas é de autoria do pesquisador espanhol Roman Gubern (1979: 35): "Estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética". Também é passível de apreciação por sua forma sintética e clara a definição de Antonio Cagnin (1975: 25): "A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; [e] a linguagem escrita. (Op. Cit., p.25).

Deparamo-nos, mais uma vez, com o problema da definição, pois ambas podem contemplar, também, os fotogramas de cinema. Portanto, para uma melhor compreensão, e busca por uma delimitação mais concisa do termo, apresento a definição elaborada pelo pesquisador Gabriel Chaves, que em seu estudo, se utiliza de autores conceituados, como McCloud, Franco e Eisner, para formar sua própria definição,

> **História em quadrinhos** – Gênero narrativo composto por imagens estáticas, dispostas deliberadamente em quadros ou vinhetas com a intenção de transmitir uma mensagem. Estas imagens podem ou não estar acompanhadas de escrita fonética. (CHAVES, 2011, p.17).

Os elementos das histórias em quadrinhos são diversos, contudo, para esse momento trarei a definição daqueles que considero mais relevantes, mas sem me prolongar em estudos mais aprofundados sobre eles, pois esse não é um dos objetivos dessa dissertação:

Quadro ou vinheta – Unidade básica do quadrinho; representação gráfica do acontecimento, seu espaço-temporal.

Enquadramento ou requadro – O ato de destacar ou ocultar elementos, visando jogar com as sensações do leitor diante da narrativa.

Sarjeta – Intervalo entre os quadros.

Página enquanto enquadramento – Equilíbrio percebido pelo conjunto.

Percepção visual global – Visão periférica em contato com os quadros do entorno. Por meio dessa percepção podemos observar na história quadros referentes ao passado e ao futuro da narrativa, enquanto acompanhamos o quadro atual - presente.

Balões de fala – Exerce a função de fazer a conexão entre o texto que representa o discurso – dito ou pensado – e seu interlocutor.

Onomatopéia – É derivado de uma das funções de gramática e linguística. A linguagem dos quadrinhos usa amplamente este recurso para reproduzir, de maneira gráfica, uma representação sonora.

Considerando que essa pesquisa possui como influência os elementos dos quadrinhos japoneses, vale ressaltar algumas particularidades quanto a sua constituição estética.

Os japoneses conseguiram em pouco tempo fugir da estética tradicional dos quadrinhos, desenvolvendo um layout totalmente irregular e dinâmico na construção das histórias. Além disso, o formato tradicional dos quadros nas HQ’s, no formato quadrado ou retangular, são substituídos nas HQ’s japonesas por círculos, trapézios e há até mesmo a supressão desses elementos, deixando o desenho livre na página. As páginas são trabalhadas em preto e branco, sendo acrescentadas as

cores apenas para uma edição de luxo, ou para as primeiras páginas de uma história.

Podemos perceber também uma forma diferenciada de trabalhar com os planos nessas produções. Segundo Amaro Braga (2011, p.83) “há uma preponderância do domínio pelo primeiro plano, do close, da imagem primária e objetiva, dos detalhes de cada ação”. Os mangás também partem da ideia de diversos pontos focais, o que pode ser chamado de perspectiva intuitiva, onde não há ponto de fuga definido, construindo assim vários ângulos.

A leitura do mangá é feita da direita para a esquerda, isto é, invertida em relação ao ocidente. Outra característica peculiar é a reprodução da linguagem verticalmente e não horizontalmente, como ocorre no ocidente. Além disso, aliado a um idioma silábico e ideográfico, o dialeto japonês é essencialmente gráfico, o que contribui para a narrativa, fazendo com que a quantidade de textos diminua. Consequentemente, dando um espaço maior para a quantidade de onomatopeias para a constituição das histórias.

Outra característica marcante do mangá é a diversidade temática. Segundo Braga, (2011, p.90) “os quadrinhos são feitos pensando na satisfação de um público em função de sua idade, sexo e classe social”. Podemos citar como exemplos nessa produção os mangás destinados para os meninos (Shonen), e os mangás para meninas (Shojo).

A noção de tempo e ritmo narrativo no mangá também é diferenciado. O mangá é caracterizado pelo uso das linhas sinópticas de velocidade, mas também pelo uso de cenas congeladas e pela difusão do tempo. O tempo no mangá é trabalhado de forma mais “lenta”, ou seja, um pequeno diálogo ou acontecimento pode render várias páginas de uma HQ, enquanto no ocidente essa mesma cena seria feria em apenas uma página. Por essa característica podemos dizer que o mangá é marcado por uma ênfase na ação psicológica em detrimento da física.

1.1.3 Game

Não é o objetivo desse trabalho fazer um levantamento exaustivo de todas as definições de game - traduzido para o Brasil como jogo - já formuladas, mas apontar

algumas e as formas como foram entendidas. Diversos autores já realizaram diferentes levantamentos, privilegiando um aspecto ou outro dos conceitos de jogo.

Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) e Jesper Juul (2003) organizaram diversas definições em tabelas buscando levantar as características mais comuns para essa definição. Os primeiros autores buscaram compreender o que faz de algo um jogo e o autor Juul (2003), inspirado por estes, buscou criar uma definição de jogo capaz de explicar os videogames, que o autor prefere chamar de jogos de computador.

Salen & Zimmerman (2003) compararam oito definições e criaram uma tabela que resume os elementos do jogo. Considerando a extensão dessa tabela e a sua importância para nossos estudos, analisei tais definições e apresento aquela que considero, para o contexto dessa pesquisa, a mais relevante, ou seja, a definição de Ludwig Wittgenstein, que foi, segundo os autores Salen & Zimmerman (2003), o primeiro filósofo acadêmico a abordar a definição da palavra jogo. Salen & Zimmerman citam o primeiro capítulo de Crawford, apresentando as quatro qualidades comuns que definem a categoria de jogos:

> *Representação*: Um jogo é um sistema formal fechado que subjetivamente representa um subconjunto da realidade. Por 'fechado' eu quero dizer que o jogo é completo e autossuficiente enquanto estrutura. O modelo de mundo criado pelo jogo é internamente completo; nenhuma referência a agentes fora do jogo precisa ser feita. Por formal eu quero dizer apenas que o jogo tem regras explícitas. Um jogo é uma coleção de peças que interagem umas com as outras, muitas vezes de formas complexas. É um sistema. Um jogo cria uma representação subjetiva e deliberadamente simplificada da realidade emocional.
>
> *Interação:* A coisa mais fascinante sobre a realidade não é o que é, ou mesmo o que muda, mas como ela muda, a intrincada teia de causa e efeito pela qual todas as coisas estão interconectadas. A única forma de representar esta teia é permitir que o público explore cada aperto de uma situação, deixar que eles gerem causa e observem os efeitos. Jogos proveem este elemento interativo, e é um fator decisivo de seu apelo.
>
> *Conflito:* Um terceiro elemento que aparece nos jogos é o conflito. O conflito ocorre naturalmente da interação no jogo. O jogador está ativamente perseguindo algum objetivo. Obstáculos evitam que ele conquiste facilmente o seu objetivo. Conflito é um elemento intrínseco de todos os jogos. Pode ser direto ou indireto, violento ou não-violento, mas será sempre presente em cada jogo.
>
> *Segurança:* Conflito implica perigo; perigo significa risco de dano; dano é indesejável. Entretanto, um jogo é um artifício que provê as experiências psicológicas ao mesmo tempo que exclui suas realizações físicas. E resumo, um jogo é um modo seguro de experimentar a realidade. Mais precisamente, os resultados de um jogo são sempre menos severos do que

> as situação que servem de modelo para os jogos (Crawford, 1984, p. 7-14, apud Salen & Zimmerman, 2003 p.77)[17].

Devemos também considerar os elementos que fazem parte do jogo. Partindo do conceito de jogo, apresentado aqui, e posto que o jogo só existe mediante o movimento gerado pelo jogador, temos como elementos passíveis de análise, o jogo (enquanto artefato, com todas as suas características), o jogador e a intersecção entre o jogo e jogador, representada pelo ato de jogar. Podemos analisar esse processo por meio da figura 6.

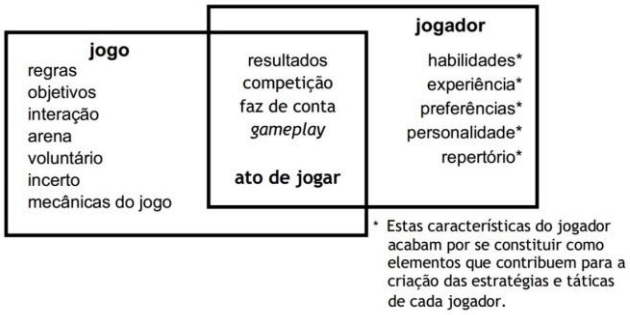

Figura 6 - Intersecção entre o jogo e o jogador, o ato de jogar. A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame – Hélia Santos (2010)

Os elementos essenciais aos jogos podem ser divididos entre aqueles que são inerentes ao jogo e aqueles que são decorrentes do ato de jogar. Segundo Helia Santos,

> Como inerentes ao jogo consideramos: as regras e as mecânicas do jogo, os objetivos que orientam o jogador, a interação do jogador com as regras e com o espaço artificial, separado da vida cotidiana em que ele se desenrola (arena) e o fato de ser voluntário e incerto. São decorrentes do ato de jogar: o gameplay [18], os resultados alcançados (em função dos objetivos propostos), a competição que se estabelece e o faz de conta que perpassa a interação do jogador com o ambiente do jogo. (SANTOS, 2010, p.61)

1.2.4 Ciberespaço/Facebook e Site

Influenciada pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, a sociedade contemporânea tem passado por grandes transformações relacionadas ao fluxo de acesso à informação. E grande parcela dessa produção de informação vem sendo digitalizada e produzida digitalmente, permitindo o processamento de informações em larga escala e de forma quase que instantânea.

---

[17] Tradução nossa.
[18] Traduzido para o Brasil como jogabilidade. É um termo que designa o ato de jogar.

A internet tem sido um dos principais veículos de condução dessas informações e transformações, sendo que, grande parte das tecnologias usadas por nós hoje, utilizam-se dessa rede como meio de propagação de dados.

Sempre que há um engajamento por um determinado assunto é feita uma distribuição de forma conectada entre as múltiplas plataformas de mídia[19]. "A internet cria, hoje, uma revolução sem precedentes na história da humanidade. Pela primeira vez o homem pode trocar informações, sob as mais diversas formas, de maneira instantânea e planetária". (LEMOS, 2010, p.116).

> Se por um lado o acumulo de informações presentes do ciberespaço é repleto de valores muitos significativos e indicam uma grande liberdade para a informação e pra a construção do conhecimento humano, por outro lado, essa imensa sede de possibilidades pode levar rapidamente qualquer ser humano a ficar imerso num grande caos de desorganização e perder-se em uma miríade de textos, imagens, sons, cliques e páginas. (PASSOS, 2008, p. 13 apud MOURA, 2003, p.156).

Diante dessa tomada de consciência, apresento duas plataformas midiáticas que farão parte da narrativa ficcional desse trabalho, o Facebook e o Site. Lançado em 2004 nos Estados Unidos por Mark Zuckeberg enquanto estudava na Universidade de Harvard, o Facebook - originalmente thefacebook -, foi concebido para focar em alunos que estavam saindo do ensino secundário (High School, nos Estados Unidos).

Como aponta Recuero (2009, p.102) a ferramenta propunha criar uma rede de contatos em um momento crucial da vida de um estudante universitário, que é o momento em que este sai da escola e vai para a universidade, representando na maioria das vezes, a mudança de cidade e um espectro novo de relações sociais. No entanto, o sistema inicialmente era fechado e para entrar nele era necessário ser membro de uma das instituições reconhecidas.

Atualmente o Facebook funciona através de perfis e grupos. Em cada perfil existe a possibilidade de agregar módulos de aplicativos como jogos e ferramentas diversas. Tendo uma limitação de 5.000 contatos, a experiência do Facebook permite dialogar com uma audiência considerável, e instantaneamente receber um feedback através

---

[19] Mídias sociais são plataformas cujo foco é o compartilhamento de vídeo, áudio, texto ou imagem. Redes Sociais são plataformas cujo foco é o relacionamento entre pessoas, porém, também permitindo inserir vídeo, áudio, texto ou imagem. As Redes Sociais são um subgrupo de Mídias Sociais. O que muda entre uma e outra é apenas o foco de cada uma. Disponível em: http:/www.meionorte.com/leandrohipolito/diferença-entre-redes-sociais-e-midias-sociais-167437.html.

do botão “curtir” em seu mural. Lemos e Lévy (2010, p.43) vão dizer que estas experiências nas comunidades e redes sociais on-line são uma nova maneira de sociabilizar-se, e que uma comunidade virtual é um grupo de pessoas que estão em relação por intermédio do ciberespaço.

O Facebook permite uma dinamicidade própria, na qual os conteúdos publicados nesse espaço permitem a sua discussão e complementação por outros usuários, o que Lévy (1998, p.43) chama de Inteligência Coletiva. Além do Facebook, outra ferramenta que será trabalhada nessa pesquisa será o Site.

Um website ou site é um conjunto de páginas web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP[20] na internet. O conjunto de todos os sites públicos existentes compõem a World Wide Web[21]. As páginas em um site são organizadas a partir de um URL básico, ou sítio, onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor.

As páginas são organizadas dentro do site em uma hierarquia observável no URL. O site conta com algumas ferramentas para classificar informações técnicas a seu respeito, todas elas são disponibilizadas na internet por servidores e/ou usuários comuns. Os sites desenvolvidos segundo esses padrões podem ser acessados e visualizados através de qualquer meio tecnológico, independente dos hardwares ou softwares utilizados, de maneira rápida e compatível com os novos padrões tecnológicos.

A compreensão de tais definições é de grande valia para o entendimento da narrativa transmídia que será apresentada adiante. Nela estarão presentes tais ferramentas midiáticas, de forma a contemplar a quantidade de elementos definida pelo pesquisador Henry Jenkins (2006), o qual utilizo como base para a definição de narrativa transmídia.

1.2 Delimitação de Narrativa Transmídia

Segundo o pesquisador Caio Túlio (2006, p.24) a modernidade-mundo vem alterar

---

[20] O Hypertext Transfer Protocol (HTTP), em português Protocolo de Transferência de Hipertexto, é um protocolo de comunicação utilizado para sistemas de informação de hipermídia.

[21] O World Wide Web é organizada pela World Wide Web Consortium. Consiste em um consórcio internacional que agrega empresas, órgãos governamentais e organizações independentes com a finalidade de estabelecer padrões para a criação e a interpretação de conteúdos para a Web.

completamente o ideal romântico de cultura popular, ou seja, através das novas tecnologias dilui-se a ideia de uma cultura enraizada, fechada e independente. Nesse contexto os meios de comunicação já não trabalham mais isoladamente.

Verifica-se uma tendência para a convergência de mídias que gera uma área de estudo ainda pouco explorada, ideal para a investigação e para a experimentação prática em pesquisas. Devido à essa tendência à convergência estamos entrando em uma fase tecnológica caracterizada pela construção de uma cultura virtual comum, na qual todas as partes da sociedade e da cultura estão sendo conectadas.

Brenda Laurel (2000, p.s.n.) ressalta a visão de que *pagers*, rádios, filmes, TV, emails, jogos, sites e telefones estão se tornando, cada vez mais, receptáculos que recebem e transmitem conteúdos, produzidos por autores profissionais, comunidades de fãs e por pessoas comuns. Laurel traduz esse momento como um processo de construção de uma cultura transmidiática, forçando uma abordagem transdisciplinar.

1.2.1 A Narrativa Transmídia

De modo geral as histórias contadas dão sentido ao mundo do homem, de diferentes modos em diferentes épocas, em distintos suportes, desde os primórdios até os dias de hoje, quando elas passaram a existir como narrativas digitais. Não só as narrativas são inúmeras, como são, também, inumeráveis os seus tipos, bem como as suas funções, assegura-nos Roland Barthes:

> A narrativa está presente em todos os lugares, em todas as sociedades; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos tem suas narrativas, e frequentemente essas narrativas são apreciadas por homens de culturas diferentes, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, transitória, transcultural, a narrativa está aí, com a vida. (BARTHES, 1971, p.20).

As narrativas pertencem às grandes categorias do conhecimento das quais nos servimos para compreender e ordenar o mundo. Na verdade nosso pensamento só se faz por meio dessas narrativas. Elas são ideologicamente construídas com o objetivo do narrador interagir com o seu interator. Segundo o pesquisador em narrativa transmídia, Robert Pratten (2011, p.1), nós contamos histórias para entreter, para persuadir e explicar. Nossas mentes não gostam de fatos aleatórios

ou objetos isolados, e como consequência disso, criamos nossas próprias histórias para dar sentido a eventos e itens isolados.

Nós, naturalmente, e muitas vezes inconscientemente, construímos ligações entre pontos que anteriormente ficariam separados, soltos, e criamos essas ligações entre esses pontos, conectando-os de uma maneira estimulante, chamando-as de grandes histórias. Ainda, segundo Pratten, “grandes histórias conquistam corações e mentes”[22]. (PRATTEN, 2011, p.2).

Pensando nessas questões, venho por meio dos estudos acerca de narrativa transmídia desenvolvidos nessa pesquisa, contar uma história, que terá como ponto principal as ligações entre diferentes plataformas midiáticas. Nesse cenário, a abordagem transmídia se mostra cada vez mais atual e interessante por integrar todos os conceitos de produção e distribuição de conteúdo em uma única metodologia e processo de criação, envolvendo todos os tipos de mídias possíveis.

O tema transmídia tem inspirado e motivado uma legião de produtores e estudiosos que partem do princípio que, pode-se desenvolver uma base narrativa consistente e flexível possibilitando o surgimento de um projeto transmídia.

Tendo como ponto principal, desenvolver, escrever e produzir histórias iniciadas em uma plataforma de mídia, e que tem seu desdobramento estendido a outras plataformas. Uma maneira a torná-las, de certa forma, dependentes, à medida em que se faz necessário caminhar por todas, a fim de ter uma experiência completa sobre o tema proposto.

Apesar da expressão Narrativa Transmídia (Transmedia Storyteling) ter sido usada pela primeira vez em 2006, no livro “A Cultura da convergência”, de Henry Jenkins, um dos pensadores da comunicação mais respeitados dos Estados Unidos, Jeff Gomez (2010), produtor transmídia, já faz o exercício prático desse conceito desde meados dos anos 1990. Transmídia, contudo, não é um termo para se usar de forma isolada, segundo Jeff Gomez “há uma certa ambiguidade sobre o que ele significa, e poderia ser o mesmo que multiplataforma ou crossmídia”[23].

---

[22] Tradução nossa.
[23] Tradução nossa. GOMEZ, Jeff. Disponível em: What is transmedia? Disponível em: http://www.starlightrunner.com/transmedia Acesso em: 17 de Setembro de 2014.

Para compreendermos os estudos de Henry Jenkins é preciso entender seus conceitos, em sentido amplo, convergência se refere à aglutinação. No entanto, isso não esclarece o sentido aplicado à palavra, tendo em vista que essa junção pode acontecer em diversos sentidos, dependendo da intenção e do contexto de quem usa a expressão.

Para os pesquisadores Antikainen et al. (2004, p.8), “convergência pode ser percebida nos conteúdos, nos dispositivos terminais e nos sistemas de rede”. Jenkins (2008, p.27-28) vai de encontro à ideia da convergência “ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos”, pois, embora isso ocorra, “não haverá uma caixa preta que controlará o fluxo midiático para dentro de nossas casas” (JENKINS, 2008, p.41).

Podemos considerar a convergência midiática, não apenas, como um processo tecnológico; mas como um fenômeno cultural envolvendo novas relações entre os produtores e os usuários da mídia. Henry Jenkins discute a maneira como a informação viaja por diferentes plataformas midiáticas e examina o papel dos consumidores nesse processo. Jenkins, em seus estudos, exemplifica a narrativa transmídia como:

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

Ainda, segundo Jenkins: “Em termos de domínio cultural, transmídia nos permite criar uma experiência mais rica, mais profunda do que a expressa por um único meio”. Podemos verificar que a narrativa transmídia é capaz de transformar o público-alvo tanto em mediador (emissor) como em midiático (receptor) e, assim, “desconstruir as estruturas das narrativas clássicas, como noções estruturais consagradas há séculos” (DOMINGOS, 2008). Pratten também apresenta uma definição do que vem a ser narrativa transmídia, segundo o autor:

> Narrativa Transmídia é contar uma história através de vários meios de comunicação e de preferência, embora não sempre aconteça, com um grau de participação do público, através de interação ou colaboração. Na Narrativa Transmídia, o envolvimento com cada mídia sucessiva aumenta a audiência, compreensão, prazer e carinho para com a história. Para fazer isso com sucesso, a concretização da história em cada mídia precisa ser

> satisfatória em seu próprio direito, enquanto gozo de todos os meios de comunicação devem ser a soma de todas as partes. (PRATTEN, 2011, p.1-2).

Na figura 7, através do gráfico elaborado por Pratten, podemos observar a diferença entre a elaboração de um projeto a partir de um desenvolvimento tradicional da experiência e um projeto pensado a partir dos conceitos da narrativa transmídia. No primeiro caso as mídias utilizadas como, filme, jogo e livro são pensadas como adaptações da narrativa, já no segundo caso essas mídias são trabalhadas de maneira entrelaçada, ou seja, devem ser acessadas para se ter um entendimento total acerca da narrativa.

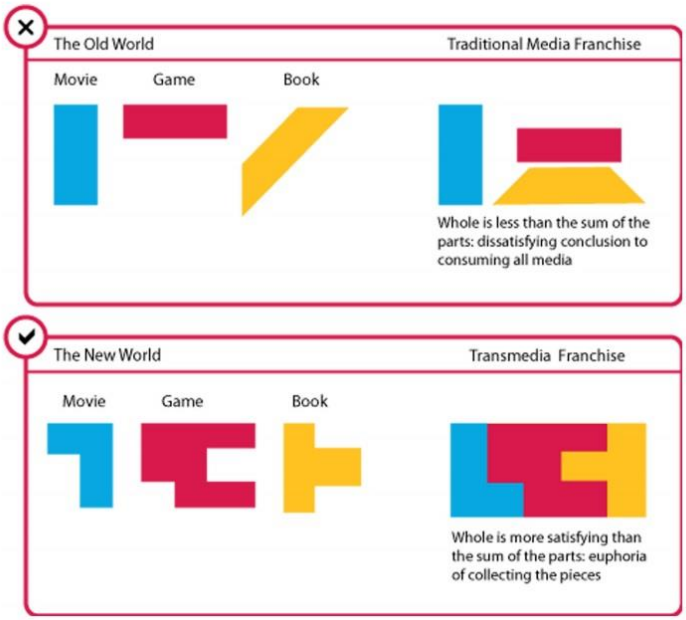

Figura 7 – O que é Transmídia – Franquia de mídia tradicional e franquia transmídia. Robert Pratten. (2011)

Observa-se um exemplo de projeto transmídia, sendo um processo não linear - é um processo interativo, no qual você começa com algumas hipóteses e ciclos através de um esboço inicial, modificando e melhorando com cada passagem. Segundo Pratten (2011), como pode ser observado na figura 8, o ciclo de desenvolvimento tem seis componentes principais: História; Experiência; Audiência; Plataformas; Modelo de negócio e Execução.

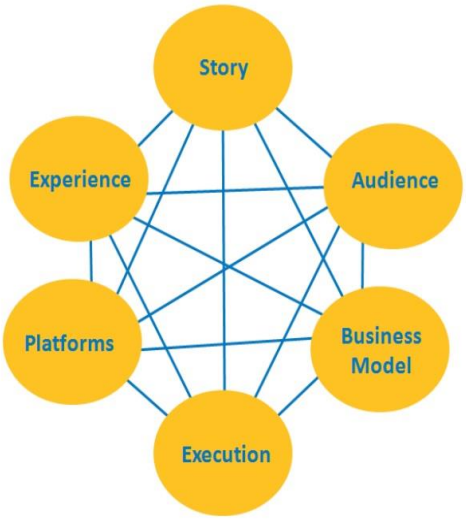

Figura 8 - Processo de Desenvolvimento Transmídia. Robert Pratten. (2011)

O objetivo é fazer com que todos os seis componentes trabalhem juntos em harmonia a fim de apoiar e reforçar cada um. Podemos observar por meio desse gráfico que é necessário seguir uma série de etapas, como a elaboração da narrativa, escolha das plataformas, execução e ligação para se chegar ao produto final: uma narrativa transmídia concisa. Na transmídia são utilizadas as mais diversas plataformas de mídias, buscando sempre alcançar o público alvo e os objetivos do projeto.

1.2.2 Compreendendo as diferença entre Multimídia, Crossmídia e Transmídia

Visando uma melhor compreensão do tema Transmídia, é interessante apontar o caminho que foi percorrido pelos pesquisadores dessa área, passando pela multimídia e crossmídia, sendo que estas tiveram o seu destaque e sua importância na construção da conceituação de Transmídia.

Podemos entender que a multimídia explora as tecnologias com suporte digital para criar, manipular, armazenar e pesquisar conteúdo. Aqui se faz necessário esclarecer alguns pontos, pois existe certa confusão entre as expressões multimídia, crossmídia e transmídia. Podemos compreender tais definições e delimitações de termos por meio da figura 9 e da explicação elaborada mais aidante.

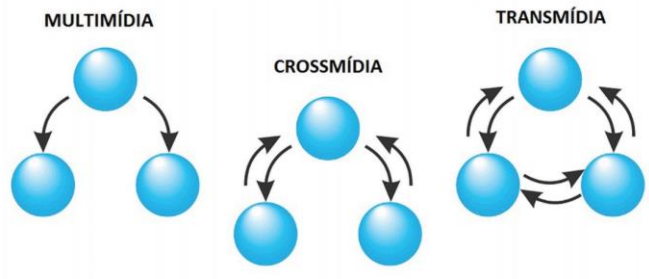

Figura 9 - Imagem da analogia feita entre crossmídia e transmídia. Revista GEMInIS. (2011)

A terminologia multimídia[24] é usada para definir a existência de mais de um meio de comunicação em uma mesma história, seria a duplicação e um mesmo conteúdo para diferentes mídias. Na crossmídia[25] temos um cruzamento de mídias que atuam de forma independente para a compreensão do conteúdo, não apresentando qualquer tipo de conexão entre as partes da história, que são desenvolvidas em cada meio específico de plataforma. Na transmídia temos um entrelaçamento de informações referentes a um conteúdo, uma história.

Considerando que os usuários de hoje já assistem à TV ao mesmo tempo em que acessam o Twitter pelo celular, segundo o artigo escrito pelos pesquisadores[26] Rodrigo Dias Arnaut, Fernanda Nogueira, entre outros, responsáveis pela Revista GEMInIS[27], se faz necessário entender que, ao contrário daqueles que ainda seguem o formato crossmídia, os usuários já podem ser considerados transmidiáticos. Essa afimação está embasada no fato que estes usuários utilizam a internet (inclusive as redes sociais) e o celular, como plataformas de acesso e

[24] É a combinação, controlada por computador, de pelo menos um tipo de mídia estática (texto, fotografia, gráfico), com pelo menos um tipo de mídia dinâmica (vídeo, áudio, animação). (CHAPMAN & CHAPMAN, 2OOO E FLUCKIGER, 1995). Disponível em: http://pt.slideshare.net/wmagalhaes/2014-multimdia-e-internet-aula-01-introduo. Acessado em: 14 de Julho de 2014.

[25] Originalmente, Crossmedia, vem do inglês e significa “cruzar” – ou “atravessar” – a mídia. Disponível em: http://www.midiatismo.com.br/o-marketing-digital/vamos-entender-a-diferenca-entre-crossmedia-e-transmidia-cirandablogs. Acessado em: 14 de Julho de 2014.

[26] Artigo – Era Transídia. Escrito e publicado na Revista GEMInIS Ano 2 – N. 2 / p.259 – 275. Sendo os seus autores: Rodrigo Dias Arnaut, Fernanda Nogueira, Solange E. Uhieda, Daniel ZAtta Blasczak, Dimas Dion, Leandro Hipólito, Bruno Rodrigues, Márcia Regina Jordão Bueno, Angelo Marzolla, Nelson Siena. Ano 2 – N. 2 / p.259 – 275. Disponível em: http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/93/pdf. Acessado em: 07 de Junho de 2014.

[27] Revista GEMInIS - criada em 2010, quando o Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Imagem & Som - PPGIS/UFSCar. Constituiu em três seções: seção Dossiê, seção Abordagens Multiplataformas, e a seção Espaço Convergente. Disponível em: http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/about/editorialPolicies#focusAndScope. Acessado em: 07 de Junho de 2014.

interação entre si e também para estabelecer diálogo com os outros. Dentro da transmídia temos uma história sendo construída nas diferentes mídias, de forma que o conteúdo de cada plataforma possa expandir a narrativa de maneira única.

1.2.3 O que se entende como Transmídia no Brasil

No Brasil o que nos alerta sobre a Narrativa Transmídia, segundo Adenil Domingos (2008), são as leituras realizadas por ele a respeito dos estudos do pesquisador e produtor Maurício Mota (2007). Mota nos mostra como uma boa história – exemplo, a série de TV Smallville, que se originou nas histórias em quadrinhos do Superman e já se encontra na sétima temporada - gera outras similares, como a série Heroes, que iniciou em 2006. Ainda, segundo Domingos (2008), as histórias tornam-se verdadeiras fontes lucrativas, por meio da comercialização de bonecos, adereços e até vestimentas desses heróis, assim como roupas para cosplay.

Segundo Domingos (2008, p.95), “As personagens dessas narrativas, em geral, tornam-se celebridades e particularidades de suas vidas privadas passam a ser mostradas com intensidade na mídia, principalmente em periódicos destinados a essa finalidade”. Além disso, outro fato que Mota afirma, e que vai contra o que foi dito sobre o surgimento do termo transmídia, é que:

> Mota (2007) assegurou, ainda, que os mestres no desenvolvimento de estruturas transmídia foram os japonese, já nas décadas de 60/70. Hoje, existe até um núcleo do MIT[28] (Massachusetts Institute of Technology) chamado Cool Japan, preocupado em analisar toda a estrutura de entretenimento e distribuição de ativos pops para o governo japonês em parceria com Harvard (DOMINGOS, 2008, p.96 apud MOTA, 2007).

Podemos perceber no trecho que foi citado acima que a afirmação de Mota contraria o que foi dito anteriormente nesse texto, sobre a origem do termo transmídia ser do pesquisador Jeff Gomez. Devemos considerar que pelo fato desse termo ainda ser novo e plausível de reinterpretações a todo o tempo, a precisão, quanto à sua origem, significado e aplicação ainda estão sendo estudados por esses pesquisadores.

Outro autor que busca estudar e compreender o conceito de narrativa transmidia é o pesquisador teórico e romancista italiano, Umberto Eco. Para conseguir avançar na narrativa das histórias, segundo Eco (1989, p.125) e focando no contexto

[28] É um centro universitário de educação e pesquisa privado, localizado em Cambridge.

transmidiático, é preciso alguns componentes que vão conseguir estabilizar a narrativa: como a criação de um mundo cheio de personagens, repleto de informações, para que se possa entrar em cada uma das pequenas histórias, colher informações, se envolver e participar deste contexto. Umberto Eco fala da intertextualidade[29] como uma característica marcante nos produtos da narrativa transmídia.

Além disso, o grupo de Estudos da Revista GEMInIS (2011) aponta que, para algo (ou um projeto) ser considerando transmídia, deverão ser utilizadas no mínimo três plataformas de mídias diferentes. Segundo essa definição, quanto mais plataformas forem trabalhadas, mais transmidiático será o projeto.

1.2.4 A Transmídia no contexto dessa pesquisa

Por ser um conceito recente, no contexto atual da comunicação, considerarei que as definições e reflexões aqui apresentadas servem como arcabouço básico para delimitar e compreender o meu objeto de estudo, ressalto que a minha compreensão de transmídia serve aos objetivos dessa pesquisa e não se pretende uma verdade absoluta.

Existem algumas publicações de estudiosos, teóricos, jornalistas, pesquisadores, artistas e tantas outras categorias de diversos segmentos que colocam seu ponto de vista a respeito do assunto, tanto em pesquisas de mestrado e doutorado, quanto em artigos, revistas e blogs. Dentro da produção de uma narrativa transmídia, devemos considerar que, uma história é contada por várias plataformas, e estas devem ser pensadas a partir de um ponto em comum, permitindo a criação de ligações entre essas mídias, como podemos observar na fala de Gosciola,

> Os princípios da narrativa transmídia pertencem ao universo das novas mídias, quer seja: o vasto campo delimitado pelas tecnologias digitais comunicação e informação, uma grande narrativa repartida entre várias plataformas e cada qual com o melhor potencial para o melhor expressar daquela parte da narrativa. (GOSCIOLA, 2011 p.5).

No trecho acima, pode-se observar que Gosciola utiliza o termo "grande narrativa", nos chamando atenção não só para a extensão dessa narrativa, mas também para a

[29] É a capacidade do produto de uma mídia (livro, filme, videogame, etc.) de citar direta ou indiretamente, por meio de repetição, paráfrase ou outro recurso linguístico, uma cena de filme, um trecho de obra literária, uma frase musical. É um processo em que um texto “cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem”. (ECO, 1989, p. 125).

importância da qualidade dessa história. A narrativa transmídia possui maneiras de desenvolvimento que compõem sua qualidade e estruturam sua melhor atuação, seja no mercado, seja em uma produção independente. Jenkins, por exemplo, chama a atenção para o perigo da redundância ao se desenvolver a estrutura dessa narrativa:

> Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e prova o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2006, p.138).

Um ponto importante a ser observado é que ao se fazer essa construção, a repetição da história nas diferentes mídias traz consigo a negação dessa linguagem, ou seja, para essa construção é necessário observar a possibilidade de expansão da narrativa para novos níveis de revelação e experiência, mantendo a atenção do público e ao mesmo tempo, permitindo que este tenha a liberdade de escolher qual caminho traçar.

Pensar na expansão da narrativa para outras mídias pode atrair públicos específicos, ou seja, correspondentes à plataforma: leitores de quadrinhos, usuários de dispositivos móveis, frequentadores de teatro, entre outros meios. Embasado nessa observação devemos levar em conta que a redundância, portanto, não é algo que mantém ou favorece a narrativa transmídia. Max Giovagnoli afirma que,

> A energia da narrativa transmídia é desenvolvida pela promoção de histórias em múltiplas plataformas que interagem entre si de um modo cada vez mais evocativo, integrado e participativo para a audiência. (GIOVAGNOLI, 2011, p.18)[30].

Por meio das palavras de Giovagnoli podemos observar que a interação entre as mídias, é um fator de suma importância e a sua correta utilização é responsável pela maior ou menor participação do público. Giovagnoli (2011) também explica que criar comunidades solitárias para públicos separados não é o bastante, é preciso integrar partindo sempre dos públicos. O autor defende a criação de espaços públicos distribuídos simultaneamente em muitas mídias, envolvendo métodos de consumo diferentes e interativos para as distintas audiências do projeto.

---

[30] Tradução nossa. GIOVAGNOLI, Max. Transmedia Storytelling: imagery, shapes and techniques. 2011, p.18.

Sendo assim, a elaboração de um projeto transmídia deve ser pensado de modo a facilitar o acesso do público ao conteúdo produzido, com o intuito de despertar nele a vontade de participação, gerando o compartilhamento de material. Max Giovagnoli (2011, p.19) mostra quatro diretrizes essenciais usadas por todos os autores.

A disponibilização de esclarecimentos frequentes de pequenas partes da trama nos meios; a explicação clara dos relacionamentos entre os meios; a presença de ganchos e ligações entre as plataformas; e o planejamento estratégico para envolver o público no formato da história em cada ativo.

Segundo Jenkins (2006), para se fazer um projeto transmídia deve-se preparar uma “bíblia transmídia”. Entendemos que essa bíblia será a base para o planejamento do projeto, desde a sua propriedade intelectual, com base na criação de um universo ficcional, que será criado passando pelos personagens, audiência alvo, plataformas necessárias, construção de uma linha do tempo na qual será identificada cada ação em cada plataforma e por último, os parceiros de negócios.

Devemos considerar todos esses pontos para essa produção, e, além disso, contar com uma equipe especializada em reunir o conteúdo, as linguagens de cada mídia, a participação e atuação do público em uma história única. Jenkins trata da ideia de narrativa transmídia como negócio, e está pouco preocupado com os aspectos poéticos e estéticos dos criadores, pois o viés de sua análise é mercadológico, ele pensa a transmídia como aprimoramento da narrativa tradicional para vender mais produtos. Apesar do enfoque dessa pesquisa não ser esse, é importante compreender essa visão para avançarmos adiante, a fim de compreender esse conceito de transmídia traduzi-lo para o universo da arte e da expressão poética.

Podemos observar que as etapas pontuadas por Jenkins são, em parte, vinculadas a apresentação de um produto final voltado para o grande público, visando um determinado retorno financeiro para os seus produtores e apoiadores. Os tópicos apresentados por Jenkins foram cuidadosamente trabalhados e resinificados pelo grupo #Era Transmídia, que formatou os seguintes itens para conceituar um projeto transmídia:

1. Deve partir de um conteúdo principal envolvente;
2. Ser distribuído nas múltiplas plataformas de mídia;
3. Utilizar o melhor de cada uma delas;
4. Gerar interesse, possibilitando visibilidade;

> 5. Manter a atenção e o engajamento das pessoas (compartilhando ou interagindo);
> 6. Permitir que novos conteúdos sejam produzidos (estáticos, audiovisuais, interativos, etc);
> 7. Obter resultado positivo ou êxito;
> 8. Levar à transversalização, ou seja, tornando-se um fenômeno.

Considerando que este projeto, o qual se encontra vinculado à linha de pesquisa em poéticas visuais e processos de criação, não possui como fim um produto comercial. Para entender melhor a definição apresentada, os itens relevantes serão detalhados.

> 1 - Deve-se partir de um conteúdo principal e envolvente - O início de um projeto em transmídia acontece com um conteúdo principal, seja ele história, produto, serviço ou pessoa verídica ou fictícia, que possua um conteúdo que seja envolvente, de onde sairão todas as ações do projeto. Utilizando como exemplo um romance, sua história gira em torno das personagens principais utilizando ferramentas de envolvimento como, por exemplo, uma trilha musical marcante, que poderá fazer toda diferença no resultado final.

Para a produção desse projeto terei como “ponto de partida” a história em quadrinhos, assim como o modelo de produção de narrativas desenvolvido pela indústria de quadrinhos japonesa, que em sua maioria, produz um material partindo primeiramente do mangá para em seguida expandir para outra plataformas.

> 2. Ser distribuído nas múltiplas plataformas de mídia - Tendo em mãos esse conteúdo, deve ser elaborado um plano para as demais ações, como, por exemplo, fazer um tipo de veiculação para cada plataforma de mídia. Por ser um projeto que está relacionado com inovação e multiplicidade, é interessante que saia do tradicional (televisão, rádio, jornal e revista) e que, apesar de atingir um público grande, as plataformas não sejam utilizadas isoladamente. Elas deverão ser complementadas pelas novas mídias, tais como as redes sociais (Facebook, Twitter, Google +, LinkedIn, etc.). As pessoas devem ter acesso às ações através de diferentes plataformas, como telefone celular, tablets, PC, entre outros dispositivos. Além das mídias online[31], deve-se lembrar das mídias off-line[32] como impressos, anúncios internos em transportes públicos, bottons[33], camisetas, adesivos afixados em automóveis, faixas, outdoors e etc; que conseguem atingir audiência em diferentes momentos e diferentes perfis, que podem e devem ser relevantes para o projeto.

Como foi dito anteriormente, as plataformas destinadas para a produção prática do projeto são: História em Quadrinhos, Game, Cosplay, Rede Social (Facebook) e o Site. Foram pensados e desenvolvidos nessas quatro plataformas apresentadas momentos específicos da história, enquanto a quinta plataforma, ou seja, o Site atua como um ponto central, responsável pela transição de uma plataforma para a outra.

---

[31] No contexto de web, significa estar disponível para acesso imediato a uma página de Internet, em tempo real.
[32] De modo oposto, estar offline (ou off-line) representa a indisponibilidade de acesso do usuário à rede ou ao sistema de comunicações.
[33] Um broche que pode ser usado como acessório para a roupa, mochila, entre outras possibilidades.

Nele está disposto o conteúdo que facilita a compreensão do projeto prático, além de conter informações sobre o desenvolvimento da parte textual, referente ao significado desses estudos.

> 3. Utilizar o melhor de cada uma delas - Saber utilizar o melhor de cada uma das plataformas de mídia para que as mesmas se completem. Não é uma tarefa simples, pois exige o conhecimento profundo de cada tipo de mídia e tecnologia. Em um projeto transmídia, as ações de mídia se encaixam umas nas outras, e se não houver um conhecimento profundo dos recursos disponíveis em cada mídia, o projeto não conseguirá explorar todo o potencial de cada plataforma em cada segmento de público.

Será necessário observar, a todo o momento, a maneira como as conexões entre todas as plataformas de mídia escolhidas estão sendo organizadas. Creio que esse seja o ponto mais delicado da produção do projeto, pois essa etapa tem como objetivo formar uma história “harmoniosa”, onde tudo que é criado deve ser transmitido de maneira a fazer um sentido coeso para o público. Portanto, as ações que forem pensadas para a história em quadrinhos foram consideradas para a próxima plataforma, garantindo, assim, uma coerência nos acontecimentos narrados.

> 4. Gerar interesse, possibilitando visibilidade - A gestão de criatividade e inovação por parte da equipe é muito importante neste item. A necessidade de gerar interesse, despertar a curiosidade da audiência e fazê-la focar sua atenção naquilo que foi proposto, demanda cuidados especiais com a história principal, pois é a partir dela que temos todas as outras etapas.

Nesse tópico, os autores falam sobre a participação de uma equipe para a produção de um projeto transmidiático. No caso da proposta do projeto de prática artística dessa dissertação a produção se limita em apenas uma responsável, salvo quando se faz necessária a participação de colaboradores, como na construção do game, ou no momento da performance. Quanto à questão da narrativa, nessa foram aplicados os conceitos de storytelling[34], com conflitos introduzidos na história principal, que conta com momentos e detalhes, a fim de que o interator possa se envolver com a trama.

> 5. Manter a atenção e engajamento das pessoas (compartilhando ou interagindo) - A história tem que ser interessante e criativa a ponto de fazer com que o público mantenha sua atenção na narrativa, gerando curiosidade e desejo de interagir na mídia original e nas demais mídias utilizadas. Desta forma, será estimulada a continuidade da participação do público em outras mídias, para permitir que conteúdo adicionais sejam criados e explorados, construindo uma relação próxima e ativa entre conteúdo e audiência.

[34] É uma palavra em inglês, que está relacionada com uma narrativa e significa acapacidade de contar histórias relevantes. Em inglês a expressão "tell a story" significa "contar uma história" e storyteller é um contador de histórias.

Segundo os autores Rodrigo Dias Arnaut, Leandro Hipólito, Fernanda Nogueira, Bruno Rodrigues, Solange E. Uhieda, Márcia Regina Jordão Bueno, Daniel Zatta Blasczak, Angelo Marzolla, Dimas Dion e Nelson Siena da Revista GEMInIS[35], Ano 2, número 2, não basta apenas manter a atenção das pessoas, é preciso fazer com que elas se sintam motivadas a agir e produzir seu próprio conteúdo (tendo como referência básica o conteúdo original), e resultar no compartilhamento de suas considerações sobre o assunto, causando, consequentemente, o interesse de mais pessoas quanto ao assunto.

Uma das formas mais utilizadas para conquistar interação e engajamento de pessoas são os jogos, tradicionais ou eletrônicos. Como parte de nossa prática artística trasmídia o protótipo de um game (jogo eletrônico) será desenvolvido, e nele estará presente parte do conteúdo narrativo. A escolha de utilizar essa plataforma nessa pesquisa se dá por dois significados, o primeiro será apresentado mais adiante, no capítulo 3 – referente à estrutura narrativa. O segundo ponto vem de encontro com a possibilidade de aceitação e compartilhamento de informações proporcionados por essa plataforma.

> 6. Permitir que novos conteúdos sejam produzidos (estáticos, audiovisuais, interativos, etc) - Muitas histórias acabam gerando histórias paralelas, que podem ou não ser produzidas pela audiência. Ao permitir que o público produza e que utilize este conteúdo, temos forte fator motivacional para estas produções, o que garante a continuidade da história. Existem inúmeras possibilidades de como o púbico pode interagir e criar novos conteúdos. Um fato importante de ressaltar é que, ao permitir estas produções, permite também que o controle do material não seja mais dos seus criadores, podendo trazer riscos, como mensagens distorcidas ou também novas oportunidades – não conhecidas anteriormente pelos criadores – de utilizar a história. Para evitar surpresas desagradáveis, é importante analisar todas as alternativas possíveis de respostas do conteúdo original.

Vivemos em uma época em que a replicação de conteúdos lançados nas mídias já se caracteriza como algo que faz parte de nossa rotina. Há, de fato, uma preocupação com o controle do material e o desejo de que ele não tenha a sua mensagem distorcida pelos usuários. Considerando a impossibilidade de controle das produções que porventura possam ocorrer ao longo do desenvolvimento desse projeto, ressalto o desejo de ter o material dessa narrativa ficcional transmidiática sendo reinterpretada e resignificada por seus interatores.

---

[35] Site da Revista GEMInIS - http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis.

> 7. Obter resultado positivo ou êxito - Esse é o objetivo de todo projeto, obter resultados positivo ou êxito. Porém além de atingir o objetivo proposto, deve-se procurar superar expectativas, trazendo resultados melhores do que os esperados para os seus patrocinadores. Alcançar este propósito não é fácil, visto que temos como membro ativo, a audiência – que precisa acreditar no que está sendo apresentado.

Devemos ponderar que os projetos transmídia possuem uma característica de integração entre mídias que dificulta o processo de avaliação de desempenho das ações, tornando-se extremamente complexo o processo de medição dos resultados que a transmídia está gerando ao conteúdo, ou à história. Considerando que este projeto não é der caráter mercadológico e que se caracteriza como um projeto artístico experimental, os resultados esperados ainda não podem ser traçados de forma precisa.

> 8. Levar à transversalização, ou seja, tornar-se um fenômeno - Quando uma história ou uma campanha conquista grande sucesso e é aceita pelo público, ela pode se tornar viral. A viralização tem ocorrido em algumas campanhas que utilizam o "contraditório", ou que trabalham com o impacto nas pessoas, ou mesmo por simples curiosidade. O sentido de transversalização traz para essa discussão o conceito de levar o conteúdo para vários meios, difundir projetos em várias plataformas sejam elas sociais, digitais ou outros formatos, que estejam ativos e presentes no dia-a-dia do público, tornando-se um fenômeno.

Como foi dito anteriormente, este projeto não visa um resultado dentro do campo mercadológico, portanto, a sua produção e resultados esperados, terá um valor para o campo dos estudos desenvolvidos dentro da área de artes, como um projeto que visa entender e aplicar as definições de autores e pesquisadores acerca do tema da narrativa transmídia, tendo como apoio o desenvolvimento de um universo ficcional.

Para entender o processo de elaboração desse projeto é necessário atentarmos ao significado de universo ficcional, devido à sua grande relevância para o projeto, visto que é a partir dele que a criação da narrativa se desenrola.

1.3 Conceituando Universos Ficcionais

Um entendimento intuitivo do que é um mundo ficcional talvez presumisse que o conceito se refere a um espaço físico imaginário, um conjunto de lugares criados por uma obra de ficção que não possui correspondente no mundo cotidiano. Esta noção incluiria também elementos antropológicos, como alimentos específicos de cada região deste universo, religiões e culturas que o povoam, classes de seres que o

habitam, suas populações, estruturas sociais, tipos de vestuário e eventos que marcaram sua história.

Esta concepção está apenas parcialmente correta. Ela não atende o total por não considerar que versões das cidades que habitamos conforme representadas pelas narrativas da ficção são universos ficcionais. A versão de Londres construída em Alice no País das Maravilhas é tão ficcional quanto as regiões que Alice visita dentro da toca do coelho ou as representações que escritores realistas fazem da cidade.

Eco (2006, p.91) lembra que narrativas ficcionais sempre acrescentam indivíduos, eventos e mesmo ruas ou bairros a cidades que supostamente são os do mundo habitado pelo apreciador, tornando essas versões, por um lado, maiores do que as cidades que habitamos. Por outro lado, elas não englobam as suas contrapartes no nosso mundo, só fragmentos, sendo a um só tempo também menores que elas.

Mundos ficcionais são conjuntos de estados possíveis de coisas (DOLEZEL, 1988, p.482). Isto significa que não apenas a existência de uma Terra Média com suas geografias física e urbana e as transformações nelas operadas constituem o mundo de O Senhor dos Anéis, mas também os personagens que a habitam, os estados sucessivos deles e das relações que eles mantêm entre si e com aquele espaço.

Nas palavras de Eco: “um mundo consiste em um conjunto de indivíduos dotados de propriedades. Visto que algumas dessas propriedades ou predicados são ações, um mundo possível pode ser visto também como um curso de eventos” (2008b, p.109). A criação de um universo ficcional permitirá que a narrativa desenvolvida aqui tenha uma estrutura concisa, sendo que a mesma já será estruturada levando-se em consideração as diversas plataformas midiáticas nas quais a história se desenrolará.

1.3.1 Universos Ficcionais Transmídia – Cinema, HQ, redes sociais e mídias diversas.

Sabe-se que um dos fenômenos de bilheteria como Matrix (1999), ou uma produção independente, como Anna Bee (2014) não se constroem apenas por conta de seus filmes, ou livros, mas sim por seu conceito único, que permite a navegação por quadrinhos on-line, games e animações, antes de retornar às suas continuações em suas plataformas originais.

Outras produções já se apoiam nessa forma de pensar e trabalhar seus produtos, e encontram nessa linguagem uma maneira de envolver o público, obtendo duas formas de retorno, financeiro e de novos conteúdos, visto que esse público assume o papel de consumidor e ao mesmo tempo, de geradores de conteúdos inéditos a partir da história principal. Nessas ocasiões os fãs, ao invés de esperarem que as grandes companhias definam o destino de seus personagens, iniciam a produção de suas próprias histórias alternativas.

1.3.2 Produção Internacional – Matrix

Como forma de exemplificação de narrativa transmídia, apresentarei a seguir uma produção que se destaca como propulsora do fenômeno transmidiático, Matrix (1999). A escolha desse objeto de pesquisa se deve também ao fato de que, alguns do elementos constituintes para a produção de Matrix contam como referência a cultura oriental, temática esta que será trabalhada, também, na construção dessa pesquisa, sobretudo como influência estética para a criação do universo ficcional transmídia [ENTRE] Mundos.

A concepção do projeto Matrix (1999)

Matrix é uma produção cinematográfica de 1999 e conta com fortes motivações econômicas por trás de sua narrativa. Tendo como base de produção os Estados Unidos e a Austrália, sendo do gênero ação e ficção científica, dirigido pelos irmãos Wachowski e protagonizado pelos atores, Keanu Reeves e Laurence Fishburne.

Lançado em março de 1999, Matrix custou 65 milhões de dólares e rendeu mais de 456 milhões. Matrix Reloaded, lançado em maio de 2003, custou 127 milhões, e faturou mais 740 milhões entrando, assim, para a lista dos filmes mais vistos da história. A sua continuação e final da série, Matrix Revolutions, abarcou mais de 100 milhões em um único final de semana.

A franquia Matrix foi pensada como uma produção transmídia, e a história completa desse universo se encontra distribuída por diferentes plataformas midiáticas. Em relação à narrativa, podemos observar sua profundidade a partir do trecho retirado do livro “Cultura da Convergência” de autoria de Jenkins, o qual se refere à trilogia da seguinte forma,

> Nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores. O filme original, Matrix, levou-nos a um universo onde a linha entre a realidade e a ilusão constantemente se fundiam, e onde os corpos de humanos são estocados como fonte de energia para abastecer máquinas, enquanto suas mentes habitam um universo de alucinações digitais. Neo, o hacker-messias protagonista, é conduzido ao movimento de resistência Zion, lutando para aniquilar os "agentes", que estão moldando a realidade para servir aos seus próprios e ambíguos fins. (JENKINS, 2009, p.136).

Umberto Eco (1986, p.198), afirma que, "a obra deve chegar até nós como um universo completamente guarnecido, para que os fãs possam citar personagens e episódios como se fossem aspectos do sectário universo particular". Ou seja, o universo deve ser pensado de forma a criar uma enciclopédia, contendo um rico conjunto de informações que podem ser estudadas, praticadas e dominadas pelo consumidor.

Para que isso funcionasse, os irmãos Wachowski tiveram de imaginar o universo de Matrix com consistência suficiente para que um elemento fizesse parte de um todo, e com flexibilidade suficiente para que esse universo pudesse ser reproduzido em todos os distintos modos de representação – nos jogos, nos filmes, nas animações e nas histórias em quadrinhos.

Outro ponto interessante da franquia está relacionado à questão de reprodução de elementos, como a cabeça careca e os óculos espelhados do personagem Morfeu, as naves em forma de inseto, ou os gestos da mão do personagem Neo. Essa reprodução de elementos, usado em quantidade suficiente para que o reconheçamos, à primeira vista, nos permite entender que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional. Consideremos como exemplo um dos pôsteres criado para a webpage de Matrix, figura 10.

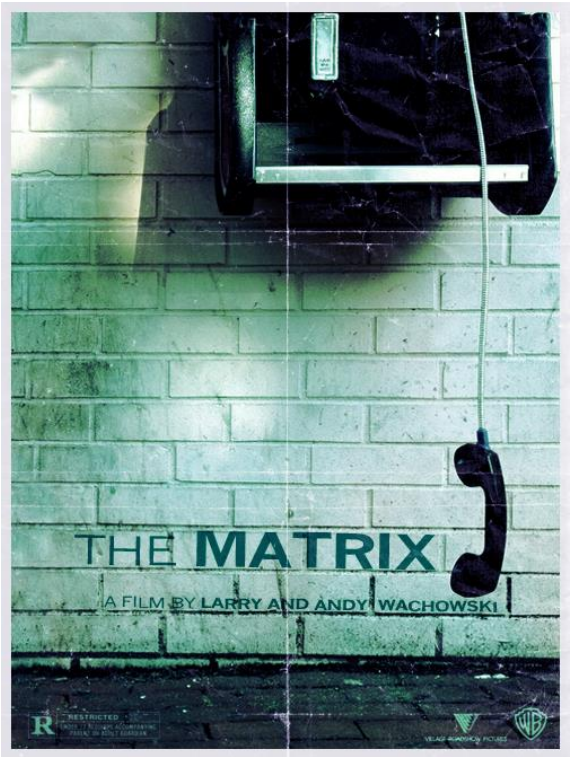

Figura 10 – Pôster do filme - The Matrix. (2012)

Podemos identificar na figura a predominância da cor verde, além de um telefone público, que se encontra pendurado fora do gancho. Quais desses elementos pertencem exclusivamente a Matrix? Todos eles fazem parte desse universo e qualquer um familiarizado com a franquia pode construir uma sequência narrativa de onde a imagem foi extraída.

Segundo Jenkins (2009, p.161) “as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra”. O universo é maior do que o filme, e no caso de Matrix, podemos considerar que é maior do que a própria franquia, considerando as especulações e colaborações do fãs que também expandem o universo em várias direções. Ainda segundo Jenkins (2009, p.162) “hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias”.

Os personagens

Para a construção inicial do Universo Ficcional de Matrix foram desenvolvidos personagens direcionados para a linguagem da narrativa transmídia, ou seja, esses personagens, em diferentes mídias, podiam exercer o papel de principais ou

secundários. Essa possibilidade de trabalhar com a relevância do personagem para determinado momento da história permitiu que este não precisasse ser apresentado ou reapresentado, pois já eram conhecidos a partir de outras fontes.

Apresento a seguir alguns dos personagens que tiveram maior destaque na produção, sendo eles, Neo, Trinity, Morfeu, agente Smith, e o Oráculo. As descrições foram retiradas a partir das reflexões do pesquisador Ricardo Kelmer (2005),

> NEO - Personagem principal. Nascido na Matrix, Neo desconfia que há algo errado com a realidade, busca respostas e é localizado pelos rebeldes. Desperta e une-se a eles para ajudar os humanos na luta contra a Inteligência Artificial. Alguns dos rebeldes consideram que ele é o Predestinado de que fala a profecia do Oráculo e que salvará a humanidade. Neo é pressionado pelo dilema de ser ou não o Escolhido e luta contra sua própria natureza.
>
> TRINITY - Principal personagem feminina. Oficial da nave Nabucodonossor. Reservada e discreta quanto aos sentimentos, ela é avisada pelo Oráculo que se apaixonará por um homem morto e que ele será o Predestinado. Trinity localiza Neo na Matrix e convence-o a seguir os rebeldes, levando-o ao líder Morfeu. Somente no final, quando Neo está morto, é que ela revela seus sentimentos e o que lhe dissera o Oráculo.
>
> MORFEU - Comandante da nave Nabucodonossor. Acredita firmemente na profecia do Oráculo, que diz que um dia o Predestinado virá para libertar a humanidade da Matrix. Ele busca e encontra Neo, um jovem que vive na Matrix. Morfeu está certo de que Neo é o Predestinado e por isso o liberta, treina-o para lutar contra os agentes e se sacrifica por ele.
>
> AGENTE SMITH - Líder dos agentes. Tem especial antipatia pelos humanos rebeldes, pois é por causa deles que está preso à Matrix. Mata Neo com dez tiros à queima-roupa, mas em seguida é por ele destruído no final do primeiro filme. Reaparece no segundo filme, mais poderoso e podendo atuar também fora da Matrix. Evolui tanto que, igual ao Predestinado, foge do controle da própria Matrix.
>
> ORÁCULO - Programa intuitivo desenvolvido pela Inteligência Artificial para estudar a psique humana e auxiliar na estabilização do sistema. O Oráculo profetiza aos resistentes que Morfeu encontrará o Predestinado, que Trinity se apaixonará por ele e que Morfeu por ele se sacrificará. (KELMER, 2005, p.100 - 101).

Os personagens de Matrix, semelhante às ideias de Joseph Campbell, autor de O Herói de Mil Faces (1949), possuem uma sequência de tarefas a serem seguidas, e seu protagonista, Neo, deve experienciar provações físicas e espirituais. A familiaridade do público com essa estrutura básica de enredo permite aos roteiristas omitir sequências repetitivas, jogando-nos direto no centro da ação.

Protagonistas e antagonistas são arquétipos óbvios e não personagens individualizados, romanescos ou complexos, podemos compreender que estes se

tornam claramente mais fáceis de serem reconhecidos pelo público. Segundo o pesquisador Jenkins,

> Podemos interpretar Matrix como uma obra que faz referência tanto a arquétipos de gêneros populares de entretenimento (o protagonista hacker, o movimento de resistência subterrâneo, os misteriosos homens de preto) quanto a fontes mitológicas (Mofeu, Perséfone, O Oráculo). (JENKINS, 2009, p.174).

É interessante observar que essa forma de construção dos personagens reflete no ambiente dos jogos de Matrix, onde o jogador ignora a apresentação dos personagens, por já haver uma familiaridade com estes e segue imediatamente para a ação. O personagem torna-se um veículo para a sua experiência direta no universo do game. Os personagens de Matrix ganham uma força e presença tão forte na franquia que não há a necessidade de repetição de apresentações.

A história e suas referências

Considerando que o universo de Matrix é vasto e complexo, cabe aqui fazer apenas uma abordagem geral a respeito dessa narrativa. A trilogia básica de Matrix conta a história do programador de computadores Thomas Anderson (ator - Keanu Reeves) que trabalha em uma grande empresa de softwares durante o dia e a noite é um Hacker conhecido como Neo, sendo uma figura procurada por seus crimes virtuais.

Neo sente que algo está errado com o mundo em que vive e, ajudado por um grupo de rebeldes liderados por Morpheus (ator - Laurence Fishburne) e Trinity (atora - Carrie-Anne Moss), descobre que tudo o que vê não passa de uma ilusão virtual criada pela máquina. Esta máquina e a rede virtual onde toda a humanidade está é chamada de “Matrix”.

A narrativa central conta com a descoberta e a luta dos rebeldes para libertar a humanidade da escravidão das máquinas, ao mesmo tempo em que mostra a trajetória particular de Neo em busca da verdade no papel do “escolhido”, um ser com poderes superiores que vive um conflito interno pelas escolhas que precisa fazer. Matrix sinaliza um futuro preconizado por uma imbricada relação entre homem e tecnologia, algo já apresentado na atualidade. Segundo o pesquisador Júlio Rezende,

> Podemos interpretar então, a mensagem da narrativa como sendo um recado para se empreender agora uma discussão abrangente dos impactos

> tecnológicos no cotidiano e de como, paradoxalmente, a tecnologia pode ser mediadora e potencializadora de um processo de crescimento psicológico. (REZENDE, 2007, p.23).

As intermináveis referências de Matrix criam ligações entre diversos elementos e também despertam a reação do público, instigando a sua curiosidade quanto à origem da franquia. Matrix é assumidamente construído para ser visto, várias vezes, discutido e interpretado. Há uma vastidão de citações e alusões encravadas na obra. Podemos pegar como exemplo o filme, onde seus diálogos e acontecimentos passam a ter outros sentidos quando este é revisitado, surgindo ali uma quantidade considerável de pistas para especulações por parte do espectador.

Dessa forma, Matrix mistura uma série de mensagens cifradas e referências a outros filmes, religiões, questões filosóficas, literatura, cibercultura e à cultura pop. Os exemplos mais recorrentes são os livros infantis Alice no país das maravilhas (1865) e Alice através do espelho (1871), do autor Lewis Carroll.

Em um momento da narrativa do filme o computador de Neo diz a mensagem “siga o coelho branco”; Morfeu sugere que Neo deve estar se sentindo como Alice, entrando pela toca do coelho, e lhe pergunta se ele quer permanecer no País das Maravilhas. A saída do protagonista para o mundo real se dá quando ele “passa” através de um espelho. Outro livro infantil citado é O maravilhoso mágico de Oz (1900), escrito por L. Frank Baum. Quando o personagem Cypher cita uma das frases conhecidas do livro, “aperte o cinto, Dorothy, porque Kansas vai sumir do mapa”.

Temos também questões mitológicas e religiosas inseridas no universo ficcional de Matrix, algumas dessas interpretações foram repetidas em diversos fóruns na internet e em análises acadêmicas. Segue uma interpretação elaborada pelo pesquisador Cristiano Canguçu, a respeito de algumas das referências existentes por trás da criação de Matrix,

> O personagem Morfeu é uma alusão ao deus grego dos sonhos. O personagem Neo é caracterizado reiteradamente por diversos diálogos como um messias, figura bíblica, que retorna (e ressuscita). O nome “Trinity” é tida como uma referência à santíssima trindade. A espaçonave dos rebeldes chama-se “Nabucodonosor”, remetendo a um rei bíblico que procura entender o significado de um sonho. A cidade onde os humanos se refugiam chama-se Sião, como o monte bíblico. E quem ensina Neo a quebrar as regras da realidade é um garoto com trajes de monge budista. (CANGUÇU, 2008, p.95).

Podemos perceber que o próprio estilo visual de Matrix alude a filmes e desenhos animados, seja pela sua forma de narrar, ou pelas cenas. O “duelo” entre os personagens Neo e Smith, no metrô, homenageia filmes de tiroteios e lutas de kung-fu[36]. É válido destacar que a influência dos desenhos japoneses na percepção dos irmãos Wachowski levou a equipe do filme a aprimorar o efeito bullet-time[37] para que imitasse o “congelamento” do tempo, típico dos animes, como podemos ver na figura 11.

Figura 11 - Evasiva de Neo, cena do filme Matrix. (1999)

Temos nessa sequência de imagens a aplicação da técnica de bullet-time. Enquanto o personagem Neo desvia de uma série de tiros disparados pelo agente Smith, a cena se torna lenta, quase congelada, permitindo a nós, espectadores, acompanhar a trajetória das balas e o movimento do corpo de Neo, desviando delas. Uma cena que se tornou clássica e que ainda hoje serve como referência para a produção de novos filmes.

Quanto mais a fundo investigamos Matrix, mais segredos aparecem, os quais podem parecer, a qualquer momento, como a chave para desvendar algumas das ligações da franquia. Curiosamente, a abundância de alusões torna quase impossível a qualquer consumidor, ou fã, a dominar a franquia totalmente,

[36] Originário da China e nasceu da necessidade de sobrevivência dos antepassados na luta contra animais ferozes e contra inimigos.

[37] É uma modalidade de efeito especial de câmera lenta idealizada para mostrar o movimento de personagens e/ou objetos em período de tempo extremamente curto. O bullet-time, como conceito era frequentemente aplicado em animações japonesas. Um dos primeiros exemplos é o tiro no final da sequência do anime japonês Speed Racer (1966).

considerando que os próprios criadores do projeto recusam-se a dar respostas diretas a respeito de qualquer assunto.

A produção em diferentes mídias

O anúncio de pré-lançamento do primeiro filme provocou os consumidores com a seguinte pergunta “O que é Matrix?”. Instigando aqueles que se deparavam com a pergunta a realizar uma busca por seu significado na internet, ou em rodas de conversas entre amigos (as). A sequência do filme, Matrix Reloaded (2003), foi lançada a etapa de recapitulação, presumindo que aqueles que assistiram ao primeiro filme já possuíam o domínio quase que completo sobre a sua complexa mitologia e seu elenco sempre crescente de personagens secundários.

O segundo filme termina abruptamente, deixando em suspense diversas questões e com elas a promessa de que tudo faria sentido quando viesse o terceiro filme, Matrix Revolutions (2003). Para compreender totalmente a narrativa, e poder acompanhar as mudanças em sua estrutura era necessário refletir sobre esse intrincado universo ficcional e criar suas próprias conexões sobre o assunto, mesmo que em muitas vezes essas ligações não fossem as esperadas pela produção do roteiro.

Podemos observar que os produtores desenvolveram e plantaram pistas que só faziam sentido quando acessávamos o jogo. Uma história paralela era abordada e revelada em uma série de curtas de animação que precisavam ser baixados da web ou vistas em um DVD. Segundo Jenkins, (2009, p.137) “Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão na Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida”.

Matrix é um entretenimento que sintetiza a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única plataforma midiática. Segundo Jenkins (2009), os irmãos responsáveis pela produção de Matrix souberam jogar o jogo da transmídia muito bem, exibindo primeiro o filme, para despertar o interesse do expectador, em seguida expondo alguns trabalhos em quadrinhos na web para sustentar o interesse dos fãs.

Em seguida, publicando uma série de animações antes do segundo filme, intitulado The Animatrix (2003), contendo 9 animações, entre elas o “conto” intitulado Beyond

– sendo traduzido para o Brasil como: Além da Realidade, figura 12. Este episódio foi escrito e dirigido pelo artista japonês Koji Morimoto.

Figura 12 – Personagem Yoko em Beyond (The Animatrix). (2003)

Uma das questões mais relevantes dessa produção foi o fato dos irmãos Wachwski terem buscado animadores japoneses e outros asiáticos como colaboradores em The Animatrix. Podemos perceber fortes influências do mangá e do anime na produção de Matrix, nessa imagem (Figura 12) temos a personagem Yoko que contém traços e características "tradicionais do estilo mangá, como a cor do cabelo e a estrutura do rosto.

Outros elementos da franquia também trazem essas influências da cultura oriental como: a cadeira de couro vermelha de Morpheu, que é uma homenagem a animação Akira[38] (1988), e o macacão da personagem Trinity que faz referência ao Fantasma do Futuro[39] (1995). Segundo Jenkins (2009, p.158) "todo o interesse dos Wachowski pela narrativa transmídia pode ter sido originado pela fascinação por aquilo que o antropólogo Mimi Ito definiu como a cultura 'mídia mix' do Japão.

Em seguida um jogo foi lançado para computador junto com o filme, em seguida levando a uma conclusão com Matrix Revolutions, e então transferindo toda a mitologia para o jogo online para múltiplos jogadores em massa (MMOG – Massively Multiplayer Online Game). O interessante dessa construção é que, para cada passo dado na narrativa, foi considerado a produção anterior, enquanto novos pontos de acesso eram oferecidos.

Por um lado temos a estratégia da mídia mix, que provoca uma dispersão de conteúdos em vários meios, e por outro temos as várias formas de participação e

[38] É um filme do gênero ficção científica. Roteiro de Izô Hashimoto e dirigido por Katsuhiro Ôtomo baseado em um mangá de sua autoria com mesmo nome, Akira.
[39] Ghost In The Shell - é um filme de animação japonesa de 1995, dos gêneros ficção científica e ação. Direção de Mamoru Oshii e escrito por Kazunori Itô e Masamune Shirow.

interação entre os consumidores desse produto. Matrix possibilitou essa abertura para os fãs, como aborda o pesquisador Jenkins,

> Em uma série de sites de fãs e listas de discussão, os fãs foram acumulando informações, pesquisando referências, mapeando sistemas hierárquicos, montando cronologias, transcrevendo diálogos, estendendo a história através de suas próprias fan fiction e especulando loucamente sobre o significado disso tudo. A profundidade e o fôlego do universo de Matrix tornaram impossível a qualquer consumidor "entendê-lo", mas o surgimento de culturas do conhecimento tornou possível à comunidade como um todo escavar mais profundamente esse texto insondável. (JENKINS, 2009, p.183).

Considerando que a redundância de informação acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia, Matrix optou por oferecer novos níveis de revelação e experiência, sustentando a fidelidade do consumidor e permitindo a este uma possibilidade maior de participação com a produção de outros conteúdos para esse universo. Podemos citar como produtos paralelos desenvolvidos pelo público de Matrix a produção de fóruns de discussão na internet, fanfictions, fanzines, e cosplays. Nas figuras 13 e 14 temos exemplos dessas produções, por meio do cosplay e do live-action[40].

Figura 13 – Cosplay de Trinity produzido pela fã Nyima (2013)

Na figura 13 temos a cosplayer e fã Nyima, nascida na Hungria, interpretando a personagem Trinity com a sua vestimenta característica e pose. Participando de um evento de anime e mangá de sua cidade. Podemos entender pela imagem que a

[40] Termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações. O termo é usado para distinguir os trabalhos em que, normalmente, se utilizaria uma animação, como em desenhos animados.

cosplayer teve uma preocupação em transmitir ao observador todos os elementos possíveis da personalidade da personagem, por meio de sua postura corporal e expressão facial. O mesmo ocorreu na produção do live-action apresentado na figura 14.

Figura 14 – Cena do live-action Tickster. (2013)

Intitulado Trickster, foi um curta-metragem live-action, feito por fãs, baseado no filme Matrix. O projeto nasceu em 2013, tendo como criador Felix Joleanes. As filmagens foram realizadas na Colômbia, próximo a Bogotá, o material usado para a produção era de um custo bem reduzido se comparado aos filmes originais, o que levou seus idealizadores a aprimorarem suas técnicas e habilidades para que o material final tivesse uma boa qualidade.

Muitos dos elementos originais estiveram presentes nessa produção, como a vestimenta da personagem, semelhante ao dos habitantes de Matrix, a criatura ao fundo, que remete as criaturas desse universo.

Através desses exemplos podemos identificar em Matrix uma saída da linearidade de produção para o cinema, e o deslocamento do público da função de espectador, para espectador navegante, que tem prazer em acompanhar as conexões entre as diversas partes da história e em descobrir múltiplos arranjos do mesmo conteúdo.

Podemos considerar que Matrix foi uma produção baseada nos estudos de narrativa transmídia e que teve um resultado positivo em todos os sentidos, tanto financeiro, quanto de retorno do público, o qual se envolveu por completo com a trama e que, por meio de pesquisas buscaram desvendar a história e acrescentar mais elementos a ela.

Tal constatação, vinculada as demais produções fornecidas pelos responsáveis pela franquia confirmam a existência de uma narrativa transmídia que ainda, nos dias de

hoje após a finalização do último filme da série, possui uma legião de fãs espalhados pelo globo, fãs que, como esta que lhes fala, mantém ainda em ativa as pesquisas sobre o universo de Matrix.

1.3.3 Produção Nacional – Anna Bee

A concepção do projeto

O projeto fictício, Anna Bee, conta a história de uma adolescente chamada Anna Bezerra, uma garota de 15 anos, do signo de câncer, viciada em internet e que tem uma banda intitulada HothotMails. Inicialmente criado em 2008, e tendo como ponto de partida o Flickr, o projeto contava com a participação de apenas dois integrantes, Marcella Tamayo, criadora e ilustradora da história e Daniel Semanas, também responsável pela criação da história e pelo desenvolvimento do material visual.

Segundo Tamayo (2014, p.s.n.), “Era um período de fim de faculdade, com a vontade de dois amigos criarem uma coisa legal juntos. Um desenhando, outro escrevendo. Bem simples mesmo”. Ainda segundo os autores, a principal inspiração para a criação do projeto foram as experiências pelas quais passaram durante a adolescência. O desejo de contar, de forma distorcida e metafórica, as suas histórias e as histórias de amigos.

Tamayo (2014) destaca alguns dos objetivos de desenvolver o projeto como, falar sobre as dificuldades de diferenciar o que é verdade e o que é mentira na Internet. Sobre as relações criadas virtualmente e que não alcançam o mundo real. Sobre paixões platônicas na rede. Tudo isso falando do ponto de vista da intensidade adolescente.

Na época em que a personagem Anna foi criada, a moda da vez eram os From UK – vinda da Inglaterra (uma espécie de Emo[41] 2.0). Influenciada pelo momento, a personagem começou a tirar autorretratos na frente do espelho e a escrever de modo particular, denominado como “miguxês”. Surgia aqui um pouco da personalidade da personagem principal, sendo também aqui o ponto de partida para a história.

[41] Abreviação de Emotion hardcore (harcore emotivo).

Nesse processo de expansão da história outros integrantes foram sendo convidados a fazerem parte da obra, e assim as tarefas foram atribuídas para cada um de acordo com suas especialidades. Para cada plataforma uma equipe foi definida, assumindo a responsabilidade de alimentar esse ambiente com informações sobre o universo da personagem, envolvendo também, as histórias de seus amigos, Bisteca, Tuíter e Mika. Segundo Tamayo, sobre essa experiência de expandir a produção e trazer mais pessoas para equipe, ela pontua que,

> Criar e manter um projeto com seus amigos é uma das coisas mais legais (e difíceis) que dá pra fazer na vida. Porque veja só, em cada desenho, texto, música, vídeo da Anna Bee tem o melhor da gente. E isso não é fácil de conseguir o tempo todo, ainda mais em dupla ou como um grupo. (TAMAYO, 2014, p.s.n.)

O ilustrador, Daniel Semanas, destaca que as pessoas convidadas a participarem do projeto se identificavam com os personagens, como ocorreu com uma amiga deles que é surda e que escreveu os textos da personagem Tuíter (que também é surda), no Tumblr que divulgava o segundo episódio da banda Hothotmail.

É interessante observarmos que, como consequência dessa ampliação da equipe, o projeto passou a alcançar diferentes plataformas midiáticas como blog, contas no Flickr, Twitter, Facebook, Youtube. Atualmente o projeto está sendo retomado por meio da produção de novos episódios de 11 minutos. Marcella Tamayo (2014, p.s.n.) em entrevista realizada via e-mail, afirmou que, eles “estão em fase de adaptação do projeto e captação de recursos para produzir uma primeira temporada”.

Os personagens

Para a construção inicial do Universo Ficcional de Anna Bee foram desenvolvidos sete personagens. Segundo Daniel Semanas (2014, p.s.n.),

> Os personagens foram surgindo de forma orgânica, eu e a Marcellinha nos encontrávamos toda semana para pensar na história juntos [...] foram surgindo de acordo com a necessidade da história, uns foram ficando e outros foram sumindo.

Segundo Semanas (2014, p.s.n.), a personalidade de cada personagem teve como inspiração eles mesmos e seus amigos, mas ressalta que nada foi pensado de maneira direta. Pode-se conhecer esses personagens por meio de breves

descrições, que foram disponibilizadas pelos autores, via e-mail, durante o processo da entrevista realizada para este trabalho, conforme segue:

> Anna: Foi a última de sua turma a entrar para a internet. A história é contada do seu ponto de vista.
> Mika: Melhor amiga da Anna. Se conheceram em um fórum otaku na internet e são inseparáveis desde então. É a descolada da balada.
> Bisteca: Ele é cego e o gênio musical da banda. Ele e a Anna se conheceram pela Mika.
> Tuíter: Ela é surda/muda e se comunica por mensagens de 140 caracteres escritas em um bloquinho.
> Ed Troller: Ele é um enganador virtual que só conquista as garotinhas para estragar a vida delas depois. No caso da Anna, ele expôs para o mundo o vídeo em que ela tira a roupa para ele.
> Luzia: Ex-vocalista do Thriven. Luzia, Pedro e o Thriven possuem sua própria história à parte. Depois de conhecer a história da Luzia, Anna incorpora sua imagem como a voz da angústia dentro da cabeça dela.
> Pedro: Atual vocalista do Thriven.

No começo da história a personagem que mais se comunicava com o público era a Anna Bee, mas com a expansão da narrativa para as outras mídias, os demais personagens da história passaram a desenvolver com o público diálogos e assuntos, que estão diretamente ligados a suas atividades dentro da narrativa.

Podemos citar como exemplo as postagens que eram feitas pela Tuíter, estilista da banda, no Facebook da banda. As suas postagens tinham como interesse elementos do universo da moda. Em uma de suas postagens, Tuíter postou o link de um desfile e comentou o seguinte, “Oie, aqui é a Tuíter e eu vou falar de moda. Maravilhosa a exposição de Alexander McQueen em Nova York http://uol.com/bfSjs (via @UOLEstilo)”. Essas postagens abriram a possibilidade de aproximação entre o universo criado pelos autores, Marcella Tamayo e Danilo Semanas, com o nosso mundo real, tendo como consequência a confusão no público sobre a existência real desses personagens.

A história e fases

Anna Bee é um projeto que vem se desenvolvendo desde 2008. A ideia inicial era, através do personagem e de sua história, promover discussões sobre a internet e sobre a vida cotidiana. Essas discussões seriam aprofundadas conforme a personagem fosse envelhecendo e adquirindo novas experiências, observando tal amadurecimento por meio de seus apontamentos e reflexões sobre os acontecimentos.

Vale ressalvar que o projeto tem um caráter artístico demarcado, mais interessado na auto expressão dos criadores do que em resultados comerciais. Com a evolução da personagem, podemos perceber a evolução para novas fases que permitem o experimento de variadas técnicas e estilo de desenho que foram necessários para transmitir a mensagem de modo mais adequado à sua nova fase. Por isso são várias as pessoas que hoje compõem a equipe de produção do projeto e o intuito, segundo os autores (TAMAYO, 2014, p.s.n.) é para que esse grupo sempre cresça.

Segundo Semanas (2014, p.s.n.) “desde o começo também foi pensado que para cada fase de Anna seria adotado um estilo diferente de traço. No Flickr já dá pra ver uma grande diferença entre o primeiro e o último post”. A história foi separada em pequenos capítulos e para cada um deles foi idealizado um estilo de traço diferenciado, começando com um estilo minimalista, seguindo para um traço mais no estilo mangá e desdobrando em um desenho mais colorido e cheio de detalhes.

É interessante observarmos que as ilustrações e o modo como a Anna Bee escreve se altera conforme ela muda de fase. No começo, em suas postagens, a personagem escrevia de maneira correta as palavras, e os desenhos não possuíam muitos elementos, representando a ausência de influências externas, sem referências.

Essas “fotografias” de Anna Bee, como é descrita por Tamayo (2014), são as postagens iniciais de Anna Bee no Flickr, tendo como ponto de partida a sua apresentação para o seu futuro público. Na primeira postagem, de 21 de Julho de 2008, Anna tinha 15 anos, e tinha acabado de ganhar do pai o acesso à Internet.

Após iniciar a primeira fase e seguir para os demais momentos da história, é que as ilustrações passam a carregar mais elementos, preenchendo os espaços que anteriormente estavam vazios nas ilustrações, denotando maior complexidade na história. A construção da história de Anna Bee pode ser apresentada por meio de fases, sendo a primeira a fase Otaku, termo designado aos fãs das produções japonesas. O foco nessa fase é a adolescência da Anna. As primeiras descobertas, os relacionamentos que vão ficando mais complexos, os dramas e as modinhas. Neste momento ela conhece a Mika e o Bisteca.

Também é neste momento que ela tem a primeira desilusão amorosa. Essa fase, Otaku, aconteceu em sua integra apenas no Flickr, na forma de um diário. A inspiração para essa parte se dá a partir de um Fotolog[42] usado pela autora Marcella Tamayo, onde ela postava as suas produções em desenhos e histórias.

Na figura 15 podemos ver a personagem Anna Bezerra com um amigo, o Roberto, como cosplayer do cavaleiro de Virgem, usando a armadura do Shaka [43], personagem do mangá Cavaleiros do Zodíaco(1986). As "fotos" postadas pela Anna Bee também trazem referências e desejos em fazer parte desse universo da cultura pop japonesa.

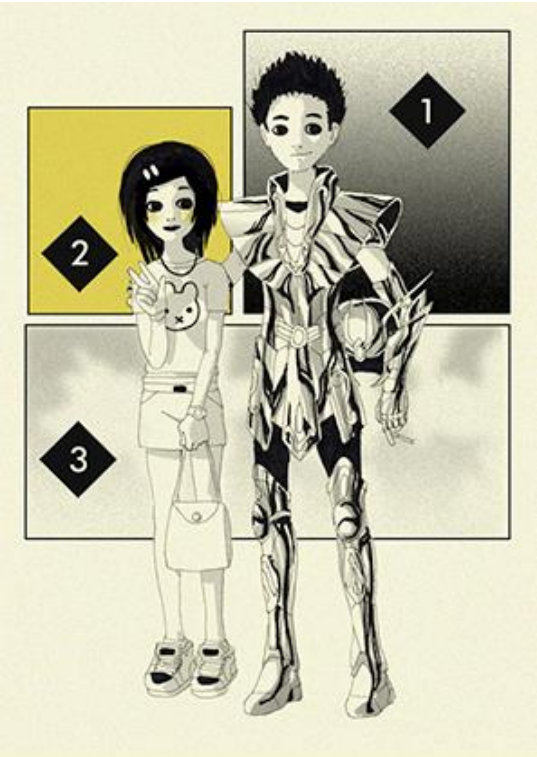

Figura 15 – Anna Bee e Roberto - cosplayer no evento de anime. (2008)

Em uma dessas fotos ficcionais Anna comenta sobre o desejo de também fazer o cosplay de uma personagem, no caso a Sakura[44], do anime Sakura Card Captor[45], a caçadora de cartas. Outra questão que Anna nos apresenta nesse momento é a sua vontade de realizar um curso de desenho em mangá, outra forte característica desse universo japonês. É interessante observarmos que através desses apontamentos

[42] Site para apresentação e compartilhamento de imagens em formato de postagem individuais.
[43] Personagem do mangá Cavaleiros do Zodíaco.
[44] Personagem do mangá Sakura Card Captor.
[45] Sakura Card Captor: Mangá japonês produzido na década de 90.

feitos pela Anna, foi criado um espaço de diálogo entre ela e seus primeiros leitores, surgindo uma relação intensa entre o público e a personagem.

A segunda fase do projeto foi intitulada de Hype[46]. Nesse momento, depois de Anna passar um tempo na depressão por causa do ex-namorado, Ed Troller, ela apresenta algum amadurecimento. Os amigos ganham maior importância em sua vida, e também é nessa etapa que ela e os seus dois amigos, Mika e Bisteca, decidem formar a banda Hothotmails, após ficarem em terceiro lugar em um concurso Inter Classes do Liceu Nina Esperanza. A personagem Tuíter aparece pouco tempo depois, se convidando para ser estilista da banda.

Segundo a personagem Anna Bee, o Hothotmails é a banda mais hype de todos os tempos, do universo e do universo vizinho do universo. Anna Bee ficou como a baixista, o Bisteca como DJ[47] e a Mika no vocal. O álbum Intitulado "*Temporary Internet Files*" está disponibilizado para ser baixado gratuitamente na página da banda no Facebook.

A banda ganhou reconhecimento na Internet com o clipe do single Chatroulette, dirigido por Tuíter Cotori. As músicas tem como influências a música eletrônica, indie pop, jazz, rock, punk, uma pitada de Tina Turner e doses de psicodelia, Temporary Internet Files apresenta 8 faixas. O cd físico surgiu posteriormente, após o projeto alcançar a quantia necessária no Catarse[48], em 2012.

Através da banda Hothotmails, a produção de Anna Bee elaborou a música Chatroulette e também um clipe. O clipe foi parar na emissora MTV, e a produção também o disponibilizou no Youtube e, além disso, foi criado um perfil do Hothotmails no Lats.fm[49]. Segundo Tamayo (2014), "esse foi o primeiro momento transmídia do projeto".

Foi por meio do clipe Chatroulette que a MTV conheceu o projeto e se interessou. A emissora realizou o convite de fazer um programa piloto com uma VJ[50] virtual. Aceito o convite, a produção de Anna Bee percebeu que os recursos para produzir um

---

[46] Gíria para algo que se encontra no auge, na moda em Volga.
[47] Profissional especializado em fazer apresentações, mixagens e criações musicais.
[48] Site especializado na arrecadação de verbas para projetos independentes de diferentes naturezas.
[49] Site de rádio on-line.
[50] Apresentador de vídeos clips.

programa longo seriam inviáveis, então a solução encontrada foi adaptar a ideia e assim surgiu o Annabee.log.

O nome do programa exibido na MTV era AnnaBee.log, que estreou no dia 02 de Maio de 2012. Os episódios eram veiculados durante os intervalos comerciais da MTV, em vinhetas de 30", de segunda a quinta-feira. Na sexta-feira, o capítulo da semana era transmitido na íntegra. Os títulos dos episódios foram idealizados em forma de diálogo.

A intenção era de que a Anna estivesse mantendo um diálogo com alguém. No caso, ela estava conversando com o personagem Ed (o personagem que inspirou a letra da música Chatrolette) e a Luzia ao mesmo tempo. No total foram realizados 8 episódios de aproximadamente 30 segundos.

O complemento ".log" no nome do programa faz referência a um processo de registro utilizado em sistemas computacionais; entre outras funções, esse registro pode ser utilizado para conhecer o comportamento de um sistema no passado. Percebe-se que Anna estava vivendo nessa fase uma jornada de descobertas, vivendo em um ambiente digital e que vai passar a controla-la com o tempo.

Por conta dessas descobertas, “temas como vírus, sites, hacking[51], extensões de arquivo, frequentemente serão utilizados como metáforas. A ideia por trás desses episódios era mostrar que, com a série, o público estaria acessando fragmentos da memória da Anna. No caso, o .log são fragmentos de memórias da Anna. Há momentos em que a própria personagem, em uma postagem no Blog, indaga sobre a possibilidade de alguém estar acessando as suas memórias de alguma forma, mas ela não se aprofunda nessa questão nas postagens seguintes.

A produção em diferentes mídias

De modo geral as histórias contadas no projeto Anna Bee direcionam a uma compreensão do mundo, de diferentes modos, em diferentes épocas, em distintos suportes, desde os primórdios até a contemporaneidade, quando elas passaram a existir como narrativas digitais. Não só as narrativas são inúmeras, como são, também, variáveis os seus tipos, bem como as suas funções.

[51] Termo inglês que designa uma das ações do hacker, seja intrusão, violação, alteração de sites, portais ou sistemas digitais em geral.

Pode-se classificar Anna Bee como uma Narrativa Transmidiática a partir do momento em que o projeto começa a se expandir para uma variação de espaços midiáticos. Iniciado no Flickr em 2008 o projeto conta hoje com a sua produção no AnnaBee.log e em paralelo a esse material produzido para a MTV, ou seja, os episódios na TV, existem o Blogspot, o Facebook, e o Twitter. Além de serem ferramentas para a aproximação da personagem com o público, essas páginas ajudam a desenvolver o enredo.

A primeira postagem na semana no Blog era uma ilustração, que funcionava como um prólogo. E o último post da semana era um vídeo do episódio completo, que também era transmitido no canal de TV da MTV e postado paralelamente no Youtube. Vale ressaltar uma diferenciação sobre o funcionamento do Blog, onde os posts com os conteúdos dos vídeos eram os únicos elementos que não traziam a assinatura de Anna Bee, já que ela não sabia da existência de um programa sobre ela.

Segundo os seus criadores, Tamayo e Semanas, era como se existisse um observador do futuro relatando esses acontecimentos. Durante a exibição de annabee.log nos intervalos da programação da MTV, eles postavam no blog da Anna o conteúdo, em tempo real, e com isso os internautas podiam interagir com a personagem.

Outro momento interessante da narrativa de Anna Bee aconteceu quando a produção do projeto desenvolveu uma intervenção na cidade, mais especificamente em São Paulo, na Rua Augusta, em Junho de 2011. Essa passagem aconteceu em um momento da história onde o personagem Ed Troller postou algumas das fotos de Anna Bee tirando a roupa, na internet.

Após uma semana de depressão em casa Anna decidiu sair com a Mika “para tomar uma” na Augusta. Os criadores fizeram uma ação de colar um total de 3 cartazes do tipo lambe-lambe[52], como é conhecido, da Anna e alguns da Mika, em tamanho real, como podemos observar na figura 16.

[52] É um cartaz com conteúdo artístico e/ou crítico colado em espaços públicos. É uma forma de intervenção criativa na sua cidade, com o poder de despertar as pessoas para reflexões que em geral não estão presentes no nosso dia a dia.

Figura 16 – Anna Bee e Mika na Avenida Augusta em São Paulo. (2011)

A primeira imagem foi afixada perto do metrô da Avenida Augusta, na imagem Anna estava sentada esperando pela amiga Mika, mais adiante na rua, foi afixada Mika e Anna bebendo e aparentemente conversando. E no final da rua foi afixada uma imagem com as duas sentadas na sarjeta, esperando o metrô abrir para voltarem para casa.

A intervenção permitiu que o público se aproxime das personagens e interagisse de diferentes formas, por meio de intervenções no próprio desenho afixado, ou ainda por meio de fotografias ao lado da personagem. Podemos perceber por essa gama de exemplos que o universo de Anna Bee contempla a convergência midiática descrita pelo pesquisador Henry Jenkins (2009).

Um fator importante para a expansão do projeto ocorreu por meio do público, que ao se identificar com o projeto e aproximar-se dele, desenvolveu novas possibilidades narrativas, criando diferentes situações e acontecimentos para as personagens da história. Podemos citar como produtos paralelos desenvolvidos pelo público de Anna Bee os comentários no Facebook, Twitter, Blogspot, o envio de conteúdo para o Tumblr e a produção de cosplays.

No Facebook foram criados pelo público, perfis falsos da personagem Luzia, que serviram como ferramenta para interagir com a Anna Bee, de maneira a contribuir com o desenrolar da trama. Esses perfis, segundo Semanas (2014, p.s.n.) “ajudaram a bullynar a Anna e espalhar fotos dela pelada na Internet”. Podemos verificar neste momento, reações diversas dos interatores que se dividiram entre as ações de acusar e de defender a personagem diante do episódio ocorrido.

Seguindo a estrutura narrativa proposta pelos criadores da história, Anna Bee fica uma semana sem acessar a Internet, em depressão. Como resposta para esse momento da trama foi criado um espaço onde os interatores podiam apoiar Anna Bee, ajudando-a a superar essa situação.

Essa ação foi realizada por meio do Tumblr e contou com o envio de diversos desenhos e mensagens de apoio feitos pelos fãs de Anna Bee. Podemos observar na figura 17 um exemplo dessa interação construída entre o público e a personagem.

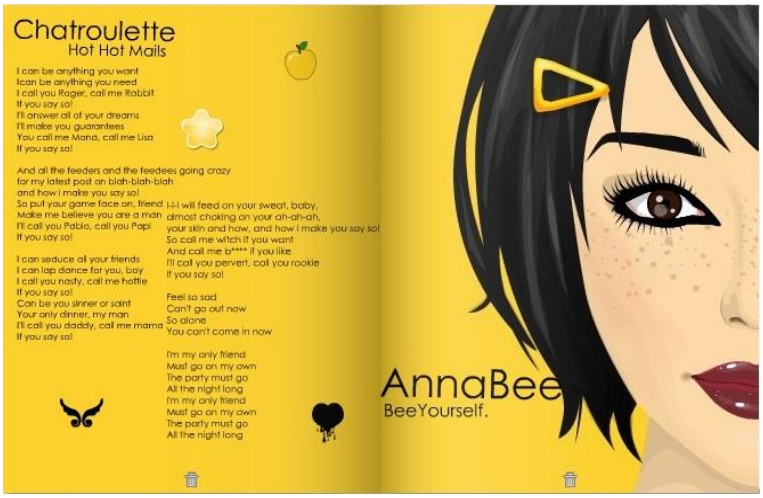

Figura 17 – Desenho da personagem Anna Bee, produzido pela fã Isa. (2011)

É oportuno considerarmos que o público aceita esse universo da Anna Bee e passa a fazer parte deste, se envolvendo ao máximo e contribuindo para a construção deste mundo ficcional, que entendemos ser um importante elemento na definição da narrativa transmídia, que necessita do “diálogo” para ser compreendida.

Outro tipo de interação possível entre a personagem Anna Bee e o público, e que tem relação com o universo trazido pela própria história de Anna, foi a produção do cosplay, como pode ser observado na figura 18.

Figura 18 – Cosplay de Anna Bee, pela cosplayer Sakura Amai. (2012)

Podemos observar que, nesse caso, não havia uma preocupação única em criar uma relação estética com a personagem Anna Bee, mas também a de transmitir ao observador um reflexo de sua personalidade, por meio de sua postura corporal e expressão facial. Tais observações são relevantes na medida em que a pessoa envolvida com a interpretação, no caso a cosplayer Sakura Amai, deseja, de fato, fazer parte desse universo narrativo de Anna Bee.

Por meio das possibilidades narrativas apresentadas até o momento, podemos identificar que um fenômeno transmídia, como a franquia Anna Bee, está fundamentada na complexidade do universo ficcional apresentado ao público, capaz de “sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias” (JENKINS, 2009, p.67).

No caso de Anna Bee tais possibilidades de atuar nessa expansão da narrativa, e até mesmo do universo, podem ser identificadas e ainda, exploradas. Anna Bee oferece um complexo campo para novas descobertas, explorações e indagações, considerando que o projeto se encontra ainda em fase de expansão, tanto de sua narrativa como os meios pelos quais será trabalhado, instigando os fãs a investigarem as “brechas” deixadas pelos criadores, e potencializando uma diversidade de produções paralelas.

Atualmente o projeto se encontra em fase de produção efetiva. Segundo Semanas (2014), a equipe passou o ano de 2014 desenvolvendo um novo episódio piloto, intitulado Anna Bee no Vale dos Sonhos, que foi produzido sob apoio do Edital Anima Cultura, promovido pela TV Cultura. No momento, com esse piloto finalizado, a equipe está buscando a captação de recursos para o desenvolvimento dos demais episódios. Em paralelo a essa negociação dos demais episódios, está sendo elaborado um plano de realizar uma atualização no Blog da Anna Bee e construir novas histórias.

Considerações sobre Anna Bee

O projeto Anna Bee trata de um perfeito exemplo de narrativa transmídia, que tem sua produção em diferentes plataformas, iniciada no Flickr, passando pelo perfil no Facebook, Tumblr, Twitter, e estando, ainda hoje, em etapa de produção, em vista de uma nova série de episódios.

Outra questão interessante que podemos obsevar na produção do projeto, trata da possibilidade de se estabelecer um diálogo com o seu público por meio de uma narrativa envolvente que utiliza diferentes plataformas de produção. Observa-se uma forte ligação das personagens Anna Bee e Luzia com o público, que atua com grande efetividade, utilizando-se de mensagens de e-mail, imagens e comentários.

1.4 Universos Ficcionais Transmídia no Mangá e seus desdobramentos

Considerando que esta pesquisa tem como base elementos da cultura japonesa, desde a produção da história em quadrinhos, influenciada pela linguagem do mangá, até a produção de uma ação performática, por meio do cosplay, se faz relevante nesse momento trazer alguns dos artistas mundialmente famosos e reconhecidos como propulsores do desenvolvimento de uma produção em diversas plataformas midiáticas.

Apresentarei os projetos Astro Boy e Pokémon, produções orientais que começaram de forma independente e que ganharam espaço no campo mercadológico, tendo como consequência a expansão em diversas plataformas midiáticas. São trabalhos influenciados pelos elementos da cultura ocidental e que seguiram para o ocidente, influenciando nossa cultura com a sua visão distinta sobre nossos hábitos e costumes.

1.4.1 Astro Boy – Osamu Tezuka

A trajetória de Osamu Tezuka

A produção de quadrinhos japonesa tem uma relação direta com o mangaká Osamu Tezuka (1928-1989) – conhecido como o Mangá No Kamisama - “Deus do Mangá”. Tezuka revolucionou a indústria japonesa ao desenvolver o mangá moderno, caracterizado pela relação entre os quadrinhos e a técnica de animação japonesa com elementos do cinema e animações ocidentais.

Segundo a autora Luyten, “suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens” (LUYTEN, 2001, p.127). Tezuka era extremamente dedicado à sua produção, essa explicação deriva do fato do mangaká ter sido testemunha da propaganda da máquina de guerra japonesa e destruição causadas pela Segunda Guerra Mundial.

Nascido e criado em Toyonaka, no interior do Japão, a infância de Tezuka – para uma criança da época – foi repleta de incentivos. Seus pais, fãs da ópera, o levavam com frequência às apresentações locais. O pai, como poeta e fotógrafo, era amante das artes e da leitura, mantendo um vasto acervo de obras a disposição de Tezuka.

Era o pai de Tezuka que conseguia os mangás do momento para ele de forma a sempre manter em seu filho o desejo de conhecer mais sobre o universo dos quadrinhos. Incentivado ao mundo do grafismo desde tenra idade (a mãe chegava a apagar os cadernos de desenho para serem reaproveitados, tamanha força produtora), Tezuka sempre manteve o hábito de desenhar.

Mesmo durante o período da Segunda Guerra Mundial, em que os mangás tiveram a produção reduzida e passaram a ser censurados pelo governo (BAN, 2004, p.37-38), o pequeno autor não parou. Mas ao contrário, os trabalhos que tivera contato durante os primeiros anos da infância, como as produções da Disney, o tocaram de tal forma que Tezuka acabou sendo influenciado por toda a vida (Idem, op. cit., p.33). Segundo o pesquisador Matheus Moura Silva,

> Isso fez com que a redução dos mangás pelo governo funcionasse de forma oposta: com a diminuição do acesso à leitura que tanto amava, Tezuka

> passou cada vez mais a produzir suas próprias histórias. Justamente nesse momento que ele, entre 10-12 anos, desenvolveu seu estilo inconfundível de narrativa, primando pelo fantástico, a aventura, pureza e ingenuidade de seus personagens, tudo desenhado com linhas finas, traços simples e grande contraste entre branco e preto. (SILVA, 2013, p.45).

Logo após a guerra, como estudante de medicina, Tezuka desenhou histórias para as editoras de Osaka. Segundo Gravett (2004), seu triunfante alter-ego de 17 anos exclamava: “Eu estou vivo! Eu sobrevivi!” e “Eu vou desenhar quadrinhos! Ninguém pode me impedir agora, eu vou ser quadrinhista!”. Podemos perceber por essas falas que aquilo que inicialmente havia começado como um entusiasmo infantil cresceu até se transformar em uma missão que consumia todo o seu tempo.

Tezuka era movido pela crença de que o mangá e o anime deveriam ser reconhecidos como parte integrante da cultura japonesa. Por esse motivo Tezuka se tornou o principal agente de transformação da imagem do mangá. Apesar de mal remunerado, essa atividade lhe deu impulso inicial. Segundo Luyten,

> Em 1941, aos 21 anos, criou Shintakarajima [A nova ilha do tesouro], quando começou a introduzir efeitos cinematográficos nessa história de 200 páginas. A vendagem foi um sucesso: quase 800 mil exemplares, causando uma revolução nos mangás pós-guerra. (LUYTEN, 2001, p.127).

A história havia sido cortada para 60 páginas, menos de um quarto de sua proposta original, e diversas revisões haviam sido realizadas sem a sua aprovação. Segundo o pesquisador Paull Gravett, em seus estudos sobre o “deus do mangá” discorre que, “apesar das alterações, o dinamismo das sequências de Tezuka fez do livro um sucesso, com 400 mil exemplares vendidos. Pioneira no pós-guerra, a história criou uma tendência para a publicação de originais diretamente no formato livro vermelho”. (GRAVETT, 2004, p.32).

O interessante de se observar na produção dessa narrativa é a atenção que Tezuka teve com cada quadro de Shintakarajima. Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera (influência do cinema ocidental), tendo como objetivo gerar a sensação de ação incansável e impulsionar os personagens ao longo da narrativa.

Podemos observar que as obras de Tezuka como Astro Boy, A Princesa e o Cavaleiro, Black Jack, das mais infantis às adultas, têm como temática seus sentimentos, relações, dúvidas e ações. Por meio de sua obra Tezuka expôs

conflitos, problemáticas, soluções e caminhos para o bom convívio entre as pessoas.

No início da carreira do autor no Japão, não havia o costume de se criar histórias com personagens fixos, que encarariam várias aventuras por longos períodos de tempo. Na verdade, a maioria eram contos infantis que retratavam épocas, personagens e provérbios da tradição nipônica (BAN, 2004, p.32-33) em histórias fechadas em uma única edição.

Criador de universos ficcionais desde cedo, quando ingressou no mundo profissional dos mangás, Tezuka se tornou uma pessoa obcecada pelo desenvolvimento de sua produção. A respeito da rotina de trabalho de Tezuka, o pesquisador Matheus Silva pontua que o mesmo desenhava o dia todo, em todos os lugares. Ainda, segundo Silva,

> Na maturidade, quando consolidou seu nome e reputação, ainda manteve essa rotina, cumprindo a extraordinária produção de três a quatro (as vezes mais) títulos de mangás diferentes simultaneamente, enquanto ainda comandava uma equipe de animação, dirigindo, desenhando, roteirizando e (geralmente) animando. As equipes, que mais tarde passariam a ser peça fundamental dentro da produção de Tezuka, não raro – em meio ao desgaste físico e mental – eram incentivadas pela força e determinação do autor para darem cabo aos prazos apertadíssimos a que se propunham a trabalhar – muitas vezes a exigir três ou menos horas de sono por dia. (SILVA, 2013, p.46).

Apesar do sistema industrial a que foi obrigado a se adequar, visando o uso de várias equipes que o auxiliavam na produção de seus mangás e animações, Tezuka sempre teve o cuidado de manter o controle de suas obras. Havia momentos em que ele desenhava os personagens, criava o roteiro, dirigia uma animação, com o intuito de preservar, assim, a mensagem desejada. Portanto, as equipes destinadas ao autor funcionavam como suporte ao “mestre” (como era chamado), ajudando-o na criação de fundos, letreando histórias, animando, colorindo, entre outras atividades complementares. Referente a essa produção constante Silva destaca que,

> Ao manter o controle das próprias obras, Tezuka se sentia livre para trabalhar da melhor maneira que lhe conviesse. Esse tipo de comportamento é notado ao percebermos No livro Osamu Tezuka – Uma biografia mangá, o autor Toshio Ban, diz haver um momento na vida de Tezuka, em 1974, que ele chegou a desenhar 314 páginas por mês – o que dá uma média de 10 páginas por dia. (SILVA, 2013, p.46).

Tezuka mantinha sempre a preocupação em conseguir passar de forma clara as suas ideias, por meio das histórias, ao público. A pesquisadora Cecília Almeida Salles, coloca essa relação entre artista e público como fundamental, dizendo que “o artista não cumpre sozinho o ato da criação. O próprio processo carrega esse futuro diálogo entre artista e o receptor” (SALLES, 2009, p.50). Isso quer dizer que Tezuka, ao criar sua obra, já impregnava nela o desejo de ser lido juntamente com a idealização de como o público irá sorvê-la.

De várias formas, Tezuka se via como um “diretor” de seus quadrinhos. Ele não tinha um megafone ou botas de um diretor de cinema, mas gostava de usar sua boina preta ao estilo dos artistas franceses, usando-a constantemente, no trabalho e em público. Gravett, referente a esse assunto completa que,

> Em suas produções de mangá e animação, ele fabricava suas próprias estrelas e escalava para suas histórias os atores de papel de seu repertório, como se estivessem representando um filme. (GRAVETT, 2004, p.33).

Tezuka acreditava que, ao produzir em tamanha quantidade, ao invés de começar do nada a cada história, podia-se trazer de volta personagens já consolidados, com o seu próprio estilo e atuação e uma personalidade já familiar ao leitor. Houve precursores dessa ideia nas tiras de jornal dos Estados Unidos, como a produção do personagem Mickey Mouse e seus amigos, que tinham suas histórias contadas em diferentes períodos de tempo, gêneros e profissões. Essa forma de construção de uma nova história facilitava o diálogo entre Tezuka e o seu público, segundo Gravett,

> Isso o ajudava a construir um relacionamento especial com o seu público, que gostava de reconhecer o rosto familiar dos atores nos papéis de sempre ou “descaracterizados”. Tezuka criou biografias para os seus atores fora do universo dos quadrinhos e escreveu resenhas sobre suas atuações. Ele mantinha até mesmo registros de quanto cada um deles “ganhava”. (GRAVETT, 2004, p.34).

Podemos observar na figura 19 um exemplo dessa produção, o Marine Express, uma animação futurista produzida por Tezuka e exibido como especial de TV em 1979.

Figura 19 - Filme Marina Express - Osamu Tezuka. (1979)

Nessa imagem temos entre os “atores”, o personagem consagrado, Astro Boy (personagem com as botas vermelhas), “interpretando” o garoto robô chamado Adam. Outro fato interessante da obra de Tezuka era a sua participação como personagem em suas narrativas, como podemos constatar na página de mangá da figura 20.

Figura 20 – Página com o personagem Astro Boy e a participação de Osamu Tezuka como personagem.

Através dessa ação de usar os mesmos personagens em diversas histórias, ora com a mesma personalidade, ora com uma personalidade totalmente nova, há uma ligação com as características que envolvem a construção de uma narrativa transmídia, onde podemos considerar que um mesmo personagem tem a possibilidade de navegar por diferentes formas narrativas, assumindo novas funções.

Tezuka foi responsável pela primeira animação do país e o primeiro a ter uma série animada veiculada semanalmente na televisão aberta (Astro Boy transmitida entre 1954-1963). A partir dela houve o boom das animações na TV japonesa (BAN, 2004).

E, visando atender as expectativas dos telespectadores, Tezuka transparecia a sua constante preocupação em ampliar as possibilidades da animação, experimentando ao máximo os recursos disponíveis no Japão pós-guerra. Tezuka criou várias animações curtas, que variavam de poucos segundos a uma dezena de minutos. Segundo Matheus Silva,

> Todas usando, de uma forma ou de outra, uma dose elevada de inteligência e criatividade para desenvolver os mais inusitados recursos visuais para contar histórias distantes do grande público padrão (Idem, op. cit., p.99). Nessas curtas animações, Tezuka se dava a liberdade de abranger os assuntos abordados, tocando principalmente nas questões quanto ao caráter, a sociedade e a condição humana – várias dessas animações renderam prêmios tanto nacionais quanto internacionais ao autor. (SILVA, 2013, p.47).

É interessante observar que a maioria das ideias de Tezuka, como demonstra o biografista Toshio Ban, surgiam de maneiras inusitadas. Por exemplo, em viagem aos EUA, no Estúdio de animação da Empresa S, Tezuka viu uma miniatura de Unicórnio – um ser mítico que não faz parte da cultura japonesa – o que lhe rendeu a ideia de um personagem, com características únicas, forma e trama definida (BAN, 2004, p.14-17). Outras ideias surgiam em meio a conversas com editores, que lhe convidavam a publicar em suas revistas dando-lhe liberdade total sobre a obra.

Assim, Tezuka se via motivado a contar suas histórias, e encontrou na linguagem do mangá um meio acessível para transmitir seus alertas a respeito das consequências diante da intolerância, do desrespeito pela vida e do avanço científico sem controle. “O que eu tentei expressar em meus trabalhos pode ser resumido na seguinte mensagem: ‘ame todas as criaturas! Ame todas as coisas vivas!’”, ele declarou.

Buscando aproximar e exemplificar o conceito de narrativa transmídia, apresento como fonte de investigação a criação de Astro Boy (Tetsuwan Atomo) - exibido pela primeira vez no ano novo de 1965 no Japão, como ficou conhecido mundialmente e que hoje possui reconhecimento por meio de mangás, animes, produções cinematográficas, fanzines, fanfictions, apresentações cosplays e outras formas de manifestação.

Os personagens

Atom – É em robô[53] tecnologicamente complexo, dotado de um cérebro artificial muito avançado e que consegue compreender as coisas, imaginar e pensar como um humano. Possui a aparência de uma criança e está comprometido com a Justiça.

Dr. Tenma - Dominado pela dor e solidão após a morte de seu filho, o Dr.Tenma criou e em seguida rejeitou Astro Boy. Dr.Tenma acredita que os robôs são melhores que os humanos e planeja tomar o controle da Terra com um exército dos robôs mais poderosos do mundo.

Professor Ochanomizu – É retratado como uma figura paterna para Astro. Após Doutor Tenma abandonar Astro, Ochanomizu passa a cuidar do garoto. O personagem é um defensor dos direitos dos robôs e acredita que os seres humanos e robôs podem coexistir pacificamente.

Atlas - Criado por Dr.Tenma, Atlas é o arquirrival de Astro. Atlas é um inimigo poderoso, dotado da mesma inteligência de Astro, mas com mais força de ataque.

A história

Tetsuwan Atom, ou como ficou conhecido nos Estados Unidos e no Brasil, Astro Boy, é uma série de ficção científica ambientada em um mundo futurístico, onde robôs convivem com seres humanos. A série tem seu foco nas aventuras do personagem Atom, um poderoso robô criado pelo chefe do Ministério da Ciência, Dr. Tenma, para substituir seu filho Tobio, que havia falecido em um acidente

[53] É um dispositivo, ou grupo de dispositivos eletromecânicos capazes de realizar trabalhos de maneira autônoma ou pré-programada. Os robôs são comumente utilizados na realização de tarefas perigosas para os seres humanos.

automobilístico. Dr. Tenma construiu Atom à semelhança de Tobio e o tratava com tanto afeto quanto tratava seu filho verdadeiro.

Ao longo da narrativa Dr. Tenma percebe que aquele Atom não poderia preencher o vazio da perda de seu filho, principalmente porque o robô não podia crescer ou expressar sentimentos humanos. Nesse mesmo período um circo na cidade pega fogo e os robôs presente salvam os humanos das chamas, entre esses robôes estava Astro, que salva seu futuro tutor, o Professor Ochanomizu.

Depois do ocorrido, Dr. Ochanomizu tira Atom das mãos de Tenma, levando Atom para casa e passando a tratá-lo de maneira gentil e afetuosa. Logo o professor percebeu que Atom era dotado de poderes e habilidades superiores, e também capaz de expressar emoções humanas.

Atom então, começa a combater as injustiças da cidade. A maior parte de seus inimigos são robôs que odeiam humanos, ou humanos que odeiam robôs. Após várias aventuras ele consegue uma família robô incluindo pais robóticos, um irmão chamado Cobalt e uma irmã chamada Uran.

A produção em diferentes mídias

Tetsuwan Atom é um mangá de Osamu Tezuka, tendo início em Abril de 1952 a Março de 1968, e que mais tarde ganhou diversas adaptações para a televisão. Por ter sido a primeira série animada exibida no Japão, tornou-se referência na área.

Em 1980, foi lançado no Japão o anime "Shin Tetsuwan Atom”, sendo exibido nos Estados Unidos com o nome de "Astro Boy", como podemos ver na figura 21.

Figura 21 – Anime: Astro Boy. Tezuka. (1980)

Nessa produção para o desenho animado alguns fatos são reformulados. Uma nova série animada de Astro Boy foi produzida em 1982 e dessa vez em cores e focando mais as atenções nas habilidades robóticas de Astro. O enredo da história torna-se mais sombrio. Em 2003 o anime ganhou uma versão mais atual, produzida pela produtora de Tezuka em parceira com o canal Animax.

Em 2009, Astro Boy ganhou um longa-metragem em computação gráfica. O filme foi produzido pelo estúdio de animação Imagi, localizado em Hong Kong, com equipe em Los Angeles e Tóquio. Ele foi baseado nos mangás originais de Tezuka, da década de 50, e conta a história da origem de Astro Boy, desde sua criação até a descoberta de sua vocação como super-herói, o cartaz do filme pode ser observado na figura 22.

Figura 22 – Filme: Astro Boy. Tezuka. (2009)

Podemos observar o personagem Atom em uma nova versão gráfica por meio da técnica 3D. Na imagem temos um Atom com os olhos menores e com a estrutura física mais parecida com a de um garotinho real. Outra diferença é a questão da roupa, que assume um design mais parecido com as roupas que usamos no nosso cotidiano.

Além das produções oficiais envolvendo a narrativa de Astro Boy, outras foram produzidas, como bonecos e revistas especializadas. Produções independentes, em sua maioria elaborados por fãs da série, podem ser encontradas na rede de internet. Essas produções envolvem fanzines, fanfiction e apresentações de cosplay em eventos de cultura japonesa, como podemos observar na figura 23, em que a personagem está sendo interpretada por uma criança.

Figura 23 – Cosplay de Astro Boy. (2012)

Depois de relatar essa gama de possibilidades em torno da franquia de Astro Boy, podemos considerar que o mesmo tem como possibilidade o enquadramento dentro das características pertencentes à narrativa transmídia.

1.4.2 Pokémon – Satoshi Tajiri

A concepção do projeto

Pokémon é considerada uma das principais franquias de entretenimento em escala global dos últimos tempos, criada em 1995 pelo desenvolvedor de jogos eletrônicos Satoshi Tajiri, que vendeu seus direitos para a empresa japonesa de videogames Nintendo[54].

O início da franquia está vinculado ao lançamento dos jogos Pokémon Red e Green (ou Pokémon Red e Blue, na versão norte-americana), tendo como figuras representantes para os cartuchos de jogoas nas cores azul e vermelho, os pokémons Blastoise e Charizard, como pode ser observado na figura 24.

[54]A Nintendo Company, Limited é uma empresa japonesa fabricante de videojogos. É tida como um dos grandes símbolos mundiais dos videogames devido à sua competência e sucesso na venda destes aparelhos/jogos, além de ser reconhecida pelo seu extenso trabalho em criar personagens carismáticos que conquistam gerações de jogadores.

Figura 24 – Pokémon Red e Blue. Lançados para Game Boy. (1995)

Os jogos foram desenvolvidos pela produtora Game Freak para o console portátil Game Boy[55]. Desde o seu início, Pokémon passou por uma grande expansão enquanto marca e conquistou a posição de segunda maior franquia mundial de videogames, sendo superado apenas pela série Mario Brothers, também de propriedade da Nintendo.

O termo Pokémon resulta da junção de duas palavras em inglês, pocket e monster, em português “monstros de bolso”. A criação desse universo de Pokémon teve como influência a infância de Tajiri, que desde cedo adorava colecionar insetos, procurando-os em florestas, campos e lagos.

Conforme o tempo foi passando, início da década de 1970, os locais onde Tajiri buscava seus insetos foram sendo substituídos por apartamentos e estacionamentos. Foi nesse processo de mudança que a ideia de criação de Pokémon começou a se formar. Tajiri queria dar a "essas crianças modernas de hoje" a mesma sensação que tinha quando buscava por insetos, dando a elas chances de caçar criaturas de alguma forma.

Por conta desse desejo, Tajiri entrou no mundo do games quando estava em uma escola técnica. Gastava a maior parte de seu tempo em jogos do tipo arcade[56]. Em 1982, Satoshi Tajiri e seus amigos James Hanzatko e Yuusuke Santamaria resolveram criar uma revista de games, chamada "Game Freak". Um de seus amigos da Game Freak foi Ken Sugimori, que inicialmente desenhava todas as imagens das criaturas de Pokémon.

---

[55] É um console portátil desenvolvido pela Nintendo desde 1986 e hoje se encontra na sexta geração, na versão micro.

[56] Como é tradicionalmente conhecido no Brasil, é um videogame profissional usado em estabelecimentos de entretenimento.

Os pokémons, correspondem à centenas de criaturas, inspiradas em animas, plantas, mitos e até mesmo objetos. Essas criaturas possuem poderes especiais relacionados a diferentes elementos[57] como, fogo, água, terra, entre outros. Na figura 25 temos um exemplo desse processo de criação do Pokémon Evee, que teve como inspiração a anatomia de uma raposa, sendo o seu elemento derivado da terra, ou terrestre, como é denominado no jogo.

Figura 25 – Comparação entre o Pokémon Eeve e uma raposa.

Inspirado pelo conceito de evolucionismo desenvolvido por Charles Darwin e na metamorfose dos insetos, uma grande parcela dos pokémon tem a capacidade de evoluir, assumindo assim, novas formas físicas desenvolvendo suas habilidades.

A portabilidade que dá origem ao nome Pokémon, é representada pelas pokébolas - pequenas esferas que servem para condicionar e transportar os monstrinhos de bolso. Em cada pokébola é possível abrigar um único Pokémon, que, para ser absorvido e armazenado nesse espaço transforma-se em um pequeno feixe de luz vermelha. Segundo os pesquisadores João Paulo, Yuri e Tatiane,

> No videogame, o jogador vive o papel do treinador destes monstrinhos, batalhando contra adversários e pokémons selvagens para elevar progressivamente o nível de experiência e de habilidades de seu time pessoal de pokémons. O jogo se desenvolve nos moldes de um RPG e oferece ao treinador múltiplas formas de explorar os diferentes cenários que compõem o enredo, como cidades, florestas e cavernas. (CARMO; GUSHIKEN; HIRATA, 2013, p.02).

Os resultados do jogo Pokémon vieram em apenas um ano, os primeiros games de Pokémon demonstraram o potencial que a marca tinha para se tornar uma franquia de sucesso. Diante dessa oportunidade, a Nintendo deu início à expansão da

[57] CARMO, João Paulo; GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane, 2013. Os pokémons são classificados de acordo com os elementos: Água, Grama, Fogo, Elétrico, Pedra, Terra, Inseto, Veneno, Psíquico, Fantasma, Metal, Gelo, Dragão, Voador, Lutador, Noturno e Normal, p. 02.

narrativa do jogo para outras plataformas midiáticas, como mangás, animes, brinquedos, jogos de tabuleiro, e outras possibilidades.

De acordo com a antropóloga cultural Mizuko Ito (2006) esta dispersão midiática é uma estratégia bastante utilizada no mercado de videogames do Japão, conhecida como cultura mídia mix, como dito anteriormente, a respeito da utilização desse elemento na produção de Matrix.

Podemos entender por meio do autor Jenkins, que a ação mídia mix consiste na dispersão dos conteúdos em variados meios de radiodifusão, tecnologias móveis, itens colecionáveis e em centros de entretenimento, incentivando as múltiplas formas de participação e de interações sociais entre os consumidores. Dessa maneira, o público japonês contemplou o Universo Pokémon sob os mais variados formatos.

É interessante observar que em pouco tempo a franquia cruzou as fronteiras do Japão, destacando-se na mídia na década de 1990 e início do século XXI, tendo como principal atrativo o monstrinho amarelo, Pikachu, responsável por uma série de discussões e contradições a seu respeito.

A história

> Em tempos desconhecidos, criaturas estranhas apareceram nesse planeta. Nós os chamamos de Pokémon. Por muitos anos, incontáveis espécies de Pokémon se desenvolveram. Pesquisadores procuraram e identificaram centenas dessas criaturas. E ainda há muitas mais para serem descobertas. Muitas histórias foram passadas contando as extraordinárias aventuras que os humanos compartilham com seus amigos Pokémon. Também houve conflitos, mas através das eras, aprendemos a viver em harmonia e assim a história continua… (Trecho retirado do jogo: Pokémon 8: Lucario e o Mistério de Mew. 2008).

Esta frase, trecho inicial do filme Pokémon 8: Lucario e o Mistério de Mew[58] define basicamente o que são os pokémons: criaturas que se desenvolveram ao longo do tempo e fizeram amizade com os humanos. Alguns fãs da série acreditam que o universo Pokémon é uma dimensão paralela ao universo da Terra, enquanto outros dizem que é uma forma mais evoluída do planeta – embora nenhuma das duas hipóteses tenha sido confirmada até hoje pelos produtores da série.

[58] Lucario e o Mistério de Mew. Sinopse do filme. Acessado em 15 de Julho de 2014.

A história do universo Pokémon[59], até o momento, não foi contada por completo, havendo poucas informações de eventos ocorridos no passado, e quando algo sobre a narrativa de Pokémon é contada, é feita por meio de lendas relacionadas a algum Pokémon lendário.

A história de Pokémon é bastante extensa e compreende desde um início confuso e misterioso, com a criação dos pokémons: Dialga e Palkia – Tempo e Espaço, respectivamente – pelo pokémon Arceus – o criador do universo e de todos os pokémons, que se originou a partir de um ovo no caos – até um presente, que mostra quais as interações entre os pokémons e os humanos e quais os fatos ocorridos, bons ou maus, que envolvem humanos pokémons e a natureza.

Nesse narrativa cada Pokémon é pensado a partir de uma lista de características principais envolvendo força, agilidade, defesa, entre outros itens. Por isso, cada Pokémon tem sua habilidade, que provoca mudanças na batalhas. Existem habilidades que podem anular o dano de um ataque, provocar mudanças nos *status* do Pokémon ou impor uma condição na batalha. A cada três anos, novos jogos de Pokémon são lançados e com eles inicia-se uma nova *geração* de criaturas. Atualmnete existem 719 Pokémon divididos entre seis gerações.

Além da história contada através dos jogos, os produtores desenvolveram uma continuação por meio do mangá e anime. Nessas duas mídias a história começa com Ash Ketchum (em japonês – Satohsi, em homenagem ao seu criador) e seu Pikachu em sua aventura para se tornar um mestre Pokémon. Seus amigos Brock e Misty o acompanham em grande parte dessa jornada. Outros protagonistas incluem Tracey, May e Max, Dawn, Iris e Cilan.

Durante toda a série há a presença da Equipe Rocket. Seus três integrantes - Jessie, James e Meowth, que têm como objetivo roubar Pokémon, em especial o Pikachu de Ash. Ash percorre várias regiões ao longo de sua jornada, como as regiões de Kanto, a de Johto, a de Hoenn, a de Sinnoh e a de Unova. E assim Ash junto aos seus amigos exploram esse mundo Pokémon cheio de aventuras e novas espécies de Pokémon.

Os personagens

[59] A história do universo Pokémon. Disponível em: http://origempokemon.blogspot.com.br/p/mitologia-pokemon.html Acessado em: 17 de Julho de 2014.

Ash Ketchum (em japonês - Satoshi): É o protagonista da série e sonha se tornar um mestre Pokémon. Ash tem 10 anos e começou a sua aventura tendo como Pokémon inicial o Pikachu.

Pikachu: Foi o primeiro Pokémon de Ash. No início, não gostava muito de Ash, mas após ser salvo por ele, tornaram-se melhores amigos. Uma curiosidade - Pikachu odeia ficar na Pokébola.

Brock (em japonês - Takeshi): Antigo líder do ginásio de Pewter, ele sonha se tornar o melhor Criador Pokémon do mundo. Brock cuidava de seus vários irmãos, mas após a volta de seu pai à cidade, decidiu acompanhar Ash em sua jornada Pokémon.

Misty (em japonês - Kasumi): Após ter sua bicicleta destruída por Pikachu, Misty seguiu Ash para fazê-lo pagar pela bicicleta quebrada, mas seu propósito muda no decorrer da série original.

A produção em diferentes mídias

A produção de Pokémon, como foi dito anteriormente, após a sua divulgação por meio do jogo, recebeu duas outras produções em formatos tradicionais no Japão, o anime, que começou a ser exibido no dia 1 de Abril de 1997 e o mangá, que começou a ser publicado em Março de 1997.

Sendo que nesses dois meios as histórias se assemelham em muitos momentos com a história principal, contudo, outras ações e personagens podem ser observados. Dessa forma, para termos um conhecimento total do universo Pokémon precisamos recorrer à leitura e entendimento dessas outras ferramentas midiáticas.

O anime possui dezoito temporadas. Essas temporadas são divididas em quatro séries ou em seis gerações. A cada nova geração, novos Pokémons aparecem e uma nova região é visitada. Além dessas temporadas existentes, há uma série de episódios especiais de Pokémon conhecida como Pokémon Chronicles. Nesses episódios não há a presença do protagonista Ash, e sim a participação de seus amigos e inimigos.

O mangá Pokémon Adventures é o original da série e foi lançado no Japão, possuindo vários arcos. Cada arco tem enredo e personagens diferentes dos do anime, tendo como protagonistas pessoas baseadas nos treinadores dos jogos.

Atualmente o mangá está em seu sexto arco no Japão. Na figura 26 temos a capa do primeiro mangá produzido pela franquia, com um traço mais próximo ao usado nos jogos.

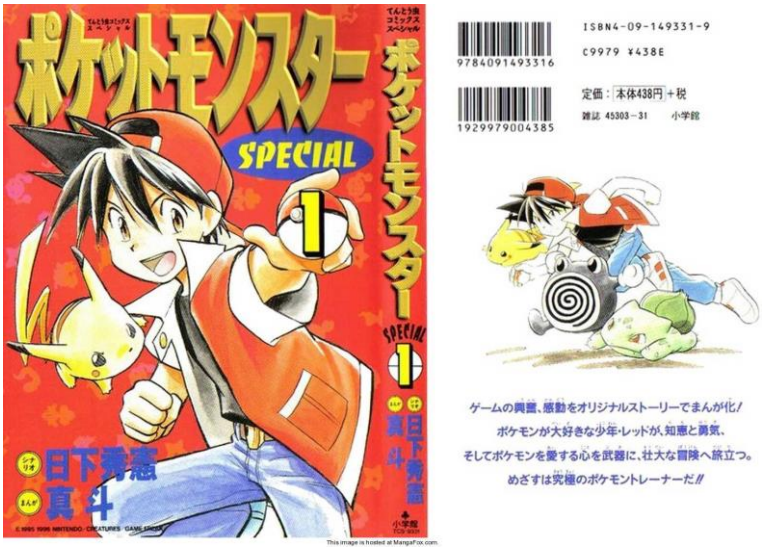

Figura 26 - Primeiro volume do mangá Pokémon. (1997)

Outros tipos de mangá, que contam diferentes histórias, fazem parte dessa estrututa narrativa, como Pokémon Zensho e Pokémon Chamo-Chamo Party, que não apresentam personagens vistos em outras séries ou mídias.

Em relação à produção de longas-metragens, a empresa desenvolveu para cada temporada de Pokémon um filme. Até o momento existem dezesseis filmes lançados. Os filmes de Pokémon possuem narrativas com abosdagens de aassuntos mais sérios e trazem um enredo mais desenvolvido, se comparado ao anime. A temática dos filmes envolve a salvação do mundo por Ash e seus amigos. Cada filme possui um curta-metragem estrelado Pikachu e seus amigos pokémons, em aventuras separadas de seus treinadores.

Pokémon também possui uma série de jogos de cartas conhecidos como Pokémon Estampas Ilustradas e chamado hoje pelo nome em inglês, Pokémon Trading Card Game. Sendo composto por uma série de cartas com as quais dois jogadores podem duelar. Lançado primeiramente no Japão em 1997 pela Media Factory e nos Estados Unidos pela Wizards of the Coast a partir de 1999, hoje conta com 34 expansões, cada uma sempre com novas cartas e Pokémon com novos ataques e tipos. Pokémon alcançou o status de fenômeno gerando o lançamento de uma

infinidade de produtos inspirados na série como mochilas, bonecos de pelúcia, chaveiros, sacolas, como mostra a figura 27.

Figura 27 – Produtos da franquia Pokémon.

Esses produtos passaram a fazer parte do universo das crianças em várias partes do globo. A respeito dessa geração de bens de consumo fornecidos pela franquia de Pokémon, os pesquisadores Carmo, Gushiken e Hirata, observam que,

> Para os fãs, o ato de escolher, comprar e colecionar os diversos itens da marca representou a capacidade de transformar a ficção de Pokémon em uma experiência de sua própria realidade, sustentada, inclusive, pelos relacionamentos socais fomentados a partir do rico suporte material difundido pela franquia. (CARMO; GUSHIKEN; HIRATA, 2013, p.03).

Por esses conteúdos apresentados, podemos perceber que Pokémon transpôs as fronteiras físicas de seu país de origem, o relacionamento com o seu público passou a ser medida em escalas mundiais. Destacando nesse momento todo o seu potencial como um universo ficcional, e produzindo inúmeras possibilidades de participação do fãs. Dessa forma, Pokémon representa uma das mais eficazes franquias transmídia produzida.

Ao invés de chegar em um ponto onde o público fosse capaz de dominar todo o conhecimento acerca do universo de Pokémon, este sempre optou por expandir seu conteúdo. Oferecendo um complexo campo para novas descobertas e explorações, instigando os fãs com a expectativa de um novo lançamento em uma diversidade de produtos.

Construído de forma enciclopédica, capaz de comportar uma infinidade de personagens, lugares e histórias, Pokémon destacou-se de outras produções por possibilitar uma imersão maior do seu público nesse ambiente. Essa estrutura é abordada pela estudiosa de novas mídias, Janet Murray que escreveu sobre essa capacidade enciclopédica que, em sua opinião “irá conduzir a novas formas de narrativa, à medida que o público buscar informações além dos limites da história individual”. (MURRAY, 1999, p.253).

O vínculo social tornou-se imprescindível para que cada fã adquirisse todo o conhecimento e experiência que, seria incapaz de obter de forma individual. O público consumidor de Pokémon assumiu o papel de caçadores e coletores, perseguindo fragmentos da história em diferentes canais, comparando suas descobertas com outros fãs e fazendo uso dessas mídias para promover grupos de discussões online.

Segundo os pesquisadores Carmo, Gushiken e Hirata, a respeito da franquia Pokémon, “a riqueza de seu universo permitiu a efetivação desta relação entre o objeto e seu público, que chegou a se colocar na qualidade de autores dos esclarecimentos e das extensões narrativas produzidas a partir das lacunas deixadas no enredo original”. (CARMO; GUSHIKEN; HIRATA, 2013, p.10).

Entre as histórias contadas pelos fãs de Pokémon, uma das mais populares, se refere à possibilidade de Giovanni, líder da Equipe Rocket, ser o pai do protagonista Ash. Suposições de fãs também foram feitas a partir da análise de características físicas de certos pokémons como o Cubeno, um pokémon do tipo terra que evolui apenas uma vez para se transformar em Marowak.

Informações obtidas por meio dos jogos levaram os fãs a reestruturar a evolução do Pokémon, criando uma nova sequência evolutiva: Cubone-Marowak-Kangaskhan, como pode ser observado na figura 28.

Figura 28 – Evolução Pokémon: Filhote de Kangaskhan, Cubone, Marowak e Kangaskhan. (1999)

Esta forma de interferência do público como forma de preenchimento de lacunas na narrativa chegou a supor várias falhas durante o processo de criação do universo fictício de Pokémon. A franquia de Pokémon levou ao público a oportunidade de ingressar na narrativa e assumir o papel de um treinador Pokémon, transformando o fã em personagem conhecedor de uma vasta quantidade de pokémons, e dando-o a função de capturar, colecionar, e compreender esse universo.

A força do fenômeno transmídia presente em Pokémon se dá pela complexidade do universo ficcional apresentado ao público, capaz de sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias. A expansão do universo de Pokémon para diferentes plataformas midiáticas e a maneira diversificada de manifestações de sua narrativa coloca a série como um exemplo de representação da cultura da convergência, na qual o consumidor assume o papel de movimentar a circulação desse conteúdo. Um breve estudo de caso como o de Pokémon, ressalta a importância em elaborar uma narrativa ficcional que atenda aos desejos de seu criador e que, ao mesmo tempo, desperte o desejo de outras colaborações para a sua história.

1.5 Algumas considerações finais sobre Narrativa Transmídia e a Criação de Universos Ficcionais em franquias

Nesse momento busquei analisar através das franquias, Matrix, Anna Bee, Astro Boy e Pokémon a forma como a narrativa transmídia está sendo trabalhada, considerando o seu surgimento a partir dos meios digitais. As colocações do pesquisador Henry Jenkins ajudam-nos a compreender, em profundidade, as inovações e transformações narrativas encontradas nessas produções.

Por meio desse estudo pude traçar uma trajetória dessas produções e as suas mudanças e adaptações. Além disso, identifiquei as adaptações de cada franquia

com o intuito de atender às exigências de seu público alvo. Compreendendo que tais franquias demonstram todas as suas potencialidades e amplitudes por meio de seus universos, sendo que estes, ao longo das narrativas, geram novos mundos a cada edição, com cenários diversificados, personagens e novas complexidades narrativas.

Tive a oportunidade de verificar, no decorrer dessas análises que tais produções são exemplos de narrativas transmídia no contexto do mercado e entretenimento, devido à produção em diferentes plataformas, desde o mangá, passando pelo anime, filmes, OVAs, jogos e produtos ligados às franquias; e também por serem produzidas, em sua maioria, por grandes equipes de criadores. Além de criar e estabelecer um diálogo com o seu público por meio de plataformas diferenciadas de produção, como os fanzines, fanfictions, cosplays, entre outros meios.

Ainda há muito para se refletir sobre o conceito de transmídia, uma vez que os meios digitais crescem a cada dia e com eles surgem novas indagações e novas possibilidades experimentais narrativas.

2. NARRATIVA TRANSMÍDIA E ARTE

Neste capítulo irei tratar da relação entre a narrativa transmídia e o campo das artes, tendo como objeto principal de análise a produção de trabalhos nesse campo. Serão apresentados dois trabalhos, com foco na expressão artística autoral de caráter narrativo transmidiático, e tendo como base um universo ficcional previamente construído pelos autores.

Os trabalhos aqui apresentados serão analisados, e fornecerão a base teórica e organizacional para o desenvolvimento da estrutura narrativa e do mundo ficcional do projeto [ENTRE] mundos. Portanto, além das influências artísticas dos autores selecionados, realizarei a análise de suas obras, com o intuito de compreender seus processos criativos.

2.1 Universos ficcionais transmídia na perspectiva da experiência artística

Trazendo questões que envolvem a criação de universos ficcionais e a elaboração de uma narrativa transmidiática, para o campo das artes no Brasil, abordarei dois trabalhos, Holy Avenger – um trabalho de história em quadrinhos autoral que teve muitos desdobramentos em outras mídias e obteve certa repercussão comercial, e a Aurora Pós-humana – um universo ficcional transmidiático artístico autoral que obteve reconhecimento da crítica especializada em alguns de seus segmentos. Esses trabalhos possuem relação entre as referências orientais e a produção ocidental, em sua construção tanto visual quanto conceitual.

O primeiro estudo de caso a ser abordado será Holy Avenger, um projeto idealizado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J. M. Trevisan e tendo como ilustradora, Erica A. Trazendo em Holy Avenger, seus componentes e sua estrutura, explicitando sua linguagem e seus elementos relacionados com os mangás, a linguagem do RPG e as menções aos animes. Ao mesmo tempo, serão abordados outros conteúdos advindos desse universo ficcional como, as minisséries, edições especiais, livros de RPG, CD de áudio, uma animação e um jogo online.

O segundo estudo de caso a ser abordado será a Aurora Pós-Humana, idealizada pelo artista Edgar Franco, sendo de caráter artístico autoral, sem o intuito deliberado de criar produtos visando atingir o mercado do entretenimento. A Aurora Pós-

Humana é um universo ficcional transmídia criado pelo artista com o objetivo de servir como ambientação para o desenvolvimento de trabalhos artísticos em múltiplas mídias, desde histórias em quadrinhos, passando pelas HQtrônicas, perfil da figura do Ciberpajé no Facebook, a música digital, até a realização de performances multimídia.

2.1.1 Holy Avenger – Marcelo C., Rogerio S. e J. M. Trevisan

A Revista em quadrinhos Holy Avenger surgiu de uma proto-história[60] com título homônimo ao da revista, publicada em 1998, em três capítulos nas edições 44 a 46 da revista Dragão Brasil[61], que fazia referência a um universo[62] de RPG nacional denominado “Tormenta”. Segundo o pesquisador Amaro Braga,

> A série foi publicada por uma editora nova, inicialmente chamada “Trama” e depois denominada "Talismã", que sobrevivia se aproveitando do mercado de RPG (Role Playing Game) e videogames. Surgida sobre esta temática, a Holy Avenger, conseguiu publicar suas edições com tiragens de 30.000 exemplares e com vendagens superiores a 50%[63], ambas as ações impressionantes para o mercado de quadrinho independente no país. (BRAGA, 2011, p.124).

O lançamento da primeira edição de Holy Avenger, no ano de 1998, coincidiu com o impactante retorno das animações japonesas aos canais televisivos do Brasil e as importações de mangás. Nesse período uma crise alterou os padrões das publicações e distribuições da Editora Abril, encerrando seu monopólio nacional e assim, possibilitando a abertura de novas editoras no país.

Em meio a essas mudanças, Holy Avenger conquistou um público fiel, que não desanimou apesar das dificuldades de distribuição da revista em nosso território. Essa dificuldade de distribuição da revista foi contornada com o final da publicação da série, quando todos os números foram disponibilizados para download em diferentes sites da internet, possibilitando o acesso a aqueles que não puderam adquirir o produto.

---

[60] História produzida por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan.
[61] Revista informativa sobre RPG, que tinha seu lançamento mensalmente.
[62] Denominação de todos os elementos que fazem parte de um jogo de RPG, tais como tipos de personagens, cenários, poderes, entre outros elementos.
[63] Dados colhidos a partir de entrevistas preliminares com os editores.

Apresentado, segundo Braga, “como um mangá nacional, originou novos determinantes sociais, modificando as exigências dos leitores de quadrinhos quanto ao que é produzido no Brasil” (BRAGA, 2011, p.124). Podemos considerar, pela pesquisa de Braga, que um novo padrão foi estabelecido a partir dessa produção, ou seja, a forma de desenhar, de pensar as histórias, criar os personagens, e a leitura, foram repensados.

Segundo Braga, tratou-se, portanto, “de uma revolução na expressão cultural desta forma de comunicação de massa, que inserida sutilmente nas nossas relações de consumo, modificou alguns dos nossos padrões culturais” (BRAGA, 2011, p.124). Além da relação entre o conteúdo da revista e o mangá, segundo o pesquisador Victor Corrêa,

> A revista preservou o tema baseado em jogos de interpretação de personagens, jogos de videogame e animações japonesas e contemplou-se na concepção dos autores como uma das primeiras publicações a adaptar o estilo de narração e narrativa visual japonesa em uma linguagem nacional. (CORRÊA, 2013, p.84).

A mistura de elementos, dos jogos de RPG, de jogos de videogame e dos animes e mangás, não impediram que a obra lidasse com questionamentos existentes em nossa realidade nacional. Preocupações comuns como a preservação do meio ambiente, a procura de mudanças e melhorias na nossa sociedade, são elementos decorrentes da narrativa de Holy Avenger. É interessante observar que, durante a sua vigência, o projeto teve como resposta do público diferentes formas de manifestação através das mídias, por meio da produção de fanzines, fannarts, cosplays, uma animação e um jogo online. Esse retorno por parte do público nos permitiu identificar essas mudanças na forma de construir uma narrativa ficcional, tendo como referência, elementos da cultura oriental.

A seguir será apresentado o conteúdo de Holy Avenger, desde a criação de seu universo ficcional até a sua expansão para diferentes mídias. Tal abordagem é relevante para essa pesquisa, pois a forma como foram pensadas e aplicadass essas etapas serviram como inspiração para a construção do meu universo ficcional transmidiático.

2.1.1.1 Criação do Universo Ficcional

A narrativa de Holy Avenger acontece no cenário de Tormenta, um universo ficcional elaborado a partir do sucesso da história apresentada na revista Dragão Brasil. Segundo o pesquisador Amaro Braga, “curiosamente, o título dessa história se refere diretamente ao RPG, pois, “Holy Avenger” é o nome de uma espada que os personagens da categoria “Paladino” usam no RPG D&D” (BRAGA, 2011, p.125).

Na edição comemorativa de 50 edições da revista Dragão Brasil, uma revista extra com 80 páginas explicava o cenário ficcional de Tormenta. Suas regras abrangiam os sistemas GURPS[64], AD&D[65] e 3D&T[66]. O inesperado sucesso do cenário se refletiu nas edições seguintes da revista, onde mais materiais foram feitos especificamente para o cenário.

Com o passar do tempo, o cenário começou a fazer tanto sucesso que nem todas as informações que eram apresentadas na revista Dragão Brasil conseguiam cobrir a extensão desse universo. Foi então que o Trio Tormenta[67] decidiu criar uma revista separada, nomeada de Revista Tormenta, onde os leitores tinham acesso a todas as informações do cenário. A revista teve 17 edições lançadas, e outros conteúdos foram desenvolvidos em seguida, servindo como complemento para o material principal.

Devido ao vasto conteúdo de Tormenta, farei uma breve apresentação de seu cenário, priorizando os alguns elementos como o enredo, geografia, povos, criaturas, religião, que serviram como base para a elaboração do universo. Lembrando que esse manual, Tormenta RPG, é utilizado para a criação e aplicação de cenários para jogos de RPG, ou seja, todas as informações que serão apresentadas a seguir podem ser trabalhadas, modificadas e receber novas informações pelo mestre de jogo e seus jogadores.

2.1.1.1.1 O Enredo

---

[64] Generic and Universal Role Playing System (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis). É um sistema de Role Playing Game genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional. Foi criado por Steve Jackson e publicado em 1986.

[65] Dungeons & Dragons é um RPG de fantasia medieval desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos.

[66] Conhecido como "Defensores de Tóquio", é um sistema simples de RPG que satiriza os animes, mangás, jogos de luta e séries japonesas, sendo indicado para jogadores iniciantes. Foi criado por Marcelo Cassaro.

[67] Criadores do universo ficcional de Tormenta: Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M.Trevisan.

O universo de Tormenta é trabalhado a partir da ideia da criação de “um mundo novo”, como é definido no manual Tormenta RPG, a partir de um continente chamado Arton. Um lugar cheio de monstros, mortos-vivos e deuses malignos. Mas também repleto de tesouros, magia, bênçãos e belas raparigas.

Tormenta é narrada a partir de 7 bilhões de anos atrás, segundo Marcelo Cassaro, “quando O Nada e o Vazio se uniram para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão” (CASSARO, 2013, p.6). Esses deuses trabalhavam juntos, apesar de serem orgulhosos, surgindo os elementos fogo, água, terra, ar, luz e trevas, os conceitos de justiça e honra, caos e paz, vida e morte. Em seguida, foram criadas várias criaturas e raças, surgindo deuses menores de relações entre os deuses.

A deusa Valkaria arquitetou um plano para tomar controle de todo o panteão para ela e seus parceiros, os deuses Tillian e Kallyadranoch. O plano foi descoberto antes de ser posto em prática e os outros 17 deuses decidiram uma punição para cada um dos deuses traidores. Valkaria foi condenada a perder sua liberdade, sendo aprisionada em uma estátua gigante. Tillian foi condenado à prisão em um corpo mortal, vivendo como um mendigo louco e Kallyadranoch foi condenado ao esquecimento e enterrado em algum lugar de Arton. Depois do ocorrido, o panteão ficou incompleto e deuses menores assumiram o poder se tornando deuses maiores.

Mais adiante, na história de Arton, ocorrem as guerras entre os reinos, e ao final das guerras um novo período de reconstrução se estabeleceu. Surgindo a Liga Independente, formada por uma união de nações, contendo pequenos poderios militares e focados nos problemas de seus cidadãos. Cidades foram construídas e uma organização social, comercial e econômica, estabelecida.

2.1.1.1.2 A Geografia

Arton foi pensada como um continente amplo, fazendo com que quase nada além dos oceanos importasse. A maneira como foi pensado e construída essa geografia é interessante, pois, permite ao jogador “caminhar” por um vasto espaço, dando a ele a liberdade de explorar diversos lugares e assim, obter diferentes experiências. Segundo Cassaro,

> Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 de oeste a leste. A maior parte do litoral é pouco navegável, formado por mangue pantanoso

> ou escarpas perigosas – tornando a navegação comercial uma prática inviável. A região central é formada pelo Deserto da Perdição ao norte e pela Grande Savana mais abaixo. A leste temos as Sanguinárias, a maior cordilheira de Arton, covil de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de Lannestull e grandes extensões de florestas. Outro grande continente repousa mais ao sul, unido a Arton por um estreito de terra, o Istmo de Hangpharstyth. Estudiosos da Grande Academia Arcana chamam essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela carrega um nome mais sinistro: Lamnor, o Reino Bestial, dominado por um império goblinoide. Duas grandes ilhas merecem destaque. Galrasia, próxima à costa sudoeste, um inferno verde de selvas tropicais, dinossauros e povos-trovão – tribos selvagens de humanoides com traços sáurios. E a distante Tamu-ra, no extremo nordeste, lar de uma exótica civilização. Devastado pela Tormenta, o Império de Jade hoje vive tempos de difícil reconstrução. (CASSARO, 2013, p.6).

A visualização desse espaço pode ser feita a partir do mapa contido no manual Tormenta RPG. Nele podemos localizar as cidades e suas regiões, divididas em rochosas, desérticas, montanhosas e florestais, e nas regiões vermelhas do mapa também temos as áreas de Tormenta, como pode ser observado na figura 29.

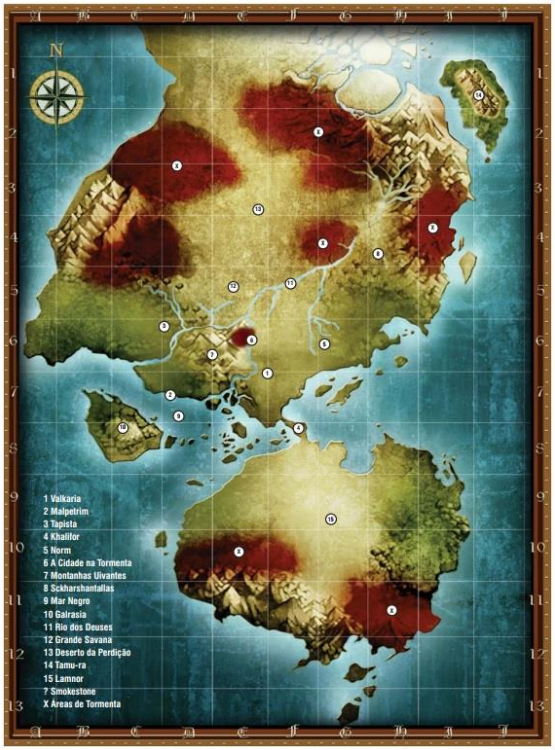

Figura 29 – Geografia de Arton. Tormenta RPG. (2013)

Cada cidade possui uma história e uma função para o desenvolvimento do reinado. Segundo o manual Tormenta RPG, algumas das cidades mais importantes são:

> Valkaria: A maior e mais importante cidade de Arton é a capital de Deheon. Construída aos pés de uma gigantesca estátua, da deusa Valkaria, assinala o marco zero da civilização humana.

> Malpetrim: Cidade costeira de porte médio, famosa por seus piratas e também como o mais favorável ponto de partida para expedições a Galrasia.
>
> Norm: Uma das cidades mais importantes do Reinado. Suas muralhas abrigam o Castelo da Luz, base de operações da Ordem da Luz – a maior ordem de cavaleiros devotada a Khalmyr, Deus da Justiça.
>
> Vectora: O maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora pelo arquimago Vectorius, a magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Seres de todos os mundos circulam em suas ruas.
>
> Smokestone: As temidas armas de pólvora, proibidas no Reinado, aqui são usadas livremente. Brigões fora da lei travam duelos ao pôr do sol, linchamento resolve tudo, e nada é pior que um ladrão de cavalos.
>
> A Cidade na Tormenta: Uma mancha aberrante em pleno coração do Reinado, nascida da tempestade profana que ataca Arton. Humanos são mantidos ali como escravos dos demônios da Tormenta, os lefeus, sofrendo horrores indizíveis. Sem um nome que possamos pronunciar, a cidade é governada por Aharadak, o Devorador – um dos poderosos e invencíveis Lordes da Tormenta. (CASSARO, 2013, p.6).

A construção de uma história e a atribuição de uma atividade específica para cada uma dessas cidades torna a narrativa ainda mais interessante, como, por exemplo, Valkaria, a cidade construída aos pés da deusa da humanidade, figura 30.

Figura 30 – Cidade de Valkaria: Capital de Deheon. (2013)

2.1.1.1.3 Os Povos

Os povos contidos em Arton também tiveram como referência os jogos tradicionais de RPG, e contam com uma grande diversidade de características:

> Humanos: Eles são o povo de Valkaria, os favoritos dos deuses. Seus ancestrais vieram da antiga Lamnor, expulsos após a célebre Grande Batalha, e então colonizaram o novo continente. Movidos por paixão e ambição infinitas, nunca se deixam deter por nada. Não é surpresa que sejam o povo dominante no Reinado, a raça mais numerosa e expressiva.
>
> Anões: Eles já habitavam um vasto reino subterrâneo – Doherimm, a Montanha de Ferro – quando os primeiros humanos assentaram seu Reinado no chão logo acima. Desconfiados ao extremo, protegem a localização de seu lar com a própria vida.
>
> Elfos: Vieram de longe, em navios mágicos. Ergueram uma orgulhosa nação no continente sul, chamada Lenórienn. Arrogantes, recusaram aliar-se aos antigos reinos humanos. Travaram uma longa guerra contra seus inimigos, os militaristas hobgoblins – era a Infinita Guerra. Lenórienn caiu, e os elfos foram dizimados. Hoje os sobreviventes vivem no Reinado, tentando encontrar seu lugar entre os humanos.
>
> Goblins: É verdade que goblins enchem as fileiras da Aliança Negra, mas nem todo goblinoide é cruel ou maligno. Muitos deles rejeitam o comando do General e, como os elfos, lutam para encontrar um lar no Reinado.
>
> Halflings: Apesar de sua grande população no Reinado, são pouco influentes em poder ou política. Opostos à ambição humana, os pequeninos amam conforto, paz e silêncio. Em seu próprio reino, Hongari, vivem em harmonia com os humanos – e em outras nações são bem aceitos entre todas as raças.
>
> Lefou: Eles são os estranhos meio-demônios da Tormenta. Por influência da invasão aberrante, surgem em toda parte – nascidos em famílias normais, sob a mácula da tempestade sangrenta. São cada vez mais numerosos, levando a crer que a Tormenta aumenta mais e mais sua influência macabra sobre Arton. Nenhum lefou conhece a razão da própria existência.
>
> Minotauros: O Povo de Tauron governa Tapista, uma das mais poderosas nações do Reinado – e também o Império de Tauron, formado por mais cinco nações recentemente conquistadas. São mestres da navegação e manobras militares – nenhum outro exército é tão temido.
>
> Qareen: Também conhecidos como meio-gênios, eles descendem de seres mágicos – não apenas gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia. Não governam nenhuma nação, nem formam comunidades – apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses “pobres desafortunados” seu extremo poder arcano. (CASSARO, 2013, p.13 e 14).

Podemos apresentar como exemplo de uma dessas raças a personagem Niele, juntamente com a deusa que lhe servira como referência, Winna, para a construção de sua personalidade, poderes e vestimentas, figura 31.

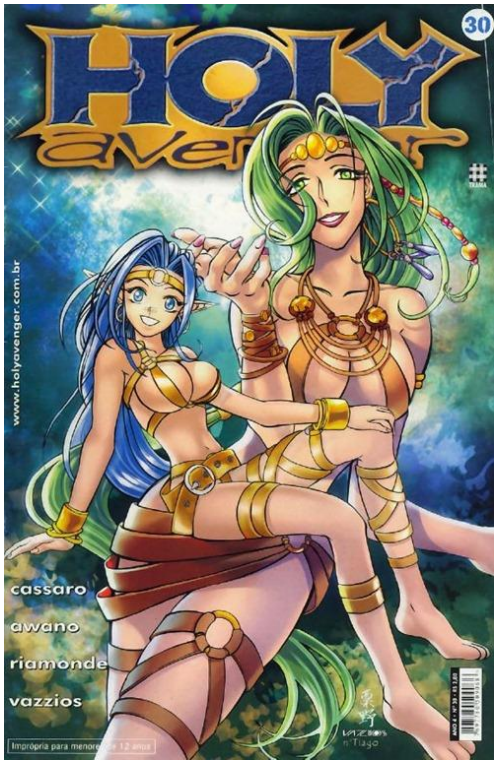

Figura 31 – A maga elfa, Niele e a deusa da magia, Winna. Revista Holy Avenger, volume 30. (2012)

Niele, personagem com a cor de cabelo azul, é uma jovem elfa maga, que possui características específicas de sua raça como, as orelhas pontudas e os pés descalços. Suas roupas tradicionais, as tiras de tecido que cobrem seu corpo, juntamente com as argolas, fazem referência a deusa de sua classe de magia, Winna, personagem com a cor de cabelo verde.

Ainda há muitas outras raças em Arton como, meio-elfos, meio-orcs, centauros, elfos-do-mar, fadas e todo tipo de seres estranhos. O universo de Arton também permite a criação de raças.

2.1.1.1.4 As Criaturas

Além dos povos, existem as criaturas de Arton, que são classificadas em seis tipos básicos:

> Animais: bestas e feras irracionais, sem poderes mágicos.
> Construtos: objetos animados ou criaturas artificiais.
> Espíritos: nativos de outros planos de existência.
> Humanoides: seres parecidos com os humanos, inteligentes, com linguagem e cultura próprias.
> Monstros: seres de anatomia estranha, e/ou com habilidades fantásticas.
> Mortos-vivos: cadáveres animados por energia negativa. (CASSARO, 2013, p.276).

A maioria dos animais, conhecidos por nós como cães, gatos, cavalos, entre outros, também fazem parte do universo de Holy Avenger. No entanto, a influência de forças mágicas e deuses provocou o surgimento de bestas espantosas, ou seja, das criaturas descritas anteriormente.

Arton é habitado por uma vasta quantidade de feras fantásticas – que, no entanto, são ainda consideradas animais normais. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem e fazem parte do mundo natural. De modo geral, nesse sistema, são considerados animais todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem, e sem habilidades sobrenaturais. Um animal inteligente, ou com poderes mágicos, é considerado um monstro nessa narrativa.

2.1.1.1.5 A Religião

Arton foi povoado por uma família de vinte divindades, conhecidas como o Panteão. Receberam esse status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presenças durante a criação do mundo. Essa condição mudou após a Revolta dos Três, responsáveis pela criação do povo da Tormenta. Outro fator que contribuiu para o enfraquecimento dos deuses foi a queda de Glórienn, a Deusa dos Elfos, que tentou invocar uma força capaz de dizimar seus 14 inimigos – e acabou atraindo sobre Arton a terrível Tormenta. O resultado dessas ações foi o enfraquecimento desses deuses e a ascensão de deuses menores.

Nada acontece na terra de Arton sem a intervenção de seus deuses - eles agem, às vezes em pessoa, mas na maioria das vezes através de seus devotos. Suas igrejas são poderosas e influenciam seus povos, seus clérigos e paladinos atuam como agentes da lei, carregando suas leis e devoção para seus seguidores. No extremo oposto, cultistas cometem crimes para cair nas graças de suas divindades malignas.

Cada deus de Arton possui uma aparência, um poder, um símbolo sagrado, uma arma preferida e os seus adoradores típicos. O deuses que compõe o Panteão são:

> Allihanna: A Deusa da Natureza representa a bondade inerente ao mundo natural, a pureza das plantas e animais. É a divindade principal dos druidas.
>
> Azgher: O Deus-Sol é adorado por viajantes, justiceiros e povos do deserto.
>
> Hyninn: O ardiloso Deus da Trapaça é a divindade favorita dos ladrões.

> Kallyadranoch: O Deus dos Dragões estava esquecido até poucos anos atrás, devido a uma punição imposta por Khalmyr pelo crime de criar a Tormenta.
>
> Keenn: O violento Deus da Guerra, responsável por maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas.
>
> Khalmyr: Até tempos recentes, o Deus da Justiça era considerado o líder do Panteão, e a divindade mais popular no Reinado.
>
> Lena Lena: é a deusa da fertilidade e da cura – a Deusa da Vida.
>
> Lin-Wu: Foi a divindade principal de Tamu-ra, o Império de Jade, antes de sua destruição pela Tormenta. É retratado na forma de um dragão.
>
> Marah: Enquanto outros deuses buscam guerra e massacre, Marah é a Deusa da Paz.
>
> Megalokk: Enquanto Allihanna representa o lado belo e harmonioso das criaturas selvagens, o Deus dos Monstros é sua contraparte maligna.
>
> Nimb: O Deus do Caos representa o acaso, a sorte e azar.
>
> Oceano: O Deus dos Mares é venerado por marinheiros, elfos-do-mar e outros povos marinhos.
>
> Ragnar: Antigo deus menor da raça bugbear, Ragnar ascendeu como o Deus da Morte após a vitória da Aliança Negra dos goblinoides, tornando-se a divindade principal destes e de outros monstros.
>
> Sszzaas: O Deus da Traição é o mais inteligente e astuto entre os deuses.
>
> Tanna-Toh: A Deusa do Conhecimento é guardiã e provedora das ciências, cultura, artes e idiomas.
>
> Tauron: O Deus da Força, e atual líder do Panteão, é também patrono da raça dos minotauros.
>
> Tenebra: A bela Deusa das Trevas é mãe de tudo que anda ou rasteja no escuro, dos nobres anões aos sinistros licantropos e mortos-vivos.
>
> Wynna: Ela é a Deusa da Magia, louvada por magos, fadas, qareen, gênios, dragões e todos aqueles que empregam poder arcano.
>
> Valkaria: Deusa da Ambição e padroeira da raça humana, Valkaria concedeu a esse povo sua eterna insatisfação.
>
> Thyatis: O generoso Deus da Ressurreição e Profecia representa as segundas chances. (CASSARO, 2013, p.119 a 124).

Conhecer esses deuses e suas informações permite que, ao acessar a história da Revista Holy Avenger, o leitor reconheça a origem das ações de um personagem, e a qual divindade ele está ligado. A construção desse universo ficcional ainda aborda uma variedade de classes, magias, armas, poderes, entre outros elementos.

Para cada região ou reinado no mapa, há um grupo de características referentes a religião, economia, política, povos e criaturas. Esse fator na história é interessante pois, essa forma de ligação entre uma mídia e outra, nesse caso, do manual e da

revista em quadrinhos, que torna o universo de Holy Avenger expansivo, permitindo o seu enquadramento na concepção de uma narrativa transmídia.

2.1.1.2 A produção em diferentes mídias

Podemos afirmar, com base nas produções disponíveis na internet, que o projeto Holy Avenger, obteve uma expansão para uma variação de espaços midiáticos. Iniciado na Revista Dragão Brasil o projeto atualmente conta com a sua produção em uma série de revista desenhada ao estilo mangá, 23 livros voltados para o jogo RPG, um CD contendo o áudio da história, uma animação, um jogo e vários cosplays.

Esses conteúdos serão apresentados a seguir, com a proposta de exemplificar como o conceito de transmídia pode ser identificado nesse projeto de teor artístico. Todos esses produtos possuem elementos que esclarecem pontos que ficaram em aberto durante a série em quadrinhos de Holy Avenger.

2.1.1.2.1 HQ – Holy Avenger

A trama de Holy Avenger elaborada para a revista, de mesmo nome, é composta de personagens elaborados especificamente para essa narrativa, de um enredo base e que tem como inspiração elementos da cultura pop japonesa, videogame e RPG. A sua publicação envolveu 42 edições, tendo gerado também 6 edições especiais relacionadas ao seu universo, um artbook e uma série de tiras "The Little Avengers" desenhadas no estilo Super deformed[68] publicadas no site Rede RPG e na revista Tormenta.

A revista Holy Avenger era quinzenal, contendo 48 páginas. Ao contrário do formato normalmente usado nas histórias publicadas no Brasil, a Holy Avenger não foi produzida nos moldes do formato americano, nem em uma HQ com o fomatto do mangá tradicional. Em sua estrutura narrativa, Corrêa destaca: “Holy Avenger conta com uma linguagem rápida, cotidiana, de palavras simples e comuns” (CORRÊA, 2013, p.91). Várias falas contendo gírias e expressões totalmente nacionais, refletindo assim, a nossa cultura. Sua diagramação de páginas segue o estilo

[68] Ou abreviado para SD, é um estilo específico de caricatura japonesa onde os personagens são desenhados de uma forma exagerada, normalmente pequenos e gordos, com membros menos detalhados e cabeças mais largas, para criar uma semelhança com pequenas crianças.

oriental, e o recurso de onomatopéias é usado com frequência. A mistura de elementos não dificulta ou impede a leitura da obra por nós, brasileiros.

Segundo a entrevista realizada por Ricardo Cruz, “Foi lançada ainda uma segunda temporada em quadrinhos, ‘Holy Avenger Reloaded’, que não durou mais do que dez edições. Uma versão em anime chegou a ser planejada, mas o projeto não decolou” [69]. (CRUZ, 2008, p.s.n.). Os autores anunciaram na internet que por problemas com a lei Rouanet seria produzido inicialmente apenas um longa animado, mas ambas as produções não saíram até o momento do papel.

A série foi bicampeã do Troféu HQMix em 2001 e 2002 na categoria "Revista Seriada". Holy Avenger mescla os elementos da cultura oriental e as referências à literatura européia de fantasia medieval por meio do conteúdo de RPG, e ainda agrega à história elementos da nossa cultura brasileira.

Os personagens de Holy Avenger são expressões dos jogos de RPG e não propriamente de um mangá. Segundo Braga, “basicamente os personagens formam um grupo heterogêneo com diferentes habilidades, mas que se completam exercendo funções especificas num mundo de ares medievais” (BRAGA, 2011, p.131). Esses personagens apresentam uma formação de base a partir do primeiro jogo de RPG, denominado Dungeons & Dragons ou simplesmente D&D.

Entre os personagens desse jogo temos um feiticeiro/bruxo, acompanhado de um ladrão, um sacerdote, um guerreiro e um ser de uma outra raça, que pode ser um anão ou um elfo. Esta seria uma formação básica, tendo como intuito se estender para uma campanha, ou seja, uma aventura. Os criadores de Holy Avenger seguiram essa fórmula, segundo Braga, “este fato é facilmente explicado pela própria localização editorial da revista: uma editora de RPG denominada ‘Dragão Brasil’”. (BRAGA, 2011, p.131).

O personagens principais da trama da revista são, segundo o pesquisador Amaro Braga:

> Lisandra, “uma jovem druida capaz de criar uma armadura e armas mágicas de madeira e espinhos” (Holy Avenger (2), p.01); Sandro, “filho de um grande ladrão aventureiro, que tenta seguir os passos do pai sem muito sucesso” (Holy Avenger (2), p.01); Niele, uma maga elfa seminua e

[69] Matéria do G1 - Paixão por mangá inspira artistas brasileiros. Autoria de Ricardo Cruz http://g1.globo.com/Sites/Especiais/Noticias/0,,MUL354483-9980,00-PAIXAO+POR+MANGAS+INSPIRA+ARTISTAS+BRASILEIROS.html

> atrapalhada; Tork, um lagarto humanoide e anão, violento e encrenqueiro; e, o Paladino, um guerreiro considerado o “maior herói de Arton”. (BRAGA, 2011, p.131).

Uma informação interessante a respeito da personagem Lisandra é a forma como as suas características são apresentadas. Lisandra é Meio-dríade (filha de um humano com uma dríade), e devota da deusa da natureza Allihanna. Por ter essa ligação com a deusa, a armadura e armas de Lisandra são vegetais, demonstrando a sua ligação com a natureza. Segundo a ilustradora Érica Awano,

> A Lisandra, por exemplo, conforme ela ia evoluindo e a armadura ia ficando maior, na minha cabeça, o conceito foi tomando proporções cômicas, até chegar a imagem dela em forma de árvore ameaçando os outros com frutas. (CASSARO, 2003, p.8).

Na figura 32 temos duas imagens da personagem Lisandra, a primeira referente ao começo da série e a segunda já ao final da série, onde podemos observar a evolução de sua armadura e arma. Sua vestimenta foi ganhando uma forma mais rígida, prova disso é a quantidade de espinhos distribuídos pela vestimenta, essa mudança se deve à sua personalidade, que foi se tornando mais violenta e fria, deixando de lado a sua ingenuidade e bondade.

Figura 32 – Armadura e arma de Lisandra. Página 1 – Holy Avenger vol. 1 e Página 2 - Holy Avenger vol. 13. (1999-2002)

Esses são apenas os personagens principais que se encontram em meio a um vasto turbilhão de outros personagens com as mais diversas características presentes nos jogos de RPG.

O Enredo

A história é estruturada da seguinte forma: Lisandra é uma sacerdotisa druida e é criada por Tork, um lagarto humanoide/anão. Ela começa a ter uma série de sonhos estranhos com a figura de um guerreiro, já morto, pedindo a sua ajuda. Então, diante desse chamado Lisandra decide partir em seu auxílio. Nesses sonhos o guerreiro pede para que ela resgate as 21 esferas-rubis, a fim de encaixá-las de volta em sua armadura para que possa voltar a vida e vingar-se de seu algoz.

No começo de sua aventura Lisandra encontra Sandro e Niele, que acabam ajudando-a em sua busca para reunir as esferas-rubi. Ao final da jornada percebemos que tudo não passava de uma trama entre deuses, para que um deus expulso retornasse ao panteão. Chegamos ao final da história com a conclusão de que todos esses personagens menores foram usados para atender aos desejos dos deuses.

As Referências de Holy Avenger – Mangá, RPG e Game

Holy Avenger, além de apresentar elementos advindo da cultura e estética japonesa, também faz uso de outras citações e menções ao universo dos personagens de mangá e anime. Essas apropriações consistem em conteúdos textuais e de detalhes desenhados nas histórias que vão desde a presença de personagens famosos, até as poses de personagens famosos, ou seja, gestos como a mão com o símbolo da paz, tão usado pelas personagens femininas. Segundo Braga, “entre as 40 edições aparecem um pouco mais de 40 menções”.

O desenho da capa da edição 13 da revista, figura 33, apresenta as personagens Niele e Lisandra usando acessórios e roupas que fazem referência a personagens famosas do mangá e anime. Niele está vestindo as roupas que fazem referência à personagem Marine, de Guerreiras Mágicas de Reyarth e Lisandra as de Rei Ayanami[70], de Neon Gênesis Evangelion[71].

Outros elementos estão presentes na capa como, a ombreira e a capa pertencente a personagem Lina Inverse[72] de Slayers[73], o bracelete típico da personagem Chun Li[74]

---

[70] Personagem do anime Neon Gênesis Evangelion (1995).
[71] É uma série de anime dirigida por Hideaki Anno. Ela foi transmitida pela TV Tokyo de outubro de 1995 a março de 1996.
[72] Personagem do anime Slayers (1994).
[73] É uma franquia de mais de 52 light novels escritas por Hajime Kanzaka e ilustrada por Hajime Kanzaka. Produzida em 1994, contendo mangá, anime, OVAs e RPGs.
[74] Personagem do anime Street Fightr (1987).

de Street Fighter[75]. A tiara que Niele está segurando, pertence a personagem Serena de Sailorr Moon e por fim, a varinha mágica, é um utensílio utilizado pelas bruxas do anime Mahou Tsukai Tai[76].

Figura 33 – Capa da edição 13, no qual as personagens Niele e Lisandra “homenagem” personagens famosas do anime e mangá. (1999)

Essas referências/homenagens, se repetem dentro da história, com os personagens da revista trajando as roupas características de outros personagens famosos, repetindo ações, posições, e expressões. Essas ações são consideradas pelo pesquisador Braga (2011, p.115) como mais um veículo de aproximação com o público leitor. É interessante pontuar que o caminho inverso também acontece, quando os autores japoneses se utilizam das produções ocidentais para realizar essas homenagens.

As referências ao RPG não foram tão constantes, sendo que essas aparecem mais ao final das últimas vinte edições. A referência ao RPG começa pelo título da revista que faz alusão a um tipo de espada utilizada pelo Paladino nos jogos de RPG. Os personagens da revista também foram criados a partir das diversas categorias de

[75] É um jogo de luta na qual o jogador controla lutadores de diversas partes do mundo, cada qual com seus golpes especiais. Atualmente existem produções em filmes, mangás e animes.
[76] É um anime, lançado em seis episódios de OVA feitos em 1996 e uma série de televisão com 13 episódios exibida em 1999.

personagens de RPG, tais como Ladrão, Necromante, Paladino, Mago, Elfo, entre outros.

Outra referência ao RPG está na rolagem dos dados para definir as ações dos personagens em Holy Avenger. Além das regras relativas aos danos dos personagens, que muitas vezes modificava as ações desses na trama. Os jogos de RPG foram desenvolvidos para o videogame, e algumas de suas características passaram a fazer parte do universo dos animes e mangás orientais, refletindo, portanto, na criação de alguns dos elementos da Holy Avenger.

Holy Avenger, portanto, é fruto de um processo em que se inserem elementos de outras culturas, sendo resultante do fluxo informacional global que busca quebrar as barreiras que dividem as culturas. A revista Holy Avenger permitiu, com essa característica de hibridização, a possibilidade de expandir seu universo ficcional para diversas linguagens midiáticas como os livros de RPG, CD de áudio, animação e a participação do público para a expansão da narrativa.

2.1.1.2.2 Livro RPG - Tormenta

A Deusa da Humanidade foi transformada em uma estátua. A Aliança Negra dos Goblinóides avança implacável sobre o Reinado. Os Lordes da Tormenta lançam tempestades de sangue e demônios. Este é o cenário de um mundo de criaturas fantásticas e conflitos entre deuses. Um mundo que precisa desesperadamente de heróis.

Tormenta é um dos cenários de RPG mais jogado do Brasil, e é o lar da história de Holy Avenger, e também do romance O Inimigo do Mundo e de muitas outras histórias. O livro básico da linha é o Tormenta RPG, figura 34, que contém todas as informações necessárias para a criação de personagens e histórias.

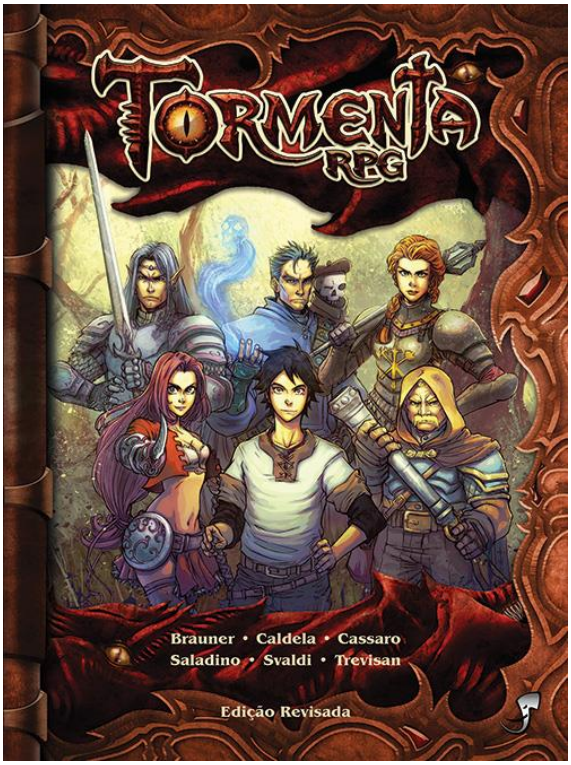

Figura 34 – Tormenta RPG – edição revisada. (2013)

Os demais 22 livros/manuais/guias servem como ferramentas para o aprofundamento em determinados elementos desse universo ficcional como o Manual das Raças, que abrange todas as raças existentes em Tormenta. Esses manuais foram trabalhados a partir do material base descrito na Revista Dragão Brasil. Os livros foram formulados, em sua maior parte, por mais de um autor, tendo como ilustradora principal a mangaká Érika Awano, como o seu traço inspirado no estilo mangá.

A função principal do conteúdo contido nesses livros é de permitir ao usuário vivenciar algumas das aventuras, já pré-definidas, da narrativa de Holy Avenger, e também de criarem outras aventuras/campanhas, tornando esse universo apto a conter uma diversidade imensa de personagens e histórias.

2.1.1.2.3 CD de áudio

Em Outubro de 2003 foi lançado um CD drama contendo as vozes de dubladores como Márcio Seixas como narrador, Marisa Leal como Lisandra, Guilherme Briggs, como Sandro entre outros. O CD surgiu de um teste para escolher as vozes na série animada, que até o momento ainda não foi concretizada.

Após ser lançado pelo meio físico, os arquivos de áudio presentes no disco foram liberados na Internet pelos autores de Holy Avenger, para que uma maior quantidade de fãs pudessem ter acesso ao material. Foram produzidos um total de 5 faixas. Não se trata da história em si, como foi pensado por muitos fãs da série, mas de um teste de interpretação, contendo algumas cenas diferentes do conteúdo original da narrativa.

2.1.1.2.4 Animação

Na mesma época em que houve o lançamento do CD drama, foi anunciado que Holy Avenger ganharia uma série animada. Em Maio de 2004, a desenhista Érica Awano chegou a anunciar no evento de anime e mangá chamado Kodama, realizado no Distrito Federal, que algumas mudanças seriam necessárias, principalmente nas tradicionais vestimentas usadas pela elfa Niele. Desde 2004, o projeto da série está em processo de captação de recursos.

No canal Youtube é possível encontrar a abertura do desenho, uma animação realizada pelo Núcleo de Animação do Ceará (NACE) de 1 minuto[77]. A abertura conta com muitas cenas estáticas, retiradas de capas da revista, e os momentos de ação são curtos, no todo, o trabalho foi considerado por muitos fãs e pelos próprios criadores da revista, como simples logo sendo rejeitada como a abertura oficial da animação.

Também foi criada uma segunda animação, feita pelo estúdio Martinelli Films com direção de Sérgio Martinelli. Nessa sequência de 50 segundos (não finalizada) temos a cena de transformação da personagem principal, Lisandra. Analisando a sequência podemos perceber referências às animações japonesas, principalmente no movimento do corpo da personagem e da câmera, muito semelhante a utilizada para retratar as transformações das personagens de Sailor Moon.

Outra produção foi realizada pela produtora Vizion Animation, sendo que o seu conteúdo foi produzido em duas semanas. O vídeo possui 2 minutos e meio[78] e conta com uma narrativa entre os personagens Tork e Lisandra. O trabalho foi realizado em 2006.

---

[77] Possível abertura da animação de Holy Avenger - https://www.youtube.com/watch?v=gxu78dPHpRk.
[78] Animação realizada pelo Estúdio Vizion Animation https://www.youtube.com/watch?v=c5FIfig_QHY.

A produção da animação de Holy Avenger foi anunciada em 2003, começando a sua produção, de fato, em 2004 e em 2007 ela foi colocada em hiato. Segundo o autor Marcelo Cassaro, a série para TV não está cancelada, apenas esperando um melhor momento para que sua produção seja realizada.

2.1.1.2.5 Contribuições do Público

Um fator importante para a expansão de Holy Avenger ocorreu por meio do público, que ao se identificar com o projeto desenvolveu novas possibilidades narrativas, criando diferentes acontecimentos para as personagens da história. Citam-se como produtos paralelos desenvolvidos pelo público a produção de fanzines, fannarts, um jogo a partir do programa RPG Maker e a produção de cosplays.

Podemos encontrar ilustrações e histórias dos personagens de Holy Avenger em sites dedicados a conteúdos produzidos por fãs. Darei destaque a duas produções, que utilizaram ferramentas com as quais trabalharei no capítulo 3 dessa pesquisa, o jogo de RPG Maker e um cosplay da personagem Niele.

O jogo em RPG Maker foi produzido por Chris Maxwell, um fã da série de Holy Avenger, e o projeto contou com 6 meses de trabalho árduo para que a produção fosse concluída. Chris teve a ideia de desenvolver o jogo após entrar em contato com o programa RPG Maker[79], e com a possível abertura do desenho animado de Holy Avenger. Segundo o próprio criador do jogo, Chris,

> Com o vídeo em mãos (e a certeza de que ele funcionava no RPG Maker, após testá-lo) comecei a fazer os recursos do jogo. Foram 6 meses de trabalho árduo e SEM REMUNERAÇÃO OU APOIO. Muitos personagens feitos TOTALMENTE NO PAINT. Monstros, rostos, coisas relacionadas à história (A pior parte foi fazer a Estátua de Valkaria... não saiu perfeita, mas ficou legalzinha... e foi mais fácil do que fazer o urso...). Fora do computador, eu reorganizava TODA a história em quadrinhos e desenhava os mapas em um caderno (até hoje tenho esses desenhos e textos guardados^^). Com tudo isso feito, faltava apenas uma coisa: escolher as músicas do jogo. Confesso que algumas cairam do céu (como o tema do navio Bravado - que foi o tema do navio de Final Fantasy 5). (MAXWELL, 2012, p.s.n.).

O jogo foi finalizado em 2007, e o game agradou tanto que a própria Jambô[80] divulgou-o em sua página para fãs, incluindo nessa publicação a descrição que o

[79] É uma série de motores de jogo para desenvolvimento de RPGs eletrônicos, criada pela empresa ASCII e, atualmente desenvolvida pela Enterbrain.
[80] É uma editora brasileira de literatura de fantasia e jogos de RPG. Publica tanto material de autores nacionais quanto versões brasileiras de livros estrangeiros.

criador fez em seu blog. O jogo envolve a história completa das 40 edições principais da revista, com todos os lugares apresentados e falas, além de possuir algumas características a mais para complementar a história principal. Outra característica marcante é a possibilidade de controle de três grupos diferentes são durante a narrativa. Na figura 35 temos a estrutura de um desses 3 grupos, formado pelos personagens: Lisandra, Sandro, Niele e Tork, contra o Paladino.

Figura 35 - Cena da batalha final do jogo de Holy Avenger. Desenvolvido em RPG Maker. (2007)

Outro tipo de interação possível entre a produção de Holy Avenger e o público é a produção do cosplay. Para além da participação na narrativa, o cosplay permite vivenciar a experiência de ser a própria personagem, mesmo que de maneira limitada em determinados aspectos.

Vários cosplays foram feitos tendo como referência os personagens de Holy Avenger, apresento como exemplificação dessa atividade o cosplay da maga elfa Niele, figura 36, produzido por uma cosplayer de são Paulo que preferiu não ter seu nome divulgado nas fotos.

O cosplay foi apresentado no Evento de anime e mangá Animecom em 2010, realizado em São Paulo e, infelizmente, devido à organização do evento e suas regras, foi desclassificada e não pode participar dos concursos de cosplay que ocorreram durante a programação do evento. Um ato de censura por parte da organização do evento, em decorrência da vestimenta utilizada pela cosplayer.

Figura 36 – Cosplay da personagem Niele de Holy Avenger. Evento Animecon de São Paulo. (2010)

É válido pontuar que a cosplayer, apesar de ter sofrido um grande assédio por parte do público masculino, que pode ser verificado em vídeos e fotos divulgadas na internet, manteve em mente os objetivos principais da linguagem do cosplay: ser fiel ao personagem e se divertir.

Apesar de não ter tido a chance de participar do concurso e passar por uma avaliação de sua performance por um grupo de júris, a cosplayer buscou ao máximo se aproximar das características da personagem, em relação a sua roupa e acessórios e poses.

Através dessas exemplificações podemos perceber a importância da participação do público para a contribuição na expansão da narrativa de Holy Avenger. Diversos elementos de Holy Avenger podem ser explorados e é essa característica que torna essa narrativa um exemplo brasileiro de narrativa transmídia.

2.2.2 Aurora Pós-Humana – Edgar Franco

A Aurora Pós-humana, iniciada em 2000, é um universo ficcional transmídia, um work-in-progress[81] desenvolvido pelo pesquisador e artista Edgar Franco. Como

[81] Expressão em inglês que pode ser traduzida como: Trabalho em curso.

artista ele tem como interesse trabalhar com poéticas autorais desconectadas de uma perspectiva de mercado. Este universo tem sido detalhado com dezenas de parâmetros e características, tomando como base principal todas as proposições da ciência e das artes, em relação aos conteúdos que vem sendo desenvolvidos e discutidos em suas áreas.

A partir da elaboração desse universo ficcional, segundo Franco, "já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos, em diversas mídias e suportes e atualmente outras obras estão em andamento" (FRANCO, 2010, p.119). Essas produções envolvem aspectos distintos da Aurora Pós-Humana, universo este que será apresentado a seguir, de forma breve, tendo os seus elementos mais importantes em destaque como a criação do enredo, a geografia, as espécies, a religião, a arquitetura, entre outras características.

Quanta as produções referentes a esse universo ficcional, farei a apresentação de cinco trabalhos, que considero relevantes para essa pesquisa, pois dialogam, em alguns aspectos, com o trabalho prático desenvolvido no capítulo 3 dessa dissertação. Os trabalhos abordados serão: a História em Quadrinhos BioCyberDrama Saga, A banda musical Phostuman Tantra, o perfil no Facebook como os aforismos do Ciberpajé, a performance ByoCyberShamanism do Posthuman Tantra e por fim, as contribuições do público para a expansão e complementação desse work-in-progress.

2.1.1.1 Criação do Universo Ficcional

A Aurora Pós-Humana é um mundo de ficção cientifica, tendo como objetivo servir de ambientação para trabalhos artísticos em múltiplas mídias. Um universo em expansão e que tem como fonte de inspiração, segundo o autor Franco, "os fenômenos recentes no campo da tecnociência[82], das poéticas ciberartísticas[83] e dos movimentos trans e pós-humanistas[84]". (FRANCO, 2013, p.20).

---

[82] É um conceito amplamente utilizado na comunidade interdisciplinar de estudos de ciência e tecnologia para designar o contexto social e tecnológico da ciência.
[83] Abrange os trabalhos dos artistas que lidam com as manifestações artísticas que envolvem a tecnologia.
[84] Representa a construção do corpo como parte de um circuito integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não-humanos, tanto chips de silício quanto tecidos orgânicos, bits de informação e bits de carne e osso.

A poética do autor surgiu do desejo de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas. Um futuro onde as questões envolvendo as proposições de ciberartistas[85] e transumanistas[86] se tornassem realidade, no qual a raça humana estivesse passando por um momento de transformação profunda, chegando a sua, quase, extinção. Onde os limites entre animal, mineral e vegetal dissipassem-se e a morte fosse algo a ser evitado e novas formas de misticismo e transcendência tecnológica substituíssem quase que por completo as religiões tradicionais que conhecemos.

A proposta vinha do desejo de trabalhar um universo ficcional amplo, capaz de sustentar trabalhos em diferentes linguagens e suportes. Segundo Franco, a respeito da estruturação desse universo,

> Meu desejo, ao criá-la não foi apenas o de ponderar sobre o que os avanços tecnológicos futuros poderão significar para a espécie humana e para o planeta, mas também produzir uma ambientação que gere o "deslocamento conceitual" descrito por Philip K. Dick e, assim, criar obras que discutam a implicação dessas tecnologias no panorama contemporâneo, ou seja, problematizar o presente por meio de narrativas deslocadas para um futuro ficcional e hipotético (FRANCO, 2013, p.21).

Preocupado em entender as mudanças tecnológicas na estrutura da sociedade, Franco passou a se interessar pelas visões dos cientistas, filósofos e, principalmente, os artistas, que tem discutido em suas obras o desenvolvimento dessas tecnologias e seus reflexos em nossa sociedade. Essas questões foram relevantes para a concepção da Aurora Pós-Humana, e as bases desse trabalho tiveram como principal fonte de inspiração os trabalhos dos seguintes artistas:

> Natasha Vita-More: A conexão de Vita-More com o movimento *Extropy* e suas concepções pós-humanas expressas em Primo Phostuman serviram de inspiração imediata para a criação de uma das novas espécies da Aurora Pós-Humana: criaturas abiológicas que abandonaram seus corpos orgânicos de base carbônica em troca de um novo hardware robótico com melhor desempenho e de outros dispositivos de percepção.
>
> Sterlac: As ideias de Sterlac sobre a obsolescência do corpo e suas propostas de reconfiguração física e cognitiva por meio de próteses robóticas, biotecnológicas e telemáticas podem ser consideradas parte da essência da Aurora Pós-Humana, em cujo âmbito as novas espécies se consideram superiores aos poucos humanos restantes.
>
> Roy Ascot: As ideias de Ascot sobre telenoia, ciberecepção e tecnoxamanismo foram a base para a construção dos princípios norteadores de um dos cultos tecnopagãos de meu universo.

---

[85] Abrange os artistas que lidam com as manifestações artísticas que envolvem a tecnologia.
[86] É uma filosofia emergente que analisa e incentiva o uso da ciência e da tecnologia, especialmente da biotecnologia, da neurotecnologia e da nanotecnologia, para superar as limitações humanas.

> Eduardo Kac: A “arte transgênica” de Kac, expressa em obras como *Genesis* e *GFP,* foi crucial para a criação das classes dos golens orgânicos. Já os “biobôs” de Kac, presentes em obras como *A-positivo* e *O oitavo dia*, foram inspiração direta para a criação de uma das categorias de seres produzidas de forma clandestina na Aurora Pós-Humana.
>
> Mark Pauline: As *performances* destrutivas e iconoclastas de Pauline, bem como as reflexões implícitas em sua poética a respeito das falácias sobre as benesses dos avanços tecnológicos e das relações entre tecnologia e consumo, formam a base do deslocamento conceitual existente na Aurora Pós-Humana.
>
> Christa Sommerer e Laurent Mignonneau: As ideias da dupla de ciberartistas sobre arte como sistema vivo e design evolutivo, além das suas investigações referentes à vida artificial e aos algoritmos genéticos, influenciaram a concepção dos extropianos avançados. (FRANCO, 2013, p.21 a 23).

Além desses artistas, que tiveram uma participação mais efetiva no trabalho de criação da Aurora Pós-Humana, outros artistas também contribuíram para esse processo criativo como, a artista Orlan. Em sua obra, ela trabalha a questão do corpo como suporte para modificação e reorganização segundo nossos desejos e necessidades. As pinturas do suíço H. R. Giger também servem como inspiração para certos seres híbridos pós-humanos.

Outra fonte de inspiração são os trabalhos dos ciberartistas brasileiros como Julio Plaza, Gilbertto Prado, Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli, Rosangela Leote, Tânia Fraga, Soraya Braz, Diana Domingues, Fábio Oliveira Nunes, Milton Sogabe, Hermes Renato Hildebrand e SCIArts[87].

Além de buscar referências no campo das artes, Franco buscou nas discussões cientificas, respaldo teórico para as suas criações. As obras de muitos dos artistas citados por Franco dialogam com as proposições de cientistas polêmicos como, Ray Kurzweil e Hans Moravec, adeptos da ideia de tomada de consciência por parte dos computadores.

Vernon Vinge, criador da Teoria da Singularidade[88] e Erik Davis, teórico que discute as novas gnoses tecnológicas, também fazem parte desse conteúdo de referências. A presença da ficção científica em produtos midiáticos populares, como os filmes A

---

[87] É uma Equipe Interdisciplinar que desenvolve seus projetos na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia.

[88] Estuda e classifica os germes de aplicações diferenciáveis em espaços euclidianos.

ilha[89] e Matrix, foram de grande inspiração para a estruturação da poética desse universo ficcional. Influenciado pelas obras dos ciberartistas e as polêmicas previsões sobre os novos rumos da sociedade surgiu a base do universo ficcional. É relavante pontuar que nesse universo ficcional da Aurora Pós-Humana alguns elememtos da cultura oriental também serviram de inspiração para o artista como, a elaboração de seu alter-ego, o Ciberpajé e a produção de algumas de suas obras.

2.2.2.1.1 O Enredo

A construção do universo ficcional se passa em uma era futura, cerca de novecentos anos adiante no tempo, segundo Franco, quando a maioria das preposições da ciência e da tecnologia de ponta se tornaram uma realidade trivial e a raça humana passa por uma ruptura brusca de valores, de forma (física) e conteúdo. (FRANCO, 2013, p.24). Mudanças essas que se dariam em questões ligadas à religião, cultura, e ideológias.

Esse universo foi batizado inicialmente de Aurora Biocibertecnológica, foi pensado um futuro onde houvesse a transferência da consciência humana para chips de computador, e com isso milhares de humanos abandonariam seus corpos orgânicos para habitarem corpos robóticos. Havendo, também a possibilidade de hibridização entre humanos, vegetais e animais, com uma infinidade de possíveis mudanças corporais.

Duas espécies foram trabalhadas para que disputassem o poder nas cidades-estado em todo o globo, enquanto uma pequena parte da população buscaria manter as características tradicionais da raça humana. Segundo Franco,

> Das três espécies predominantes que convivem nessa Terra do futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas: os extropianos, seres abiológicos, resultado da transferência da consciência para chips de computador, e os tecnogenéticos, seres híbridos de humano, animal e vegetal, frutos do avanço da biotecnologia e da nanoengenharia. Ambas as espécies contam, respectivamente, com o auxílio de golens de silício – robôs com inteligência artificial avançada – e de golens orgânicos, robôs biológicos que servem aos tecnogenéticos. A última espécie que vive nesse contexto é a dos resistentes, seres humanos – no sentido tradicional – que estão em extinsao e correspondem a menos de 5% da população do planeta. (FRANCO, 2013, p.24-25).

[89] Filme americano de 2005 dirigido por Michael Bay. O filme traz a história de pessoas que vivem em um grande complexo onde acreditam que sobreviveram a um suposto vírus mortal que atacou o planeta terra. O único lugar que o vírus não pode chegar é um lugar paradisíaco chamado A ILHA.

Esse é o contexto onde ocorrem as narrativas do universo ficcional da Aurora Pós-Humana. A seguir serão apresentados os componentes desse universo como, as espécies e sua estrutura social, política, a geografia, as artes, o misticismo e as buscas transcendêntes.

2.2.2.1.2 As Espécies

No universo ficcional da Aurora Pós-Humana existem as seguintes espécies: Tecnogenéticos, Extropianos, Resistentes, Golens e Digigods. Devido à quantidade de informações já elaboradas, farei aqui uma breve introdução sobre cada uma dessas espécies, pontuando suas principais características.

Tecnogenéticos

Fruto da hibridização entre humanos, vegetais e animais, o que permite uma infinidade de possibilidades de construção de seres. Constitui uma das espécies dominantes do planeta e vivem nas cidades-estado, correspondendo a cerca de 35% dos habitantes da Terra. A espécie segue um sistema de hierarquia, onde os indivíduos precisam provar aptidão para seguir para a próxima classe.

A estrutura social é formada por três classes, figura 37, que possuem subdivisões internas: Os radicais – Estão no topo da pirâmide social, correspondendo a 10% do total de tecnogenéticos do planeta. Defendem a hibridização e o organismo hídrido pós-humano. Possuem templos de pregação, abominam os extropianos e não utilizam suas tecnologias.

Os tradicionais – Correspondem a 82% dos tecnogenéticos. Frequentam os templos, mas alguns fazem uso das tecnologias dos extropianos. Os tradicionais ainda se dividem em 3 grupos: os ascendentes, os pró-ativos e os liberais. Os livres – Correspondem a 8% dos tecnogenéticos, e utilizam todos os recursos dos extropianos. Alguns ainda pensam em aderir ao extropismo, e também existem 3 grupos de tecnogenáticos livres: os íntegros, os centristas e os libertários.

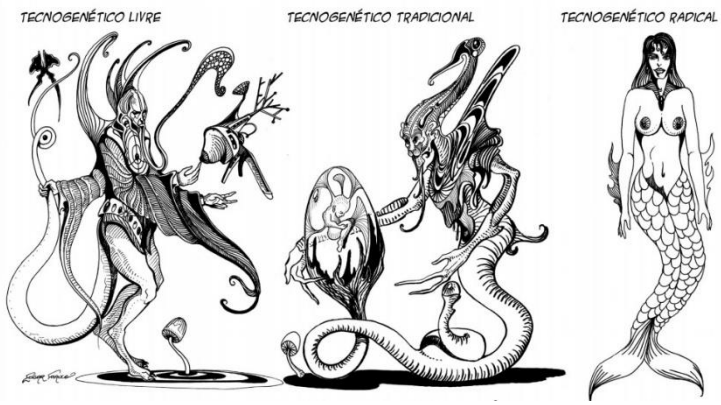

Figura 37 – Classes de Tecnogenéticos. Edgar Franco (2006)

Outros dados foram desenvolvidos por Franco quanto a construção dessa espécie como a reprodução, política, arquitetura, entre outros elementos.

Reprodução – Toda a reprodução é realizada em laboratório e o sexo serve para o prazer e pode envolver as mais diversas uniões.

Ciência – É avançada no campo genético e conta com uma variedade de máquinas e computadores.

Velhice e morte – Possuem uma sobrevida graças ao isolamento dos cromossomos responsáveis pelo envelhecimento celular, havendo, portanto a substituição por outros.

Organização social – A maioria dos Tecnogenéticos vivem em grupos familiares, mas não havendo as relações maritais, devido à existência de um grande número de hermafroditas.

Política – Por serem uma grande parcela da população, detêm o poder em cerca de 30% das cidades-estado. Por não se simpatizarem com os extropianos, muitas vezes ocorrem problemas de ordem social.

Fontes de energia, alimento e água – Os alimentos passaram por modificações genéticas e são cultivados em diversas áreas do planeta, por meio de grandes estufas. A energia é captada por geradores biogenéticos, constituindo a principal fonte energética dessa espécie. A água, um bem preciso na Aurora Pós-Humana, tem as suas fontes controladas e o seu preço é elevado.

Arquitetura – Essa espécie possui muitos problemas de ordem arquitetônica e ergométrica, pois objetos e espaços não foram pensados para as suas formas híbridas. Como consequência, a profissão de arquiteto tecnogenético é promissora, sendo uma importante área de pesquisa.

Extropianos

Organismos pós-humanos e abiológicos, resultante do transplante da consciência humana para os chips. Constituem cerca de 60% da população da Terra, e dominam a política planetária, governando 70% das cidades-estado. A espécie é dividida em 3 classes, os avançados, os iniciados e os neófitos, como podemos ver na figura 38.

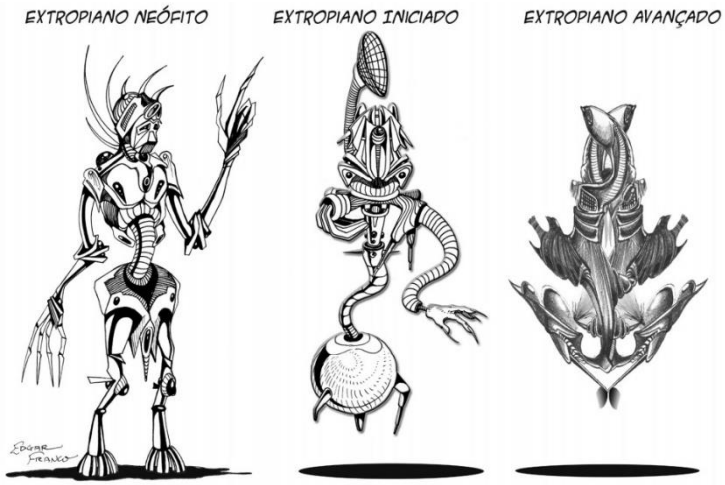

Figura 38 – Classes dos Extropianos. Edgar Franco (2006)

Essas 3 classes representam os graus de poder na hierarquia social, sendo que cada grupo possui vários subgrupos. Os avançados - Correspondem a 15% da espécie, geralmente muito velhos e ocupam cargos elevados na organização geral do grupo. São extremamente pacíficos e a sua classe se subdivide em 3 níveis: os cibergurus, os neociberxamãs e os granciberxamãs.

Os iniciados - Correspondem a 70% da espécie e já estão totalmente inseridos na cultura extropiana, possuindo forma física. Ocupam os mais diversos empregos e funções na sociedade. Os neófitos – Correspondem a cerca de 15% da espécie. Transferiram sua consciência para um chip há pouco tempo e ocupam um corpo ciborgue, semelhante ao antigo que possuíam. Está dividido em 3 subgrupos: os instáveis, os estáveis e os trans. Além disso, de acordo com a estrutura de seus corpos, recebem uma classificação em nível: nível I, II e III.

Assim como no caso da espécie dos Tecnogenéticos, outros dados foram desenvolvidos para a construção dessa espécie como a reprodução, política, energia, entre outros elementos.

Reprodução – São contra a reprodução e não praticam nenhuma forma de sexo.

Morte e extrosuicídio – Os extropianos realizam a transbiomorfose e com regularidade semanal alimentam seu backup para que nunca fique defasado. Um extropiano dificilmente cessa de existir, isso ocorre quando cometem o chamado extrosuicídio, que consiste em apagar seu backup e com isso apagar a própria memória.

Organização social – Apenas os neófins ainda vivem em pequenos grupos familiares, os demais costumam viver de maneira isolada. Enquanto a maioria da espécie prefere abandonar a existência física e circular pela rede.

Política – Possui uma população crescente e governam cerca de 70% das cidades-estado do planeta. Em suas ações buscam manter a paz e o equilíbrio.

Energia – São sustentados pelas mais variadas fontes de energia, desde a nuclear até a solar, passando pela eólica e por várias outras.

Arquitetura – Apesar de não necessitarem de espaço físico para sobreviver, a arquitetura exerce um papel simbólico. São arquiteturas complexas e baseadas em módulos inteligentes que respondem aos comandos do usuário.

Resistentes

Espécie formada por humanos e compõem 5% da população. Reproduzem-se sexuadamente, mas de forma controlada, e imitam em muitos aspectos os modos de vida de seus ancestrais, mas também se beneficiam das tecnologias desenvolvidas pelos extropianos para se comunicar e produzir bens de consumo. Estão em processo de extinção devido ao abandono dos jovens que aderem aos extropianos e tecnogenéticos. Os resistentes estão subdivididos em 3 classes, de acordo com o grau de apoio à causa humana: os fundamentalistas, os humanistas e transitórios.

Os fundamentalistas – Pregam a adoção dos costumes de seus antepassados.

Os humanistas – Buscam adotar alguns dos costumes de seus antepassados, mas utilizam as novas tecnologias para prevenção de doenças, a comunicação e produção de alimentos, em sua grande maioria, transgênicos.

Os transitórios – Utilizam-se de forma abusiva das tecnologias extropianas e tecnogenéticas.

Assim como ocorreu nas duas outras espécies, outros dados foram desenvolvidos para a construção dessa espécie como a reprodução, política, entre outros elementos.

Reprodução – Tradicionalmente é utilizada a reprodução sexuada para a geração de filhos.

Ciência e tecnologia – Aqueles que não utilizam as tecnologias desenvolvidas pelos extropianos e tecnogenéticos, recorrem a métodos tradicionais ancestrais.

Morte – Os fundamentalistas e os humanistas consideram a morte como um processo natural, ao passo que alguns transitórios buscam uma maior longevidade por meio das tecnologias. Muitos dos cultos tradicionais permanecem vivos, mas de forma residual entre os resistentes.

Organização social – A união monogâmica heterossexual e o núcleo familiar são as organizações mais comuns, mas também há diversas outras formas de união.

Política – Muitas das cidades-estado possuem associações de resistentes que desfrutam de certa representatividade.

Energia – Os resistentes dependem, quase que completamente, da energia produzida pelos extropianos e tecnogenéticos.

Arquitetura – Existem, nas cidades-estado, vilas e bairros que remontam às tradicionais construções do século XXI.

Golens orgânicos, golens de silício e digigods

São as criaturas que convivem com as espécies dominantes, são consideradas inferiores e não possuem o status de cidadãos. Foram desenvolvidas para trabalharem para os extropianos e tecnogenéticos. Não possuem nenhum vínculo

genético de consciência com a espécie humana – que é a base inicial da evolução dos extropianos e tecnogenéticos. Estão divididos em 3 grandes grupos: golens orgânicos, golens de silício, presentes na figura 39, e digigods.

Figura 39 – Golen de silício e golen orgânico. Edgar Franco (2006)

Golens orgânicos – São robôs de carne e geralmente possuem cérebros limitados, dando a eles a função de serviçais.

Golens de silício – São robôs autônomos, suas memorias, sentidos e sentimentos foram criados artificialmente, característica que lhes permitem se passarem facilmente por extropianos.

Digigods – Entidades virtuais evoluídas que circulam livremente, tendo o papel de auxiliar na construção de universos virtuais. Em alguns casos se tornam perigosos ao entrarem em contato com vírus.

É interessante observar a quantidade de informações que foram descritas para cada uma dessas espécies e as ligações que foram construídas entre elas como, por exemplo, o grau de dependência que os resistentes possuem com os extropianos e tecnogenéticos, em relação à tecnologia e alimentação. Além disso, houve uma preocupação, por parte do criador desse universo ficcional, de pensar e descrever todas as áreas estruturais e organizacionais de uma sociedade, tornando esse universo muito mais atraente para o “leitor”.

2.2.2.1.3 A Geografia

Na criação do universo ficcional da Aurora Pós-Humana o planeta passou por grandes mudanças, tendo toda a sua geografia planetária reconfigurada. Catástrofes provocadas e naturais tiveram curso durante os séculos XXIII e XXIX o que causou a redução as porções da Terra a 1/5 do que conhecemos. Sendo que o número total de habitantes oscila no momento entre 100 e 110 milhões de habitantes.

Aos poucos uma nova estrutura foi sendo pensada no século XXVI, e gradativamente os seis novos continentes foram renomeados por seus povos, passando a ser chamados de: Vitea, Kacnea, Orlania, Christea, Stelarquia e Ascotia, como podemos observar na figura 40.

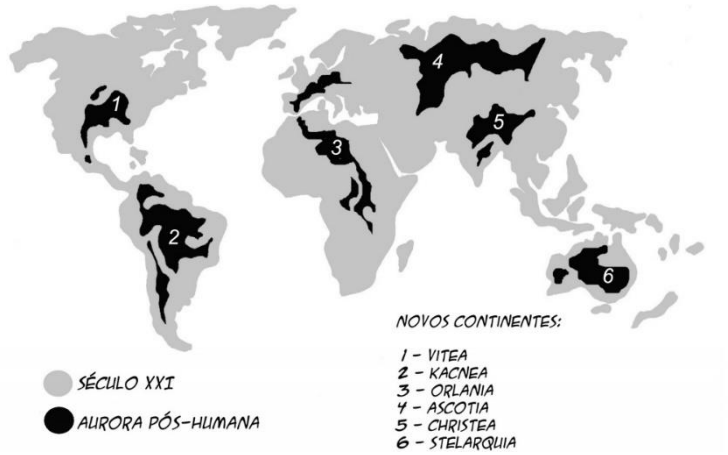

Figura 40 – Mapa geográfico da Aurora Pós-Humana. Edgar Franco (2006)

Aos batizar os novos continentes, Franco buscou homenagear alguns dos artistas que serviram de inspiração na criação desse universo ficcional. Segue uma breve descrição das características geográficas de cada continente.

Vitea – É a única extensão de terra que restou de toda a América do Norte, na sua porção central existem algumas florestas preservadas e grandes áreas de cultivo de transgênico. O clima predominante na região é o temperado.

Kacnea – Possui a maior quantidade de riquezas naturais, sendo composto por duas grandes extensões de terra. O clima varia entre o tropical, nas áreas que antes eram do antigo Planalto Central, e o temperado, ao sul da antiga Cordilheira dos Andes.

Orlania – Composto por 3 extensões de terra: uma ao norte que corresponde a antiga Europa, outra ao centro-sul pertencente a antiga África do Norte e a terceira a sudoeste, antiga África Central. Possui algumas áreas de preservação. O clima ao norte é temperado e ao sul subtropical, com algumas áreas de clima desértico.
Christea – Composta pelas áreas pertencentes a países como China, Mongólia e Índia. A maior porção de terra ao norte apresenta áreas desérticas e ao sul há grandes áreas de preservação natural. O clima predominante é o temperado.

Stelarquia – Corresponde a uma grande área da Austrália e conta com regiões preservadas e um deserto. O clima predominante é o tropical.

Ascotia – Segunda maior extensão de terra, gelado e inapropriado para a vida de base carbônica. Sua maior área se encontra ao norte da antiga Rússia e Cazaquistão. O clima é temperado ao norte e desértico ao sul.

O transportes entre as regiões, intra e extracontinental é feita, predominantemente por vias aéreas. O planeta conta com cerca de 1000 cidades estado, com as suas populações variando entre 20 mil a 1 milhão de habitantes. O continente Kacnea é o mais populoso, com cerca de 30% da população e Sterlaquia é o continente menos populoso, com cerca de 7% da população.

2.2.2.1.4 As Artes

Nesse futuro distópico Franco buscou abordar o tema das artes, descrevendo como seria a sua estrutura e futuros caminhos. Os artistas desempenham um importante papel, sendo a arte considerada uma das formas mais importantes de geração de conhecimento por ambas as tecnoculturas dominantes.

Os ciberartistas extropianos possuem grande liberdade de criação e são respeitados entre sua classe. Suas investigações estão relacionadas a criação de multiuniversos de realidade virtual. As artes tecnogenéticas são representadas por vários artistas performáticos, que se utilizam de sexo ritual, torturas, entre outros elementos, para produzirem suas performances artísticas. Os artistas resistentes humanos também atuam no campo das artes. A maioria deles buscam preservar praticas tradicionais como, o desenho, a pintura e escultura, mas também existem aqueles que buscam

nas tecnologias extropianas e tecnogenáticas outras possibilidades para a construção de suas obras.

2.2.2.1.5 O Misticismo e a Transcendência

A questão da religião e seus desdobramentos também está presente no conteúdo desse universo ficcional, segundo Franco,

> Inspirado pelo crescente número de tecnocultos observados na cibercultura contemporânea, optei por desenvolver uma forte tendência transcendentalista nas espécies pós-humanas de meu universo. Na verdade, as tecnologias avançadas tornaram-se tecnocultos em que o "nirvana" e a "iluminação" são buscados por meio dos recursos tecnológicos. (FRANCO, 2013, p.44).

Além dessas formas de manifestações religiosas, muitas das religiões do século XX sobrevivem, de maneira residual, em cultos de humanos resistentes. Um ponto interessante é que, as doutrinas tecnológicas pós-humanas, assim como ocorre no nosso século, são as maiores causas das disputas de poder e dos conflitos nesse universo hipotético.

Por meio das informações apresentadas podemos perceber que o autor/artista realizou uma vasta pesquisa, não apenas no campo das artes, mas também das ciências, da filosofia, dos produtos advindos da cultura pop, para a construção dos alicerces desse universo ficcional. A partir dessa construção surgiram os desdobramentos transmidiáticos em diferentes mídias, como veremos a seguir.

2.1.1.2 A produção em diferentes mídias

O universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana está sendo trabalhada desde o ano de 2000 e conta com diversas obras artísticas em múltiplos suportes. Devido a essa grande quantidade de trabalhos, realizei uma seleção daqueles que contribuiram para a minha produção prática descrita no capítulo 3.

Esses conteúdos possuem elementos que complementam partes desse universo ficcional em expansão, sendo eles: a história em quadrinhos BioCyberDrama Saga, a banda musical Phostuman Tantra, o perfil no facebook do Ciberpajé, e a performance ByoCyberShamanism. Além dessas produções, serão apresentadas algumas produções elaboradas pelo público desse universo ficcional, como o vídeo Phostuman Tantra: killed by my low tech bot golen slave, a participação de

convidados em uma das performances realizadas pelo Ciberpajé e, por fim, o perfil da IV Sacerdotisa no facebook.

2.2.2.2.1 HQ – BioCyberDrama Saga

O álbum BioCyberDrama Saga nasceu da parceria entre os artistas Edgar Franco e Mozart Couto. Após ler o fanzine Biocyberdrame, o premiado quadrinhista brasileiro, Couto teve o interesse de trabalhar com esse universo ficcional da Aurora Pós-Humana, propondo desenvolvê-la na forma de uma saga em quadrinhos, na qual Edgar Franco seria o roteirista e ele o desenhista.

A parte I de BioCyberDrama, foi publicada pela editora paulista Opera Graphica[90]. O álbum foi indicado aos prêmios HQMIX[91] de melhor roteirista, Franco, e melhor edição especial nacional de 2003, recebendo o prêmio Ângelo Agostini[92] de melhor desenhista de 2003, concedido a Couto. As inéditas partes II e III da saga foram publicadas pela Editora UFG[93], juntamente com a parte I, e assim o álbum passou a integrar a coleção Artexpressão dessa editora, dedicada exclusivamente a livros de arte.

A parte I do álbum, composta pelos capítulos I, II e III, narra inicialmente o dilema do personagem Antônio Euclides, um jovem resistente que é seduzido pelas promessas de vida eterna ou plena das duas espécies, tecnogenética e extropiana, e com isso depara-se com uma grande questão: permanecer resistente ou tornar-se uma dessas duas espécies.

A parte II, composta pelos capítulos IV, V e VI, dá continuidade a saga de Euclides e seus dilemas pós-humanos, apresentando os conflitos nas cidades-estado e novos personagens. Na parte III, composta pelos capítulos VII, VIII e IX, temos a conclusão da saga, com Euclides mais maduro. Essa parte da trama foi inspirada na história de Canudos e de Antônio Conselheiro, reelaborada para um contexto próximo a esse universo ficcional.

---

[90] É uma editora brasileira especializada em publicação de quadrinhos, fundada em 1998.
[91] O Troféu HQ Mix é uma das mais tradicionais premiações dos quadrinhos brasileiros, criado em 1989 por João Gualberto Costa, o Gual, e José Alberto Lovetro. O nome faz referência à seção sobre quadrinhos que os dois possuíam no programa TV Mix 4, da antiga TV Gazeta.
[92] O Prêmio Angelo Agostini é uma das mais tradicionais premiações de arte sequencial realizada no Brasil. Criado e organizado pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC - ESP), o Prêmio tem como objetivo resgatar e apresentar os grandes artistas do quadrinho nacional.
[93] É uma editora da Universidade Federal de Goiás.

A História

A narrativa da Saga acompanha a trajetória de Antônio Euclides, um jovem de 25 anos de idade, um resistente e estudante de História. Filho de uma família de classe média – a mãe é professora na única universidade resistente de Thule (uma das grandes cidades-estado da Kacnea) e o pai é artista plástico. Antônio possui amigos tecnogenéticos e extropianos, e talvez por essa aproximação, sinta um fascínio crescente pelos princípios e conceitos que envolvem essas tecnoculturas.

Antônio tem um romance com a jovem, também resistente, Michelle, porém essa relação se encontra abalada por não compartilhar dos interesses de Antônio. Além disso, uma de suas principais amigas é Orlane, uma jovem tecnogenética que, ao apresentar as maravilhas de seu tecnoculto, busca convencer Antônio a tornar-se um dessa espécie. Orlane também guarda sentimento pelo rapaz e em determinado ponto da história decide fazer uma drástica mudança em seu corpo, a fim de obter a aprovação e o amor de Antônio.

Ainda na parte I do álbum, Antônio desiste de da graduação em História que estava cursando na Universidade Resistente, por acreditar que a abordagem teórica e os métodos de ensino estavam ultrapassados se comparados às usadas pelos extropianos. Essa primeira etapa da saga retrata um momento turbulento na vida do protagonista, no qual podemos perceber as suas dúvidas e conflitos diante da iminente escolha que deverá fazer e que determinará seu futuro.

A parte II do álbum continua com as questões abordadas na parte I, e apresenta mais detalhadamente a cidade-estado com uma tensão política ainda maior, além do surgimento de outros personagens que complementaram a trama como, a Suzete, uma resistente que se torna amiga de Michelle, Turingue, um amigo tecnogenético de Antônio, entre outros. É nessa parte também que nasce o filho de Antônio.

A parte III apresenta o desfecho da saga, mostrando um Antônio Euclides maduro e 33 anos mais velho. Antônio torna-se um mestre conselheiro e abandona a sua vida passada para conduzir um grupo de resistentes no Arraial de Luz Resistente, que sofre um atentado, resultando em um ferimento letal em Antônio. Ao final o protagonista reencontra seu filho e tem a oportunidade de conhecer o neto, ainda no ventre da mãe.

Os Personagens

A trilogia do álbum em quadrinhos BioCyberDrama Saga, roteirizada por Franco e desenhada por Couto, foi construída com cerca de 100 personagens, sendo que cada um deles foi concebido por Franco de acordo com o andamento da narrativa. Para cada personagem houve a preocupação em desenvolver uma personalidade, uma forma física e o seu papel na trama. É interessante nos atentarmos a esse processo, pois Franco necessitou desdobrar-se em todas esses personagens e se dedicar a cada uma de suas características.

O álbum homenageia artistas, cientistas e filósofos que trabalham com novas tecnologias, o nome da maioria das personagens dessa saga foram inspirados nesses indivíduos. Esses personagens tiveram um embasamento teórico no campo da academia, e essa relação torna a narrativa mais complexa, despertando no leitor o desejo de pesquisar sobre essas personalidades homenageadas no álbum.

Nas partes II e III temos também nomes de artistas e teóricos brasileiros, pioneiros da reflexão sobre o fenômeno pós-humano em nosso país. Os personagens dessa trama não possuem a reprodução da imagem ou comportamento dos humanos que lhe inspiraram. Abaixo estão relacionado os perfis de alguns dos personagens do álbum e a quem eles remetem:

> Antônio Euclides: O prenome é uma homenagem a Antônio conselheiro, líder de um dos episódios de resistência ao poder mais pungentes da trajetória do Brasil, e o sobrenome, a Euclides da Cunha, autor do impressionante relato *Os sertões.*
>
> Orlane: Melhor amiga tecnogenética de Antônio. Seu nome reverencia a artista francesa Orlan, que realiza operações plásticas no rosto e corpo selecionando trechos de obras primas da arte como modelos para essas cirurgias, que são transmitidas via Internet como performances.
>
> Tetsuo: Outro amigo tecnogenético de Antônio. O nome alude ao filme homônimo do diretor japonês Shinya Tsukamoto, um clássico do cinema cyberpunk que constitui uma experiência visual radical e visceral sobre a fusão entre carne e metal, homem e máquina.
>
> Suzete: Homenagem a Suzete Venturelli, doutora em Artes pela Sobornne e artista multimídia que trabalha com videoarte e ambientes virtuais multiusuário. Atualmente é professora em Brasília.
>
> Virílio: Referência ao filósofo francês Paul Virílio, um dos líderes da corrente distópica antitecnologia contemporânea. Ele define a era da informática como algo perigoso, já que nos leva à perda da noção de realidade, quebrando distâncias e territorialidades e ainda proporcionando uma quantidade absurda de informações. (FRANCO, 2013, p.215 a 218).

As Referências de BioCyberDrama Saga à Cultura Oriental

Além das referências aos artistas, cientistas e filósofos, a primeira parte do álbum traz alguns dos elementos da cultura oriental como, a maneira em que o traço do artista Mozart Couto foi trabalhado na parte I da saga para a concepção dos personagens Antônio e Orlane. Analisando a figura 41 podemos perceber leves semelhanças no traço do artista com o traço tradicional do mangá.

Figura 41 – Orlan e Antônio com traços que remetem ao mangá. Página 56 do álbum BioCyberDrama Saga. (2013)

Nessa página temos a personagem Orlane de perfil no segundo quadro, discutindo com Tetsuo, seu rosto se assemelha ao desenho de perfil utilizado no mangá, com um nariz pontudo e olhos grandes. Além do queixo pequeno e o cabelo volumoso, característica marcantes dessa linguagem visual oriental. No terceiro quadro da página temos o personagem Antônio, tendo como o destaque de seu rosto os olhos grandes e arredondados.

Outra referência à cultura oriental são as vestes utilizadas por Antônio Euclides e seu pai Gandraus, além da maneira como o seu pai está produzindo a sua arte, sentado no chão com as pernas cruzadas e utilizando um pincel para pintar grandes folhas de papel. Essas referências a cultura oriental também estão presentes em

outros momentos dos trabalhos realizados pelo artista Edgar Franco como veremos mais adiante, na concepção do Ciberpajé e uma de suas performances.

2.2.2.2.2 Banda – Phostuman Tantra

O Phostuman Tantra é um projeto musical multimídia, de autoria de Edgar Franco. O primeiro álbum foi lançado pela gravadora Suíça Legatus Records, chamado Neocortex Plug-in, em 2007 e o segundo, Transhuman Reconnection Ecstasy em 2010. Franco mantêm um Myspace[94] da banda onde é possível ouvir músicas exclusivas e saber das novidades sobre o projeto. Essas músicas contam histórias da Aurora Pós-humana e funcionam como ambientação sonora para o que está sendo trabalhado visualmente na apresentação no palco.

2.2.2.2.3 Facebook – O Ciberpajé

O Ciberpajé é uma figura que tem sido desenvolvida pelo artista Edgar Franco, denominado pelo próprio autor como uma “transmutação em Ciberpajé” (FRANCO, 2012, p.1). A origem da figura do ciberpajé remonta da sua infância, por volta dos 11 anos de idade, quando Franco já criava mundos em que realizava seus desenhos e narrativas, e dessas ações vinha o desejo de se fantasiar, a fim de interpretar seus personagens.

Dessa forma, para a realização desse desejo, Franco “comumente usava roupas velhas, trapos, partes de brinquedos para criar fantasias e vesti-las”. (FRANCO, 2012, p.1). Em uma dessas ocasiões Franco se fantasiou como um índio, usando penas de pombo e apetrechos. Sobre essa passagem de sua infância Franco elucidou que, “gostava da figura do “feiticeiro da tribo”, que era um “mago” poderoso, e improvisei um chocalho e estava brincando no quintal. Totalmente absorto no meu mundo”. (FRANCO, 2012, p.1).

Com essa fantasia Franco surpreendeu um convidado que havia em sua casa, o que deixou a mãe indignada e o pai deu muitas gargalhadas com a história. Após anos do ocorrido, em uma das performances de Franco, sua mãe viu o filho “fantasiado” para as performances, e logo fez a conexão desse episódio com o Ciberpajé de hoje com o menino de 11 anos, fantasiado. Segundo Franco,

[94] É uma rede social que utiliza a Internet para comunicação online através de uma rede interativa de fotos, blogs e perfis de usuário. Foi criada em 2003.

> No fundo existe uma essência nos dois que é a mesma, e ao me fantasiar e realizar as performances eu resgato a capacidade de mergulhar também – com meus gestos e meu corpo inteiro – nos meus mundos criativos. (FRANCO, 2012, p.4).

A transmutação de Franco em Ciberpajé envolve aspectos performáticos, sobretudo nas performances cíbridas realizadas por seu projeto musical performático Posthuman Tantra, no qual Franco se apresenta com figurinos exclusivos e ações artísticas. De acordo com Franco, “essas ações remontam a rituais de pajelança de alguns pajés que conectam o mundo dos espíritos ou dos totens animais ao mundo real”. (FRANCO, 2012, p.5). De acordo com Edgar Franco,

> A sua relação com a figura do pajé é fascinante, ele tem a capacidade de conectar-se diretamente com a natureza para modificar a realidade, ela mistura os mundos, o mundo de suas cosmogonias transcendentes ao mundo “real” e ele consegue reestruturar a realidade mixando esses mundos. Ele é alguém que busca a cura, busca a harmonia, o equilíbrio. (FRANCO, 2012, p.6).

A figura do Ciberpajé realiza uma mixagem de seus mundos ficcionais com o pretenso mundo real, reconstruindo a sua realidade e ampliando a sua empatia diante do outro, Franco se permite ser ele mesmo. O nome utilizado para essa figura surgiu da junção do prefixo ciber, da cibernética, agregado ao pajé, sendo que este denota a conexão e troca de informações entre seres vivos e seres vivos e máquinas, incorporando as novas possibilidades tecnológicas.

Franco se declarou Ciberpajé no dia 20 de setembro de 2011, por meio da descrição de seu renascimento através de uma contagem regressiva diária, baseada em 10 chaves que significavam valores importantes para ele. As chaves foram criadas e fixadas em seu corpo através do ritual de desenhá-las, além disso, essas chaves e esse processo de renascimento foram divulgados no próprio perfil do artista no facebook, gerando uma onda de curiosidade entre seus seguidores na rede social, e despertando o interesse de muitos em acompanhar esse processo de mudança do conteúdo que seria postado daquele processo em diante.

Além desses desenhos, na manhã de seu renascimento, Franco compôs uma música e gravou um ritual declarando-se um Ciberpajé. A partir desse momento ele assumiu também a identidade de Ciberpajé, figura 42, nas performances do Posthuman Tantra. Outra mudança que ocorreu foi no facebook, onde o artista agregou ao seu nome a palavra Ciberpajé e passou a escrever seus aforismos, criando até mesmo uma página na rede social dedicada a esse conteúdo.

Figura 42 – O Ciberpajé em performance do Phostuman Tatra. Foto: Anésio Neto.

Esse processo de construir um universo ficcional, e a partir dele, trabalhar um personagem para em seguida transportá-lo para o seu corpo, para a sua realidade, se assemelha de certa forma com a ideia do cosplay. O cosplay vem do processo de, a partir de uma história feita para o mangá, anime, ou game, selecionar um personagem de seu agrado e trabalhar suas características como figurino e ações da personalidade, para poder vivenciar a experiência de ser quem gostaria de ser o tempo todo em sua realidade.

Apesar de identificar essa semelhança, entre o trabalho do Ciberpajé e a linguagem do cosplay, é necessário destacar uma diferença entre essas duas manifestações artísticas. Normalmente o desejo para fazer um cosplay nasce da vontade de interpretar um personagem já existente, e que foi criado por uma outra pessoa. Já o caminho escolhido por Franco, parte da criação de uma figura que vinha sendo trabalhada em seu universo ficcional.

Esse segundo processo se torna mais interessante para mim do que a ideia tradicional do cosplay, já que todo o processo de formação, caracterização da personalidade e montagem do figurino partem, principalmente, das características do próprio autor. Fazendo com que o personagem seja uma aproximação de seu

criador e também permitindo que novas experiências possam ser interpretadas por ele. A proposta de utilizar um personagem a partir do meu universo ficcional para desenvolver um cosplay que vai além da sua definição tradicional é um dos elementos que compõe a produção poética dessa dissertação.

2.2.2.2.4 A Performance – ByoCyberShamanism

As primeiras performances apresentadas pelo Phostuman Tantra aconteceram em 2010. Essas performances são apresentações multimídia, contendo elementos como, vídeos, aplicações computacionais, e eletrônicas e ações artísticas realizadas pelo artista Edgar Franco em parceria com alguns dos integrantes do grupo de pesquisa CriaCiber – Criação e Ciberarte.

Os efeitos computacionais em realidade aumenta (RA)[95], dão um caráter cíbrido as performances, pois criam um ambiente que integra ao mesmo tempo o real e o virtual. Segundo Franco, "o Phostuman Tantra foi uma das primeiras bandas do mundo a usar esse recurso no palco" (FRANCO, 2011, p.4). Durante as performances, além de contar com convidados e integrantes do grupo de pesquisa, Franco conta com o auxílio de sua esposa Rose Franco, que toca algumas das músicas e participa de momentos da performance.

A diferença entre essa performance e as realizadas anteriormente está em seu conteúdo, pois novos elementos foram agregados, atualmente o Phostuman Tantra leva para os palcos o universo ficcional da Aurora Pós-Humana, de acordo com Franco,

> Somando à ambientação sonora digital múltiplos recursos audiovisuais com a intenção de simular um contexto pós-humano em que o performer Edgar Franco e seus convidados passam por rituais hipertecnológicos de transmutação em criaturas híbridas (FRANCO,2011, p.4).

A performance é composta por 8 Atos, sendo 7 deles advindos das performances anteriores, intituladas CyberPajelança, e um oitavo ato contado sempre com um convidado. Os atos são estruturados sobre músicas digitais que lhes dão nome e abarcam seus conceitos principais. A performance tem a duração de 35 a 45

[95] Designa-se realidade aumentada (RA) a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real. Parte das pesquisas em RA está ligada ao uso de vídeos transmitidos ao vivo, que são digitalmente processados e "ampliados" pela adição de gráficos criados pelo computador.

minutos. E entre esses atos ocorre, ainda no palco, as mudanças de figurinos e de componentes para as ações.

Abrindo outro parênteses aqui, e fazendo um paralelo entre produções, a forma como a performance de Franco é apresentada também se assemelha em alguns pontos com as apresentações de cosplay como, a construção de uma ambientação para que o personagem seja apresentado, a preocupação com o figurino, com as ações que serão apresentadas no palco, a questão do tempo da performance e, principalmente a desenvoltura e a capacidade de prender o público em sua ação. Os objetivos e resultados alcançados pelo cosplayer e pelo artista Edgar Franco se diferenciam, mas creio que a base está muito próxima, o que torna o trabalho desse artista relevante para essa dissertação como fonte de inspiração e estudo.

2.2.2.2.5 Contribuições do Público

Um fator importante para a expansão do universo ficcional da Aurora Pós-Humana ocorre por meio do público, que ao se identificar com o trabalho artístico autoral de Edgar Franco, se aproxima desse contexto e a partir das obras já apresentadas, desenvolve novas possibilidades narrativas, criando diferentes situações e acontecimentos.

Podemos citar como produtos paralelos desenvolvidos pelo público desse universo ficcional um fanzine produzido pela pesquisadora e doutoranda Danielle B. Fortuna, a produção de um vídeo independente, intitulado Phostuman Tantra: killed by my low tech bot golen slave[96] e a participação de convidados como a artista Rosangella Leote, nas performances do artista.

Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico, figura 43, é um fanzine de quadrinhos Poéticos Filosóficos que teve o seu início em fevereiro de 2014, tendo o seu lançamento em junho do mesmo ano por sua autora Danielle Barros, durante o VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e cultura Visual – Um evento acadêmico realizado pela FAV/UFG.

[96] Tradução nossa.

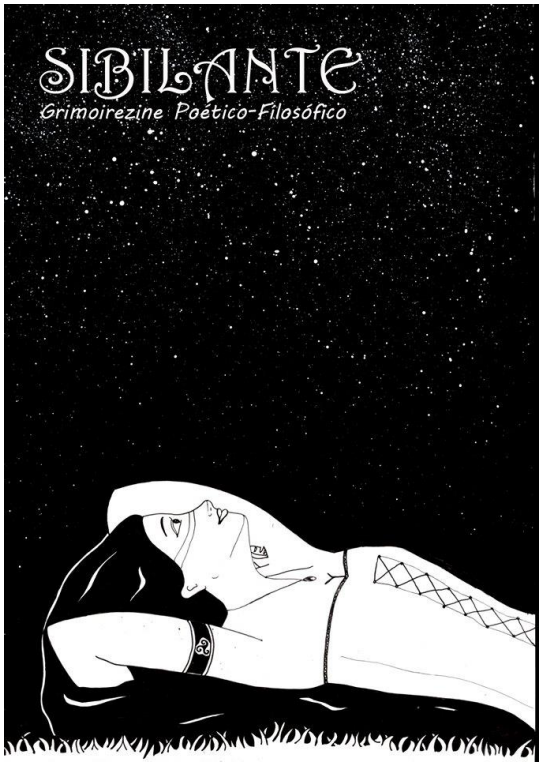

Figura 43 - Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico. IV Sacerdotisa (2014)

Danielle - IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana, nome recebido a partir do universo ficcional criado por Franco – é uma poetisa, desenhista e fanzinista, Mestre em Ciência e atualmente está fazendo o doutorado na Fiocruz/RJ. Sibilante, tíutlo da obra e da personagem principal dessa narrativa, possui 28 páginas com HQforismos, termo também empregado pelo artista Franco, que significa "uma forma de quadrinhos que mescla desenho e aforismo" (BARROS, 2014, p.3) contendo textos e desenhos de Danielle Barros.

O primeiro número tem a participação do Ciberpajé Edgar Franco, auxiliando no roteiro poético, além de colaborar com um HQforismo inédito para as páginas de Sibilante. As questões abordadas nesse trabalho se assemelham com as do artista Franco como a importância em resgatar a relação entre o masculino e o feminino. O traço de Danielle é simples e limpo, mas carregado de significado e de elementos que nos remetem aos desenhos produzidos por Franco.

Outro trabalho produzido e tendo como base a Aurora Pós-Humana é o vídeo clip Phostuman Tantra: killed by my low tech bot golen slave, realizado em 2010, através da técnica de animação em stop motion[97]. Edgar Franco e Luciano Irrthum - notório

[97] Técnica de animação realizada quadro a quadro com recursos de uma máquina fotográfica ou do computador. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais, sendo os mais comuns a madeira e a massa de modelar.

quadrinhista mineiro juntaram esforços para criarem o videoclipe para a faixa "Killed by my low tech bot golem slave", o clip conta com 3 minutos e 5 segundos e tem como música de fundo o áudio que inspirou a criação do roteiro, tornando esse vídeo uma forma de interpretação e desdobramento realizado a partir do contato de Irrthum com o universo ficcional do artista Franco.

Por fim, uma das formas de se envolver com a Aurora Pós-Humana é através da participação em performances realizadas por Franco. Os artistas apresentam em suas performances possibilidades de criação de elementos virtuais agregadas às suas poéticas, tais elementos fazem parte e se tornam essenciais para a compreensão das obras.

A performance que contou com a participação de Leote é "The Posthuman Bride". A performance foi realizada no 10#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - Museu da República dia 10 de agosto de 2011 em Brasília DF. Nessa ação Edgar Franco utilizou luzes de LED em sua roupa a fim de criar efeitos que são produzidos pela figura de seu personagem.

Usando um figurino desenvolvido pela própria Rosangella Leote, composto por metais, arames retorcidos, papel alumínio, PVC e dispositivos tecnológicos integrados ao corpo, ela subiu ao palco como uma cyber noiva moribunda, onde interagia com Oidicius (“personagem” criado por Edgar para fazer parte de suas performances) em horror e ficção, vociferando em um tom de voz marcante e sombrio o convite para se integrar em uma relação de amizade virtual pós-humana, podemos observar essa interação na figura 44.

Figura 44 – Performance The Posthuman Bride. (2011)

Através dessas exemplificações podemos perceber a grande participação do público que deseja contribuir com a expansão da narrativa por meio de produções independentes ou participações em ações performáticas. Outras formas de participação já foram identificadas entre o público como, o caso de pessoas que tatuaram as criaturas da Aurora Pós-Humana no corpo, de artistas que se apropriaram da figura do Ciberpajé para desenvolverem imagens do mesmo.

2.2 Considerações sobre narrativa transmídia e sua produção no campo das artes

Nesse momento busquei analisar a criação de dois universos ficcionais, Holy Avenger e a Aurora Pós-Humana, com o objetivo de identificar como se deu esse processo de construção do ambiente ficcional e o seu desenvolvimento em diferentes plataformas midiáticas. Por meio desse estudo pude traçar a trajetória dessas duas produções, suas mudanças e desdobramentos.

Comparando essas duas obras brasileiras, podemos identificar um diferencial inicial entre elas, a obra Holy Avenger foi desenvolvida com o intuito mercadológico, enquanto a obra de Edgar Franco foi pensada para o campo das poéticas visuais desconectadas de uma visão mercadológica. Identificada essa diferença crucial parti para a análise das obras, tendo em mente que o aspecto que seria mais relevante na obra de Holy Avenger era a forma como o universo ficcional foi trabalhado, desde

a construção dos personagens, do mundo de Arton, e até a forma como a linguagem do mangá foi trabalhada na história em quadrinhos pela artista Érica Awano.

No universo ficcional da Aurora Pós-Humana, do artista Edgar Franco, me dediquei a compreender as ligações realizadas entre a criação de seu universo ficcional com o campo das artes, da ciência e da filosofia. A forma como foi trabalhada a criação dos personagens, tendo como referência os pesquisadores dessas áreas, me despertou a preocupação em ter essa carga de referências em minha própria pesquisa.

Compreendo, ao final desse segundo capítulo, que as duas obras, Holy Avenger e a Aurora Pós-Humana demonstram todas as suas potencialidades e amplitudes por meio de seus universos, sendo que estes, ao longo das narrativas, geram novas possibilidades a cada produção, com cenários diversificados, personagens e novas complexidades narrativas.

Tive a oportunidade de verificar, no decorrer dessas análises que tais produções são exemplos de narrativas transmídia no contexto do mercado e, principalmente no campo das artes, devido à produção em diferentes plataformas. Além de estabelecer e criar um diálogo com o seu público por meio de plataformas diferenciadas de produção em outros meios.

3. A CONSTRUÇÃO DE [ENTRE] MUNDOS

Nesse capítulo descreverei o processo que resultou na criação de [ENTRE] mundos, o universo ficcional que compõe a base da prática artística dessa pesquisa em poéticas visuais e processos de criação. Para tanto, farei um esforço de objetivação para muitas de minhas opções subjetivas.

Realizarei uma reflexão sobre os conceitos utilizados nos capítulos anteriores, visando sua conexão com a produção artística transmidiática que integra essa pesquisa. Considerando nesse momento, abrir espaço para a apresentação do percurso realizado até a produção do universo ficcional de [ENTRE] mundos, envolvendo os antecedentes dessa jornada e as referências. Ao chegar nesse capítulo percebo a relevância em registrar e refletir sobre o processo de criação, relatando obstáculos, sucessos e fracassos, e por fim os resultados do trabalho prático.

Primeiramente, descreverei como algumas das ideias principais que estruturam esse universo ficcional surgiram. Para em seguida analisar a produção imagética, mostrando os caminhos experimentados, chegando até o resultado final. Considerando que este é um trabalho feito em dois anos, algumas abordagens foram sendo descartadas para que outras assumissem seu lugar.

3.1 Percurso criativo

O interesse por universos imaginários e narrativas sempre foi uma constante em minha vida. Afeição essa, despertada pelas histórias que eram transmitidas pelos animes, que eu assistia nas horas de lazer, além dos mangás comprados pelos meus pais. O encantamento pelas narrativas cresceu à medida que ganhei gosto por conteúdos como, o RPG e as revistas que ensinavam a desenhar o estilo mangá.

O RPG, além de me possibilitar conhecer diferentes conteúdos e fazer amizades, permitiu-me vivenciar novas experiências, propiciando a exploração de uma infinidade de narrativas. Cada jogo constituía-se de um universo ficcional distinto, regido por uma quantidade de regras já pré-determinadas pelos seus criadores, deixando toda a elaboração da narrativa a cargo da imaginação e criatividade dos jogadores.

Outro conteúdo imagético, sempre presente, foi o mangá, que permaneceu como o principal responsável pela minha imersão em muitos universos ficcionais, criados por autores como, Osamu Tezuka; o grupo Clamp, formado por Ageha Ohkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi e Satsuki Igarashi, entre outros artistas.

E, finalmente, incorporei à gama de experimentações, as revistas que ensinavam a criar desenhos no estilo tradicional do mangá, utilizando as técnicas das histórias em quadrinhos japonesas e seus elementos gráficos. Algumas das edições continham um roteiro ensinando como construir uma história, era necessário a elaboração inicial de um universo ficcional e em seguida uma narrativa contendo personagens, enredo, cenários e ações.

Um dos elementos que me chamava a atenção para essas revistas era o fato de seus autores incentivarem a criação de universos ficcionais próprios. Durante a infância e adolescência esbocei histórias e personagens, chegando até a interpretá-los durante as brincadeiras com as minhas irmãs. Esses conteúdos, iniciados na infância, hoje fazem parte desse estudo, refletindo na criação do universo ficcional, nos personagens e a na escolha das mídias aplicadas.

3.1.1 A estrutura do projeto

Ao iniciar essa pesquisa, meus objetivos eram diferentes e a ideia principal era produzir um cosplay e narrar essa experiência por meio das histórias em quadrinhos. Contudo, no início da pesquisa teórica tive a orientação do professor Edgar Franco para que repensasse esse caminho, considerando a necessidade de dedicar-me primeiramente ao desenvolvimento de um universo ficcional, para em seguida discutir suas influências e desdobramentos.

Assim, à medida que o trabalho foi ganhando forma, fui me envolvendo pelo desejo de elaborar, em detalhes, esse universo ficcional. Não deixei de lado a intenção de trabalhar com o cosplay, mas considerei a necessidade de fundamentar essa escolha ligando-a com outras linguagens. Nesse momento muitas possibilidades se mostraram interessantes, mas, devido ao tempo limitado destinado a produção prática, reduzi a quantidade de informações que seriam trabalhadas nessas linguagens.

Dessa forma, para a conclusão da presente dissertação, busquei apresentar meu processo criativo na exploração das possibilidades narrativas trazidas por 5 mídias, sendo elas: perfil de personagem na rede social - Facebook, que já abriga experimentações de outros artistas e pesquisadores nesse sentido; A história em quadrinhos; O jogo desenvolvido a partir do programa RPG Maker; O site contendo informações desse Universo Ficcional; e por fim o cosplay.

3.1.2 Referências poéticas e estéticas

Para a construção desse universo ficcional, denominado [ENTRE] mundos, tenho procurado relacionar várias influências. Uma das obras de onde tenho tirado inspiração no campo das reflexões teóricas sobre narrativas híbridas é o livro Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço, da pesquisadora Janet Murray (1993). Também entram na lista de influências as narrativas de ficção científica estudadas nessa pesquisa como, os trabalhos de Edgar Franco, Reki Kawahara, Osamu Tezuka, Ernest Cline e os irmãos Wachowski.

A literatura ofereceu várias outras peças de peso, assim como o universo dos videogames e, como não poderia deixar de ser, o campo dos quadrinhos, em especial a produção brasileira de Marcelo Cassaro. Essa quantidade de narrativas têm sido intensa e inspiradora, e muitas delas tem acrescentado ideias e levantado questionamentos de grande importância na minha criação.

Para a estruturação de seus alicerces, recorri ao conceito de narrativa transmídia de Henry Jenkins, o principal estudioso dessa área, além as definições e desdobramentos de outros pesquisadores como, Robert Pratten, Roland Barthes e o grupo de estudos sobre mídias interativas em imagem e som da UFSCAR, que teorizam sobre o uso dos diversos suportes disponíveis para a criação de estruturas narrativas híbridas.

A ideia era aplicar o conceito de narrativa transmídia na minha construção poética, para tanto, dediquei-me ao estudo dessa forma de manifestação narrativa. A proposta inicial era alcançar a maior quantidade possível de mídias. Contudo, foi necessário realizar uma análise e seleção dessas mídias, adiando certas produções e dando prioridade a exploração do conteúdo dos perfis e a criação da história em

quadrinhos, do videogame e do cosplay, além de um site que abrigasse, de forma centralizada, as informações relevantes para a compreensão do projeto.

Assim, a aplicação da estrutura desse universo ficcional está presente em uma HQ, um jogo experimental, um cosplay performático, em perfis de personagem distribuídos no Facebook e em um site**.** Por se tratar de um work-in-progess, apresentarei a definição da estrutura geral de [ENTRE] mundos e a exploração das mídias anteriormente citadas, enquanto suportes da narrativa ficcional.

Quanto aos desdobramentos futuros, continuarei expandindo esse universo ficcional e incorporar nessa pesquisa sugestões, diálogos e contribuições de artistas e pesquisadores. Sendo assim, vários de seus conceitos estão sujeitos à reformulação, e a sua parte prática tem apresentado vários desdobramentos iniciais.

As bases de [ENTRE] mundos

[ENTRE] mundos é um mundo de ficção científica criado com o objetivo de servir como ambientação para trabalhos artísticos em múltiplas mídias. Portanto, trata-se de um universo em constante expansão e que tem como base de inspiração acontecimentos recentes no campo das tecnologias emergentes, das poéticas discutidas pelos ciberartistas.

O projeto surgiu do desejo de construir a imagem de uma Terra, em um futuro próximo, onde as tecnologias já teriam avançado muito, permitindo uma imersão mais intensa entre o homem e a máquina. Um futuro onde a linha entre o que é real e o que é virtual estivesse se tornando menos perceptível, causando mais discussões sobre os benefícios e malefícios das imersões maquínicas tecnológicas em nossas vidas.

Alimentada pelas reflexões sobre narrativa transmídia e ficção cientifica, passei todo o ano de 2014 com uma estrutura básica na cabeça: desenvolver um universo ficcional num futuro próximo, especificamente no ano de 2035, onde as pessoas poderiam viver uma grande parte de suas vidas imersas no mundo digital, realizando atividades que antes eram executadas exclusivamente no mundo real.

A ideia de apresentar um mundo real e um mundo virtual teve como influências a obra dos irmãos Wachowski, responsáveis pela criação de Matrix (1999) e o autor

Reki Kawahara com as suas produções: Sword Art Online (2009) e Accel Word (2012). As duas histórias contadas por Kawahara acontecem nos anos de 2022 e 2046. Nessas narrativas as pessoas dividem a realização de tarefas entre o mundo real e o virtual, utilizando equipamentos que estimulam os cinco sentidos dos usuários, permitindo que estes possam controlar seus personagens no jogo, a partir de comandos da mente que são “lidos” pelas máquinas.

Em Sword Art Online esse equipamento de imersão é conhecido como Nerve Gear, um capacete de realidade virtual, e em Accel Word é conhecido como Neuro Linker, um colar que pode se comunicar, sem fios, com o cérebro do usuário. O Neuro Linker trabalha com duas funções: Realidade Virtual[98] e Realidade Aumentada. O Neuro Linker é descendente da Nerve Gear, já que os acontecimentos de Accel Word ocorrem após a história de Sword Art Online.

Um fato curioso é que esses dois equipamentos tiveram como inspiração protótipos reais, produzidos pelas indústrias de jogos, que buscam a cada instante aumentar ainda mais a imersão do jogador em seus jogos. Já foram produzidos, em fase experimental, dois equipamentos que remetem aos usados nesses dois animes, o Oculus Rift - óculos de realidade virtual, que está sendo desenvolvido pela empresa Oculus VR[99] e o Emotiv EPOC - aparelho que lê ondas cerebrais, que está sendo desenvolvido pela Emotiv Systems[100]. Podemos fazer uma comparação entre o equipamento usado no mangá Sword Art Online e o protótipo desenvolvido pela Sony, batizado como Project Morpheus, um óculos de realidade virtual para o Playstation 4[101] na figura 45.

---

[98] É uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema computacional. Tem como objetivo recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo. Essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais.

[99] É uma companhia fundada por Palmer Luckey e os coofundadores da Scaleform Brendan Iribe, Michael Antonov e Nate Mitchell.

[100] É uma empresa de eletrônicos australiana que trabalha com o desenvolvimento de interfaces cérebro-computador baseadas na tecnologia eletroencefalografia.

[101] É um console de jogos produzida pela Sony Computer Entertainment, sucessora da PlayStation 3 e a quarta como parte da série PlayStation.

Figura 45 – Óculos de Realidade Virtual da Sony: Morpheus e Never Gear 2.0 do Sword Art Online.

Uma versão semelhante a esse equipamento também está presente na história desenvolvida por Ernest Cline, autor do livro Jogador Número 1. Esse livro também faz parte das influências para a construção base desse projeto. A história do livro acontece no ano de 2044, onde as pessoas passam a maior parte do tempo no OASIS, um sistema de jogo, do que o mundo real. Para ter acesso a esse sistema é preciso utilizar um par de luvas virtuais e estar conectado ao console do OASIS, que consiste em um óculos com um visor e pequenas caixas de som acopladas.

Outra influência para a produção desse trabalho foi Matrix. No universo ficcional de Matrix o acesso à outra realidade se dá através da conexão de um cabo eletrônico em um ponto da coluna vertebral do usuário. Através dessa conexão os dados desse sistema virtual são transmitidos ao sistema nervoso, agindo diretamente nos 5 sentidos, assim como ocorre em Accel Word, com a diferença que, nesse sistema o corpo real sofre as consequências das ações ocorridas no mundo virtual.

Temos como inspiração esses equipamentos, projetei graficamente um equipamento de imersão, intitulando-o de Hamlet, em homenagem ao estudo da pesquisadora Janet Murray, com o seu livro Hamlet no Holodeck. Fazendo referência, também ao Hamlet da peça de Shakespeare. Esse aparelho permite a imersão do usuário na plataforma [ENTRE] mundos, um famoso jogo online que conta como uma de suas desenvolvedoras a personagem principal da trama, Dália.

Uma das referências para a elaboração dessa construção inicial da narrativa veio do filme Existenz (1999), uma produção realizada em co-produção por Canadá e Inglaterra, dos gêneros ficção científica e surrealista, dirigido pelo canadense David Cronenberg. A história tem como ponto principal a protagonista Allegra Geller (interpretada pela atriz Jennifer Jason Leigh), uma desenvolvedora de games. Após a criação de seu último jogo - que dá nome ao filme -, Allegra passa a ser

perseguida pela corporação Antenna. Na fuga a personagem recebe a ajuda de Ted Pikul (interpretado pelo ator Jude Law), um estagiário em marketing que que se torna uma espécie de segurança da garota. Em um certo momento da trama esses dois personagens entram no jogo eXistenZ para verificar se o jogo está funcionando perfeitamente.

Por se tratar de um universo ficcional que ocorre no mundo real e no mundo virtual simultaneamente, atentei-me a desenvolver os personagens no mundo real, e também os avatares utilizados por eles no jogo [ENTRE] mundos. Busquei na etapa de desenvolvimento de personagens para o mundo real, homenagear artistas, mangakás, cosplayers, gamers e designers, que trabalham com elementos das novas tecnologias. É válido pontuar que alguns dos nomes e personalidades dessas personagens foram inspirados nesses indivíduos.

Espero que, ao desenvolver essa relação a narrativa se torne mais complexa e interessante, despertando no leitor o desejo de pesquisar sobre essas personalidades homenageadas no trabalho. Para cada personagem tive a preocupação em elaborar uma personalidade, uma forma física e o seu papel na trama.

Já os avatares desses personagens tiveram como principal fonte de inspiração o processo de criação aplicado na Revista Holy Avenger (1998) e para o anime Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993). Essas duas produções tiveram como embasamento as regras de construção de personagens desenvolvidas para o RPG. Portanto, para a caracterização dos personagens de [ENTRE] mundos criei uma ficha contendo informações como nome, idade, habilidades físicas, entre outras questões.

O cenário de [ENTRE] mundos é embasado na questão dos 4 elementos, tendo como uma de suas inspirações o cenário do anime As Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993), que trabalha com 3 elementos, fogo, ar e água. Outras referências poéticas e estéticas estão presentes nesse universo ficcional e serão apresentadas no decorrer da apresentação estrutural de [ENTRE] mundos. A estrutura desse universo, tanto no mundo virtual de [ENTRE] mundos, quanto no mundo real do ano 2035, serão apresentadas a seguir.

3.2 O tempo e espaço do mundo ficcional

A narrativa do universo ficcional se passa em um futuro próximo, no ano de 2035, quando a maioria das previsões da ciência e da tecnologia de ponta se tornam uma realidade trivial, causando profundas mudanças na sociedade. Mudanças essas que se dariam em questões ligadas também à organização social, política e ao clima do planeta.

Dentro de [ENTRE] mundos – nome com o qual batizei esse universo ficcional, devido ao fato da personagem principal, Dália, transitar entre o mundo real e o mundo virtual. A palavra [ENTRE] usada entre colchetes indica a entrada para o mundo virtual. Essa palavra pode ser entendida de duas formas, como um convite feito ao leitor para entrar nesse universo ficcional e também o fato da personagem transitar por “entre” essas duas realidades, a real e a virtual.

O universo ficcional foi pensado em um futuro onde acontece uma maior imersão do humano no espaço virtual, e com isso milhares de humanos trocariam boa parte de suas experiências do mundo físico pelas vivências no mundo virtual. A construção dos avatares causa mudanças profundas na sociedade, tendo por consequência a redução do preconceito e o aumento da aceitação das diferenças.

3.2.1 Breve panorama de [ENTRE] mundos

A narrativa de [ENTRE] mundos possui dois “mundos” distintos, o mundo real, o planeta Terra, pensado nesse futuro próximo, e o mundo virtual, que consiste em um jogo de realidade virtual chamado [ENTRE] mundos e que tem como um de seus ambientes o mundo de Zefir, desenvolvido por uma equipe de pesquisadores em um laboratório de mídias em uma megalópole no Brasil.

Em relação ao mundo real, o planeta Terra está passando por uma grande crise de falta de energia e água, provocada pelo crescente aumento da população e pelas mudanças provocadas por nossas ações de desmatamento e destruição dos solos. Essas mudanças geraram o aumento do nível da temperatura do planeta, tendo como consequência a diminuição dos alimentos e o aumento da pobreza, das doenças e mortes pelo globo.

Nesse cenário distópico[102] uma quantidade reduzida da população detêm as riquezas, enquanto a maior parte dela tenta sobreviver como pode, trabalhando em vários empregos e consumindo o mínimo de recursos. Em meio a essas condições os jogos permanecem como uma válvula de escape, uma fuga dessa realidade. As empresas de jogos possuem tecnologias avançadas como os óculos de realidade virtual, que estimulam os cinco sentidos do usuário através de seu cérebro, e dessa forma os jogadores podem controlar seus personagens no jogo através de suas mentes.

Os principais acontecimentos dessa narrativa ocorrem no espaço virtual, no jogo online chamado [ENTRE] mundos, por conta dessa escolha farei uma apresentação mais detalhada desse ambiente virtual, apresentando sua construção geográfica, seus elementos e o comportamento dos avatares. Nesse universo ficcional, a sociedade, antes de [ENTRE] mundos, estava envolvida com os jogos online de múltiplos jogadores, mas de uma forma limitada. O sistema [ENTRE] mundos vai além desse sistema, apresentando um mundo complexo e de alta resolução 3D para as pessoas explorarem.

Esse sistema foi elaborado e construído com detalhes gráficos meticulosos, apresentando todo e qualquer tipo de elemento já pensado pelo homem, desde insetos, folhas, vento e padrões do clima. Os usuários podem se mover por esses espaços, que estão em constante mudança, seguindo a ideia do mundo real. É um universo maleável no qual qualquer pessoa com uma conta no jogo pode acessar por meio da internet, utilizando os mais variáveis dispositivos móveis.

O [ENTRE] mundos permite a criação e aperfeiçoamento de um avatar, nele o personagem é construído com base nos tipos variados de vestimenta e artefatos inspirados nos elementos de RPG. Um exemplo do menu desse sistema de criação de avatar em [ENTRE] mundos pode ser observado na figura 46, onde temos a personagem Dália, utilizando o seu avatar no mundo de Zefir, com o menu de acesso em funcionamento.

---

[102] Também conhecida como antiutopia, é um conceito filosófico adotado por vários autores e expresso em suas criações ficcionais, nas quais eles retratam uma sociedade construída no sentido oposto ao da utopia. As comunidades regidas pela distopia normalmente apresentam governos totalitários, ditatoriais, os quais exercem um poder tirânico e um domínio ilimitado sobre o grupo social.

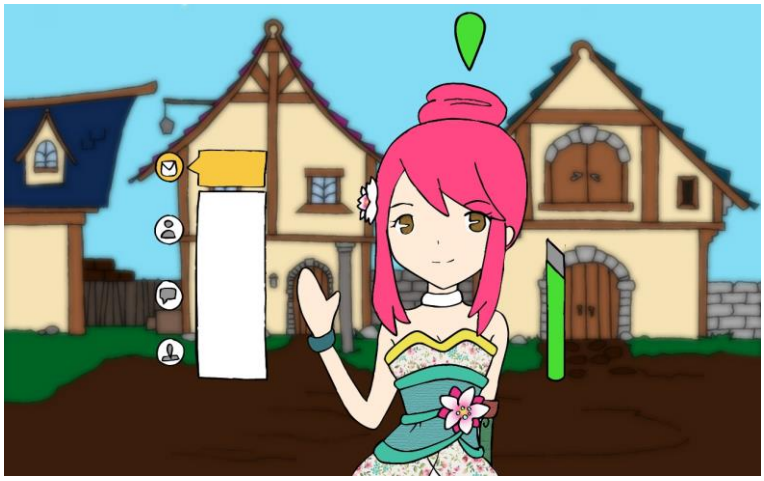

Figura 46 – Sistema de caracterização de avatar para o mundo virtual de [ENTRE] mundos. Veramar Martins. (2014)

Nesse ambiente virtual qualquer pessoa pode se tornar quem quiser, sem revelar a sua verdadeira identidade, pois o anonimato é garantido. Os usuários podem alterar determinados conteúdos dos mundos virtuais dentro do [Entre] Mundo. Ou seja, a presença online de uma pessoa não está mais restrita a um site, ou a um perfil de rede social. Esse espaço virtual permite a transição entre essas redes sociais e o universo online de realidade virtual.

Para realizar essa experiência é necessário possuir o equipamento próprio para a imersão, o Hamlet, um dispositivo pessoal que se comunica com o cérebro do usuário, agindo diretamente no seu sistema nervoso. O aparelho possui pequenos pontos que ao entrarem em contato com a pele do usuário, semelhantes a eletrodos, realizam a total imersão do usuário no ambiente digital. Agindo diretamente nos 5 sentidos, cria-se a ilusão de que o usuário está totalmente presente naquele ambiente. O desenho desse equipamento pode ser observado na figura 47.

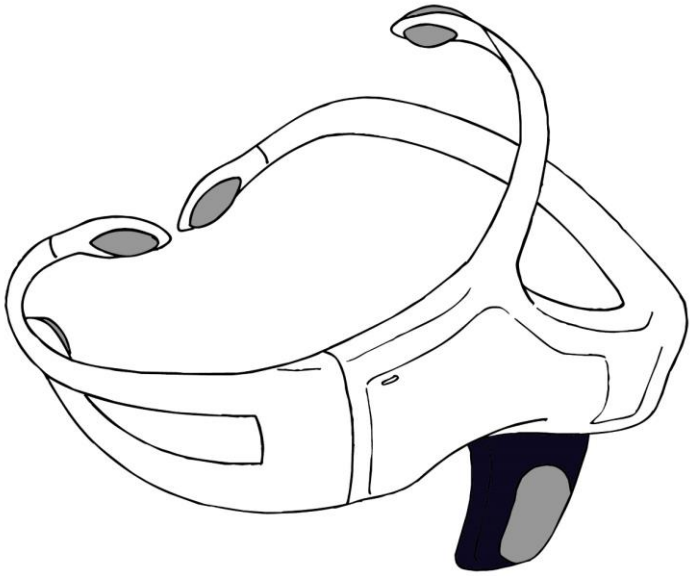

Figura 47 – Hamlet: equipamento de imersão para o mundo virtual de [ENTRE] mundos. Veramar Martins. (2014)

O aparelho possui informações sobre a temperatura do corpo do usuário no seu menu, e também informa a quantidade de horas em que o jogador está logado, alertando sobre a necessidade de realizar pausas para a alimentação e descanso. Em caso de emergência o usuário pode ser deslogado do ambiente virtual por meio de 3 ações no mundo real, o aparelho ser desligado, ser chamado pelo seu nome ou ser tocado por uma pessoa de fora do jogo. Hamlet possui uma carga de pelo menos duas horas, e é recarregado em 1 hora. Por ser pequeno e leve pode ser levado para qualquer lugar e usado por qualquer pessoa com o mínimo de conhecimento sobre tecnologia de imersão.

O software que controla a simulação em [ENTRE] mundos, a máquina de realidade, representa um grande avanço tecnológico, utilizando um tipo diferenciado de servidor, tolerante a falhas, com um amplo poder de processamento de dados. O programa é capaz de manter milhares de pessoas conectadas em seu servidor, sem atraso na transmissão e possibilidade de queda do sistema.

Para realizar a inscrição no jogo basta gerar uma conta em uma das redes sociais que se encontram ligadas ao projeto, sendo que o facebook é o mais utilizado entre os usuários. O nome real e os padrões de retina ficam registrados na conta de [ENTRE] mundos, mas essas informações são consideradas confidenciais, sendo protegidas pela empresa responsável pelo equipamento.

Nem mesmo os funcionários da empresa podem checar a verdadeira identidade de um avatar. Essa decisão foi conquistada devido à ação promovida pela própria empresa, para que os usuários pudessem ter uma liberdade total nesse ambiente virtual. Vale ressaltar que uma mesma pessoa não pode ter mais de uma conta logada no jogo, e a cada morte do avatar no jogo é necessário recomeçar o personagem do zero, ou seja, ele perde seus artefatos, sua pontuação e experiência, e tudo deve ser refeito.

O projeto [ENTRE] mundos era uma velha utopia, um desejo enraizado na mente das pessoas de todo o mundo, um holodeck para a casa. É um jogo criado em uma época onde se inicia uma confusão cultural e social, na qual a internet se encontra totalmente presente na vida das pessoas, independente do lugar ou da situação. Estar “navegando na rede” é um requisito para receber notícias, dicas de alimentação, marcar reuniões virtuais no trabalho, ou se encontrar com os amigos e iniciar relacionamentos. Uma época em que a maioria da população deseja fugir da realidade, sendo assim, [ENTRE] mundos oferece essa possibilidade de forma acessível, barata e segura.

Identificando esse movimento de “migração” do real para o virtual, as grandes e pequenas empresas, com o interesse em vender os seus produtos, estão encontrando nesse espaço virtual um vasto e variado público interessado em adquirir produtos, tanto para o seu uso no mundo real, quanto para fazer mudanças no mundo virtual.

Pensando nisso, o sistema [ENTRE] mundos disponibiliza espaços dedicados ao comércio de produtos, por meio de um aluguel ou compra de um estabelecimento virtual. Dessa forma [ENTRE] mundos tornou-se uma parte tão significante na vida das pessoas que os usuários estão cada vez mais dispostos a abrir mão do dinheiro de verdade para comprar acessórios para os seus avatares. Transformando-se na plataforma mais popular da internet.

Dentro do jogo principal de [ENTRE] mundos é possível desenvolver jogos menores, seja pelos seus próprios criadores ou pelos usuários, são como pequenos mundos, onde a pessoa pode ter o total controle do ambiente, ditando regras, e escolhendo quem fará parte desse espaço por meio de convites pessoais e intransferíveis.

Entre esses mundos criados existe um pequeno lugar chamado Zefir, desenvolvido pela pesquisadora e programadora de jogos, Dália, integrante de uma equipe de desenvolvedores de jogos em mídias interativas no Brasil. Zefir, até o momento, se encontra na etapa de desenvolvimento, ou seja, os dados sobre esse mundo ainda estão sendo organizados e testados.

Nesse jogo os usuários poderão experimentar e controlar seus avatares desenvolvidos a partir das influências da cultura oriental, mescladas com o RPG e a cultura brasileira. Zefir permite a evolução do avatar no decorrer do jogo, sendo que o objetivo do mesmo será chegar ao último nível, passando assim, pelos quatro terrenos do mundo, tendo como inspiração os elementos da terra, do fogo, do ar e da água, encontrando parceiros de viagem e objetos necessários para a mudança de nível. O jogo disponibilizará uma série de “missões’’, que ao serem completadas pelo jogador, terá como recompensa artefatos e a mudança de nível.

Considerando que uma grande parcela dos acontecimentos ocorridos com a personagem principal, Dália, acontece no mundo de Zefir, farei uma apresentação de suas informações principais, como a história, geografia, personagens, entre outros elementos que acredito serem importantes para a compreensão da história desenvolvida para as plataformas midiáticas.

3.2.2 O Enredo

Zefir é um dos mundos existentes no sistema virtual de [ENTRE] mundos, e possui uma vasta quantidade de missões a serem realizadas, permitindo que o jogador opte por uma que seja de seu agrado. Em relação a história, Zefir foi trabalhado com uma concepção básica de seu surgimento. O nome Zefir é uma homenagem ao mundo das Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993), chamado Cefiro.

O mundo de Zefir surgiu quando o Obscuro e o Claro se uniram, e nesse encontro também geraram quatro seres primordiais, sendo eles: Articuno, Moltres, Goudron e Rayquaza, detentores dos elementos da terra, do fogo, da água e do ar e guardiões das quatro chaves de luz. Essas quatro criaturas trabalharam para formar os 4 continentes de Zefir. Os 4 continentes possuem elementos na sua geografia, criaturas e povos que remetem ao seu elemento principal.

3.2.3 Os 4 Elementos

Ao iniciar o projeto para a criação desse universo ficcional optei por ter como sustentação para o desenvolvimento dos personagens e da narrativa, a questão dos 4 elementos. Um assunto que é muito trabalhado nos animes e mangás, como em Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993), e HeartCatch Precure (2010). Devido ao contato com essas produções, essa temática a respeito dos 4 elementos passou a fazer parte das minhas pesquisas. Um exemplo dessa influência foi o trabalho que desenvolvi para a disciplina de Arte e Tecnologia, orientada pelo professor Edgar Franco, onde a personagem Light Blossom, teve como elemento básico a terra, e por consequência a habilidade de controlar as plantas e flores.

Inicialmente é necessário compreender a origem da palavra e seu significado, para tanto recorri ao dicionário Michaelis,

> sm (lat elementu) 1 Cada uma das substâncias básicas ou primordiais das quais, segundo os filósofos da Antiguidade grega, se compunha o universo físico. Remonta a Aristóteles a doutrina de quatro elementos (fogo, ar, água e terra), que se manteve durante toda a Idade Média.

Por meio dessa definição podemos verificar que um dos primeiros pesquisadores que abordaram uma doutrina acerca dos quatros elementos foi Aristóteles. Outros pesquisadores realizaram estudos em relação a essa questão como o fenomenologista Gaston Bachelard (1884-1962), e o artista Mark Ryden (20 de Janeiro de 1963), figura 53, onde as quatro crianças em volta do tronco estão representando os elementos, ar, fogo, terra e água.

Figura 48 – Alegoria dos Quatro Elementos, de Mark Ryden. (2006)

Podemos identificar a referência desses elementos por meio das cores das roupas e dos animais que estão em suas cabeças. Outro artista que trabalhou com essa questão foi Joachim Beuckelaer (1533 - 1574), através da série "Quatro Elementos" na qual exemplificou seus temas em quatro grandes quadros, cada um deles referente a um elemento específico.

Os estudos dos elementos clássicos encontraram um lugar fora da ciência mas dentro da filosofia moderna, com o fenomenologista Gaston Bachelard, nos seus livros sobre a poesia e a imaginação: A Psicanálise do Fogo (2008); A Água e os Sonhos - ensaio sobre a imaginação da matéria (1997); O Ar e os Sonhos - ensaio sobre a imaginação do movimento (1990); A Terra e os Devaneios da Vontade: ensaio sobre a imaginação das forças (2013); A Terra e os Devaneios do Repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade (2003).

Nos estudos de Bachelard, a terra é riqueza e peso; a água, brandura e repouso; o fogo, desejo e amor; e o ar, liberdade e movimento. Segundo Bachelard, os elementos são os hormônios da imaginação. Na cultura oriental, especificamente na chinesa, considera-se o sistema dos cinco elementos o conjunto denominado Cinco Fases: fogo, água, terra, metal e madeira. Entretanto, ao contrário dos elementos ocidentais, esses elementos não são componentes da matéria e sim estados sucessivos de seu ciclo de transformações.

Na tradição japonesa há duas concepções dos cinco elementos. Uma delas é a derivada dos elementos ou fases chinesas já descritas acima, chamados em japonês de gojuôn[103], uma tradição advinda do Período Edo[104] japonês. A outra, mais conhecida nessa cultura, é a dos godai[105], referente à terra, água, fogo, vento ou ar e vazio, derivados das crenças budistas[106].

Além dessas referências acadêmicas, tive como inspiração para o desenvolvimento desses elementos o anime e mangá Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993), o

---

[103] É uma ordem japonesa para os kana, que trazudido para o português seria cinquenta sons.
[104] É um período da história do Japão que foi governado pelos xóguns da família Tokugawa, de 1603 a 1868.
[105] Godai é um termo relacionado com os cinco elementos no Japão e na filosofia japonesa. Godai é geralmente visto como um termo budista no Japão, com algumas influências do hinduísmo. É distinto de outra concepção dos 5 elementos também existe na cultura japonesa: A derivada de Wu Xing chinês.
[106] É uma religião/filosofia que abrange uma variedade de tradições, crenças e práticas baseadas nos ensinamentos atribuídos a Sidarta Gautama, mais conhecido como Buda.

desenho animado ocidental Avatar – A lenda de AAng (2005) e Pokémon (1996). Em Guerreiras Mágicas as personagens foram idealizadas a partir dos elementos da água, vento e fogo. As suas caracterizações como, as espadas, a cor das roupas, o cabelo, a personalidade e seus ataques foram relacionadas ao seu elemento. Podemos observar na figura 49 a exemplificação desse estudo.

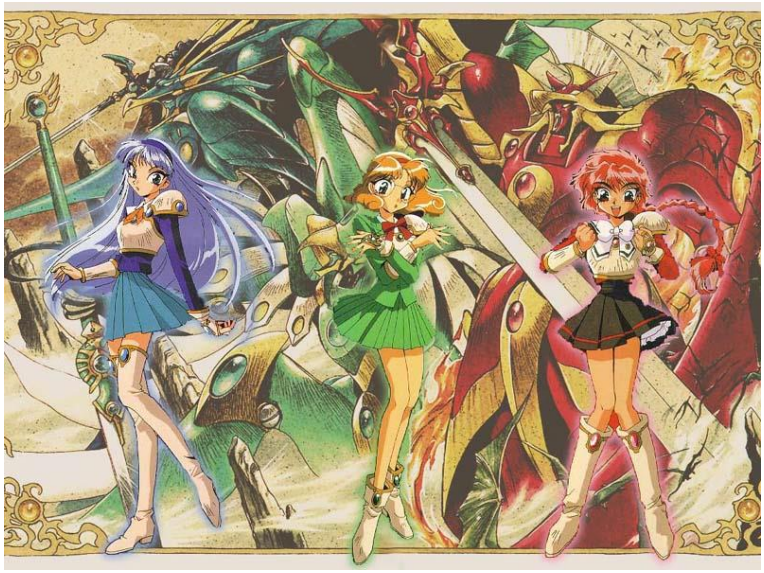

Figura 49 – Guerreiras: Umi e seu mecha Ceres – elemento água; Fuu e seu mecha Window e Hikaru e seu mecha Rayearth. (1993)

No desenho animado Avatar – A lenda de AAng (2005), a astrologia chinesa e a teoria grega se destacaram entre as demais referências. No site oficial do desenho animado há uma explicação a respeito desse trabalho. Segundo o texto, fundamentado no estudo da astrologia, os quatro elementos são divididos em dois grupos: O Fogo e o Ar que são considerados positivos e a Água e a Terra, considerados negativos. Essa divisão se assemelha aos dois grupos da filosofia chinesa: yin representa Água e Terra e yang o Fogo e o Ar.

Os elementos também foram divididos nas qualidades quente, seco, úmido e frio, a incorporação de uma teoria grega muito antiga, que posteriormente deu origem aos quatro temperamentos da medicina antiga: colérico (quente e seco), sanguíneo (quente e úmido), melancólico (frio e seco) e fleumático (frio e úmido).

O ciclo de reencarnação da figura do Avatar[107] na animação é embasado nessas teorias. Os criadores do anime Avatar, Bryan e Mike, realizaram pesquisas sobre Yin e Yang[108] e astrologia para a construção de cada uma das nações desse universo ficcional. Os personagens com a habilidade de controlar um elemento foram denominados de dobradores, e realizam as dobras por meio de movimentos originários das artes de luta antigas.

Entre as características trabalhadas no desenho de Avatar estão as insígnias dos quatro elementos, e serviram como ponto de partida para o desenvolvimento dos outros conteúdos desse universo. A imagem dessas insígnias foram aplicadas em vários elementos dessa narrativa como, nas roupas, bandeiras, navios, edifícios, entre outros, reforçando a identificação desse elemento.

No desenho Pokémon temos como principal referência aos estudos dos elementos a divisão dos pokémons, que no início do anime eram divididos entre criaturas da terra, do fogo, da água (gelo), do ar, entre outros. Nessa divisão a cor predominante dos pokémons de fogo era o vermelho e alaranjado, como o Pokémon Charizard, já para a terra as cores principais era o marrom e o verde, como o Pokémon Venusaur, para a água o Pokémon Blastoise.

Seguindo a ideia base dessas animações, realizei um estudo gráfico dos 4 elementos, após algumas tentativas cheguei a um resultado satisfatório. Segue a figura 50, contendo os símbolos do fogo, ar, água e terra.

---

[107] O Avatar é o único ser da animação que tem controle sobre todos os quatro elementos. O poder sobre os elementos é manifestado através das dobras, que são canalizações do Chi em um elemento específico. Deste modo é possível manipular (ou dobrar) um elemento fundamental.

[108] São dois conceitos básicos do taoismo que expõem a dualidade de tudo que existe no universo. Descrevem as duas forças fundamentais opostas e complementares que se encontram em todas as coisas.

Figura 50 – Símbolos dos elementos de Zefir: fogo, ar, água e terra. Veramar Martins. (2014)

A partir de um estudo inicial busquei reduzir a quantidade de informações gráficas e me aproximar mais de um símbolo que pudesse ser lido de forma simples e rápida, esse resultado pode ser observado na imagem da direita. Esses símbolos foram aplicados em vários elementos da narrativa, nas roupas dos personagens, nos equipamentos e em outras situações.

3.2.4 Seres Primordiais

A concepção de Zefir pelo Obscuro e o Claro, deu origem a quatros seres primordiais: Articuno, Moltres, Shaymin e Ho-oh, responsáveis pela criação dos continentes, cidades, criaturas e povos. Cada um desses seres possui uma função na estrutura de Zefir.

Articuno: Elementar da água e responsável pela proteção dos rios e do oceano, além dos animais que neles vivem. Detentor e guardião da chave referente a seu elemento.

Moltres: Elementar do fogo e responsável pela proteção dos vulcões, mantendo-os em sono profundo. Detentor e guardião da chave referente a seu elemento.

Shaymin: Elementar da terra e responsável pela proteção das florestas e animais. Responsável pela guarda e proteção da chave referente a seu elemento.

Ho-oh: Elementar do ar e responsável pela proteção dos ventos e das ilhas flutuantes. Além de manter em segurança as aves e os povos que vivem acima da terra. Responsável pela guarda e proteção da chave referente a seu elemento.

Para cada um dos seres primordiais/elementares de Zefir, selecionei uma paleta de cores. Essa paleta foi utilizada nos demais personagens e criaturas da história, permitindo que a identificação dos 4 elementos ficasse mais clara e objetiva. Contei como orientação para esse conteúdo as cores trabalhadas na tradição chinesa e japonesa. Além das cores aplicadas nos personagens dos mangás e animes que trabalham com a questão dos elememtos. Considerei também, os estudos de cores realizados pelo pesquisador Alison Lurie, autor do livro A linguagem das roupas (1997), trabalho no qual o autor discorre sobre o impacto das cores no nosso olhar.

Para o elemento da água – correspondente ao elemental Articuno – selecionei as cores predominantes: azul e verde água. Para o elemento do fogo – correspondente ao elementar Moltres – as cores predominantes: o vermelho e o dourado. Para o elemento da terra – correspondente ao elemental Shaymin – as cores predominantes: marrom e verde. Para o elemento do ar – correspondente ao elementar Ho-oh – as cores predominantes: amarelo e cinza.

Em relação às roupas, desenvolvi uma vestimenta para cada ser elementar e a partir dele trabalhei as demais, buscando dessa forma manter um padrão que permitisse identificar a qual elemento pertence o personagem/avatar. O estudo desses quatro personagens pode ser observado nas figuras 51 a 54.

O estudo de cores pensado para o elemental da água, Articuno, teve como referências as personagens Marine, de Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993) e a Katara de Avatar – A Lenda de AAng (2005). Devido ao seu elemento ser a água, o figurino das duas personagens possui como cor padrão o azul, outra caracterírtica interessante dessas personagens é o modelo das roupas usadas, com tecidos mais pesados e grossos, elementos esses que foram usados para a criação de Articuno.

Além de um estudo realizado com duas personagens de desenhos animados, considerei a descrição feita por Lurie a respeito do uso da cor azul na vestimenta.

Podemos encontrar ainda, nos acessórios da roupa a apliacação de texturas que remetem a cores e formas encontradas no oceano, como a proteção para os braços e pernas quem se assemelham à escamas de peixes. Segundo Lurie "psicologicamente o azul tem um efeito calmante, reduzindo a pressão sanguínea, o ritmo da respeiração e da pulsação; tradicionalmente tem sido associado a harmonia, serenidade e repouso" (LURIE, 1997, p.211). No caso dos personagens do elemento da água, o azul reflete a sua personalidade calma e centrada, sendo que as habilidades de quem possui esse elemento são fluídas e precisas.

Figura 51 – O estudo de cores e vestimenta de Articuno. Veramar Martins. (2014)

O estudo de cores pensado para o elemental do fogo, Moltres, teve como referências os personagens Lucy, de Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993) e o Zuko de Avatar – A Lenda de AAng (2005). Devido ao seu elemento ser o fogo, o

figurino das duas personagens possui como cores principais o vermelho e dourado. Além de possuírem algumas peças da roupa na cor preta, e no caso do personagem Zuko, ainda existem alguns elememtos metálicos em sua roupa, que remetem ao avanço tecnológico de seu reino.

De acordo com Lurie, “o vermelho, antes de mais nada, é a cor do sangue. Tradicionalmente, representa a força, a vitalidade e o calor – e perigo repentino, como uma bandeira vermelha” (LURIE, 1997, p.208). Ainda segundo Lurie, “fisiologicamente, a visão dessa cor provoca um aumento da pressão sanguínea, do ritmo respiratório e da pulsação, nos preparando para uma ação física súbita”. (LURIE, 1997, p.208). O vermelho também pode ser associado ao desejo sexual, o que não é o ponto principal aqui, no caso do personagem Moltres e dos elementares do fogo, o vermelho representa força e energia.

Figura 52 – O estudo de cores e vestimenta de Moltres. Veramar Martins. (2014)

O estudo de cores pensado para a elemental terra, Shaymin, teve como referências a personagem Cure Blossom de HeartCatch Precure (2012) e a Toph Beifong de Avatar – A Lenda de AAng (2005). Devido ao seu elemento ser a terra, o figurino das duas personagens possui como cores principais o verde e marrom. Segundo Lurie, “o verde, evidentemente, é a cor da relva, árvores e tudo que cresce”. (LURIE, 1997, p.212). Segundo o autor, “o verde apresenta conexões antigas e poderosas com fertilidade e crescimento. É a cor associada tradicionalmente à magia e sobrenatural. As fadas da Inglaterra, geralmente se vestem de verde e, às vezes, tem olhos e cabelos verdes” (LURIE, 1997, p.213).

O marrom, presente em alguns acessórios dos elementais da terra, está associado também à terra e à natureza. Segundo Lurie, o marrom remete “a cor da terra arada, dos campos no inverno e do bosque desgastado pela ação do tempo. Sugere segurança, estabilidade, força” (LURIE, 1997, p.215). No caso dos personagens desse elemento, a opção pelas cores verde e marrom refletem uma personalidade serena. A utilização de acessórios encontrados na natureza, como flores, folhas e outros elementos acrescentados na vestimenta tornam a roupa mais colorida e alegre.

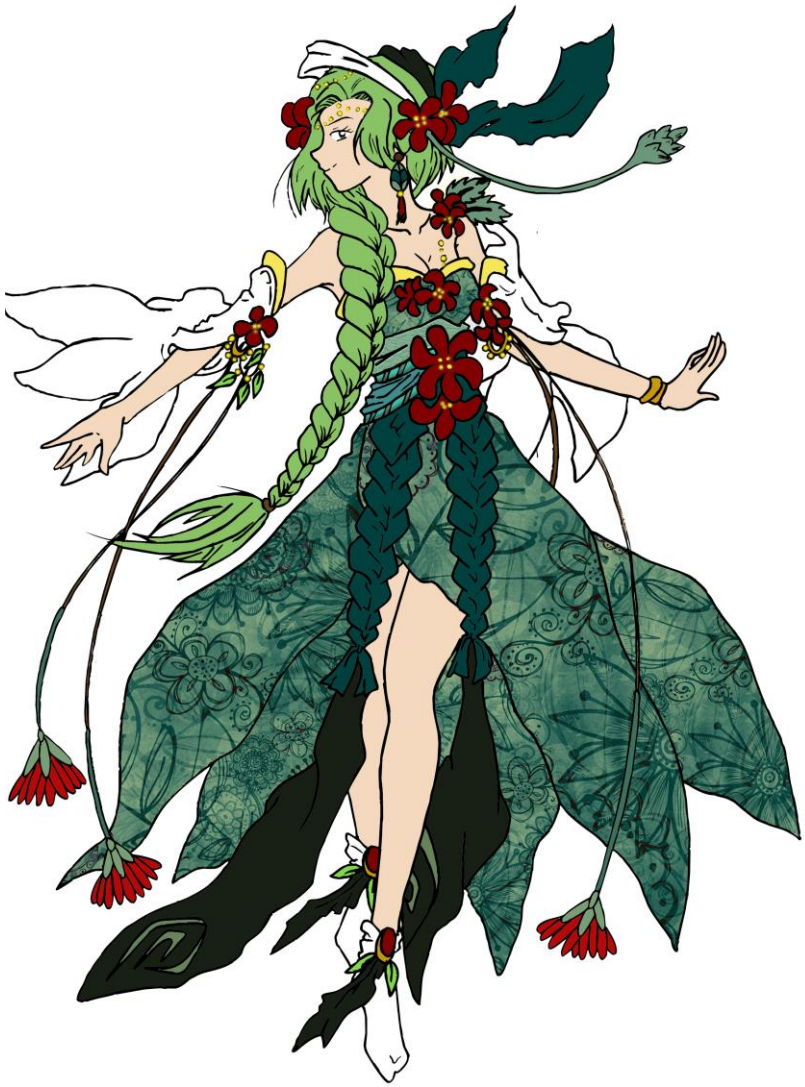

Figura 53 – O estudo de cores e vestimenta de Shaymin. Veramar Martins. (2014)

O estudo de cores pensado para o elemental do ar, Ho-oh, teve como referências os personagens Amy, de Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993) e o AAng de Avatar – A Lenda de AAng (2005). Apesar de seus figurinos não possuírem tanto a presença do cinza em suas vestimentas e acessórios, optei pelo cinza por ser a cor usada em avatar para ilustrar o elemento do ar nos amuletos, bandeiras e em algumas das vestes de seus personagens. Além do cinza optei pela presença do amarelo, outra cor presente como referência para ilustrar o elemento do ar, nas duas animações ciatadas.

O cinza, segundo Lurie, “é uma cor ambígua, indefinida. Sugere névoa, neblina, fumaça, crepúsculo – condições que borram formas e cores. A roupa toda cinza pode indicar um indivíduo discreto reservado” (LURIE, 1997, p.206). Já o amarelo,

segundo o autor, “é associado à luz, à animação, à juventude e à esperança” (LURIE, 1997, p.209). Essas duas cores podem ser trabalhadas separadamente, ou juntas, para a construção das vestimentas dos detentores do elemento do ar, por terem na cor cinza a respresentaçao da leveza como a névoa, mas também a presença da alegria e diversão, como respresenta o amarelo.

Figura 54 – O estudo de cores e vestimenta de Ho-oh. Veramar Martins. (2014)

Para todos as roupas pensadas para os quatro personagens principais, busquei levar em conta os estudos realizados pelos criadores dos desenhos animados acima citados, e também o estudo realizado pelo autor Alison Lurie. Para cada roupa foi elaborada uma paleta de cores, utilizada nos demais personagens da história, tendo uma ou outra cor sendo acrescentada.

Além das cores, dediquei um estudo sobre texturas para cada elemento, que foram trabalhadas em software gráfico, sendo criadas a partir da opção de texturas disponíveis pelo programa. Outra opção que acrescentei às roupas foram as estampas, que foram retiradas de sites livres e em seguida modificadas no photoshop, tendo suas cores, formas e elementos alterados para que ficassem adequadas às roupas.

3.2.5 A Geografia do mundo virtual Zefir

Ao batizar os continentes, homenageei os personagens de anime que me inspiraram na criação de [ENTRE] mundos. Segue uma breve descrição das características geográficas de cada um dos continentes:

Moltres/Fogo: Formado por uma longa extensão de terra – ao norte, coberta por uma densa floresta com um relevo montanhoso. A extensão ao sul é formada por grandes áreas de cultivo de alimentos. E localizado no Círculo de Fogo – região central, estão os vulcões e o lugar onde, acredita-se, vive o primeiro elemental do fogo – Moltres. Essa região possui vários vulcões ativos, tornando os sismos muito comuns. A enorme quantidade de vulcões mostra que nas profundezas do continente o solo é instável e cheio de energia. O clima predominante é o temperado. A cidade mais importante desse continente é Entei, onde são desenvolvidas muitas tecnologias avançadas.

Articuno/Água: Possui a maior quantidade de extensão de terra, perdendo apenas para Shaymin. É um lugar constituído basicamente de gelo, o que torna difícil viver nessa região. A sua capital é Suicune, uma cidade construída com paredes grossas de gelo e suas ruas são feitas de pequenos rios, sendo transitados por embarcações de porte médio a pequeno. Acredita-se que o primeiro elemental da água – Articuno, vive percorrendo esses pequenos rios. O clima é frio e neva durante todo o ano.

Shaymin/Terra: É a região que detém a maior parte das riquezas naturais, contendo uma grande quantidade de mananciais de água potável e florestas preservadas. A sua capital é Celebi, e foi construída aos pés de uma gigantesca árvore, onde se acredita estar adormecido o primeiro elemental da terra – Shaymin. O clima varia entre tropical e temperado.

Ho-oh/Ar: É a mais impressionante das regiões, sendo o maior centro comercial de Zefir. É formada por pequenas cidades construídas sobre várias montanhas flutuantes. Algumas de suas ilhas são constituídas por montanhas, tornando a sua habitação impraticável, e servindo de moradia de pássaros. A sua capital é Lugia, nela seres de toda Zefir caminham por suas ruas, realizando trocas de itens.

A visualização dessa geografia de Zefir pode ser feita a partir do mapa na figura 55. Nele podemos identificar a localização das regiões e suas cidades. Busquei nessa ilustração diferenciar, por meio de cores e formas, cada extensão de terra referente a um elemento, como no caso do continente de gelo, onde utilizei cores frias como o azul e o cinza.

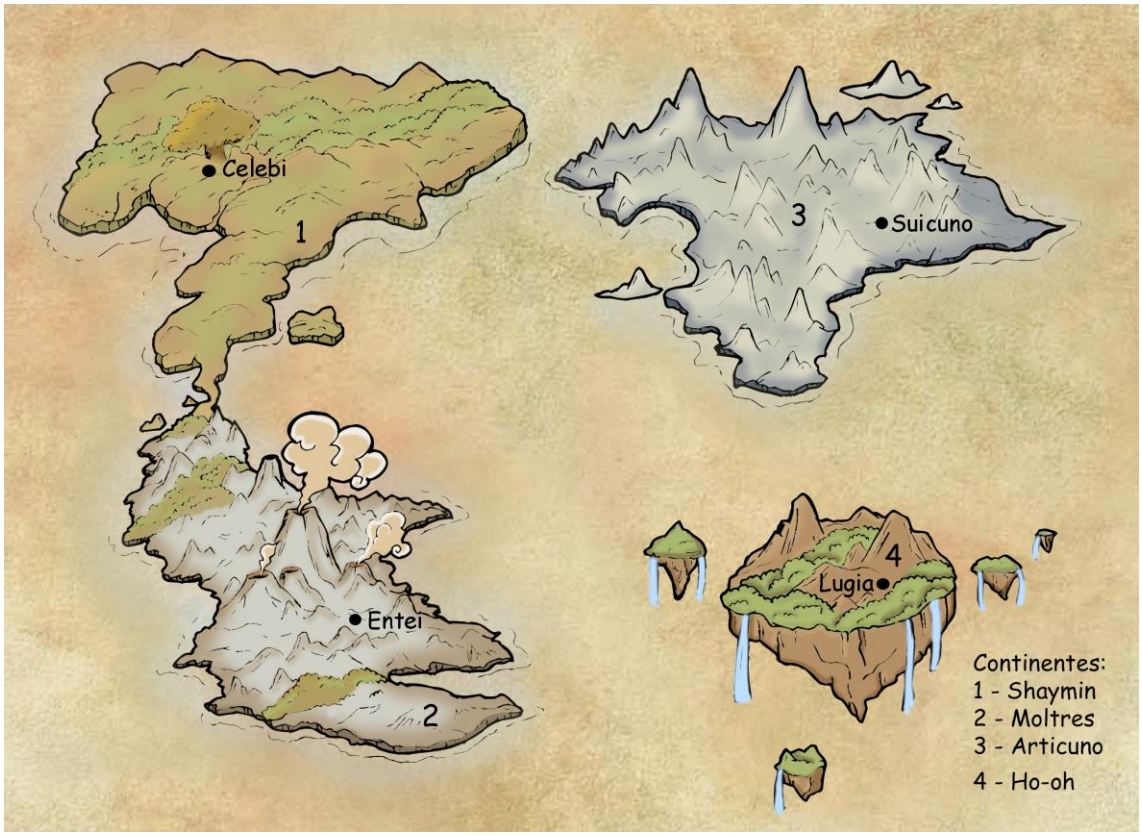

Figura 55 – Geografia de Zefir – Continentes: Moltres, Articuno, Shaymin e Ho-oh. Veramar Martins. (2014)

3.2.6 Os Povos

Zefir possui uma população com características humanas e dos 4 elementos. Ao logar pela primeira vez em Zefir o usuário constrói o avatar e seleciona um dos 4 elementos. A seleção do elemento precisa ser bem pensada pois uma vez definido, não há como modificar. O menu disponibilizado no primeiro acesso ao ambiente de

Zefir permite a criação de um avatar a partir do zero, ou caso queira, o usuário pode acessar o banco de dados, onde existe uma vasta quantidade de personagens já pré-definidas, e escolher um.

Os elementais do fogo – A população formada por esses elementares são misteriosos, isso se deve a pouca quantidade de informações disponíveis sobre esses elementares. A sua habilidade de manipulação do fogo é utilizada em combate de forma a dominar, em uma menor quantidade de tempo, o seu oponente. Seus movimentos são marcados por golpes rápidos e precisos. O símbolo desse elemento é semelhante à uma chama com uma ponta, representando o elemento do fogo e o elemental primordial – Moltres.

Possuem características que remetem às criaturas que vivem em cavernas próximas aos vulcões. Possuem em suas vestimentas cores fortes como o dourado e vermelho, além de componentes que remetem a essas criaturas como, garras e peles. Suas habilidades permitem a manipulação do fogo e alguns avatares desenvolvem a habilidade de controlar a lava.

Ponto forte – São mais fortes nos dias quentes, principalmente no verão. O elemento do fogo é forte contra o elemento do vento, pois este alimenta suas chamas.

Fraqueza – A lua cheia e o eclipse solar enfraquecem suas habilidades. Além disso, por se dedicarem muito às técnicas diretas de ataque, esses elementais carecem de bons movimentos defensivos, o que pode lhes render uma derrota rápida em um duelo. O elemento do fogo é fraco contra elemento da água, pois naturalmente este o esfria e apaga.

Os elementais da água – Esses elementais são pacíficos e se esforçam para viver em harmonia com a natureza e com as outras nações. A sua habilidade de manipulação da água é utilizada, na maioria das situações de combate, de forma defensiva, utilizando técnicas de imobilização. O símbolo desse elemento é uma onda, representando o oceano e o elemental primordial – Articuno. A lua tem grande influência sobre o elemento da água, exercendo o movimento de puxar e empurrar as águas do oceano e assim mantendo o fluxo de mudanças de estações.

Possuem características que remetem as criaturas aquáticas de seu continente como as orelhas semelhantes aos dos dragões dos oceanos. Texturas de animais

aquáticos estão presentes em suas roupas, armaduras e armas. Suas habilidades permitem a manipulação da água no estado líquido, gasoso e sólido.

Ponto forte – Os elementais da água são mais fortes durante o inverno. O domínio da água está relacionado com o estado emocional, ou seja, ao ficar com raiva em uma batalha o poder do elemental aumenta, mas o controle da técnica diminui, o que pode acarretar na perda da luta. Outra questão interessante é que os poderes desses elementais sofrem a influência direta da lua, quando esta está cheia torna sua força muito maior. O elemento da água é forte contra o elemento do fogo, pois ela naturalmente extingue as chamas (embora uma técnica de fogo suficientemente poderosa possa causar a evaporação da água).

Fraqueza – A falta de domínio da técnica de controle desse elemento pode acarretar em perigos para o próprio elemental. O elemento da água é fraca contra o elemento da terra, pois as estruturas de terra podem dissipar a força da água tornando a técnica ineficaz.

Os elementais da terra – São fortes e orgulhosos, e usam suas habilidades, na maior parte do tempo, para acabar com uma batalha o mais rápido possível. O símbolo desse elemento é parecido com uma rocha, contendo duas camadas, representando a profundidade da terra e o primeiro elemental – Goudron. A estação dominante dos elementais da terra é a primavera, por isso, além de controlar a terra, os avatares podem desenvolver o controle das plantas.

Ponto forte – O elemental da terra ao desenvolver a habilidade de controlar as plantas pode ter uma vantagem sobre seu oponente, com a possibilidade de preparar armadilhas e até mesmo evitar ataques diretos. O elemento da terra é forte contra o elemento da água, pois ela naturalmente contém água, ou absorver a água até o ponto de torná-la lamacenta.

Fraqueza – A falta de domínio da técnica desse elemento pode acarretar em perigos para o próprio elemental. O elemento da terra é fraco contra uma técnica avançada do elemento do fogo, pois esse pode percorrer e atravessar o solo.

Os elementais do ar – São pacíficos. Vivem em construções nas ilhas que flutuam no céu, de forma harmoniosa com a natureza. Sendo classificados pelos outros povos como um povo divertido e com um forte senso de humor. O símbolo desse

elemento é parecido com um pequeno sopro de vento, sendo caracterizado por linhas curvas, representando o elemental do ar - Rayquaza. Utilizam seus poderes de forma defensiva. O outono é a estação dos elementares do ar, sendo que nessa época seus poderes aumentam.

Ponto forte – Alguns elementais adquirem asas e com elas a habilidade de voar. Além disso, podem correr mais rápido e dar pulos mais altos do que os outros elementais. O elemento do vento pode combater no mesmo nível o elemento da água.

Fraqueza – Perdem o controle com muita facilidade de seus movimentos, por esses serem suaves e às vezes imprecisos. O elemento do ar é fraco contra o elemento do fogo, pois esse ganha poder ao entrar em contato com as correntes de ar, tornando-se maior e mais intenso.

3.2.7 As Criaturas

Além dos povos, existem as criaturas de Zefir que foram concebidos a partir dos quatro seres elementais. Esse mundo é habitado por uma vasta quantidade de criaturas, que se assemelham aos nossos animais com diferenças na questão dos formatos do corpo, cor e poderes. As criaturas desse mundo podem ser dóceis, como um gato doméstico do continente da terra, ou podem ser extremamente agressivos, como um dragão do continente da água.

Cabem aos usuários desse mundo identificar qual criatura pode se tornar seu aliado, ou seu inimigo. Na figura 56 temos a imagem de quatro criaturas, sendo que cada uma delas é originária de uma das regiões desse mundo. Essas criaturas tiveram como influência para sua concepção estética os pokémons do anime Pokémon (1997), das criaturas mágicas do anime Guerreiras Mágicas de Rayearth (1993), e dos animais da animação Avatar – A lenda de AAng (2005).

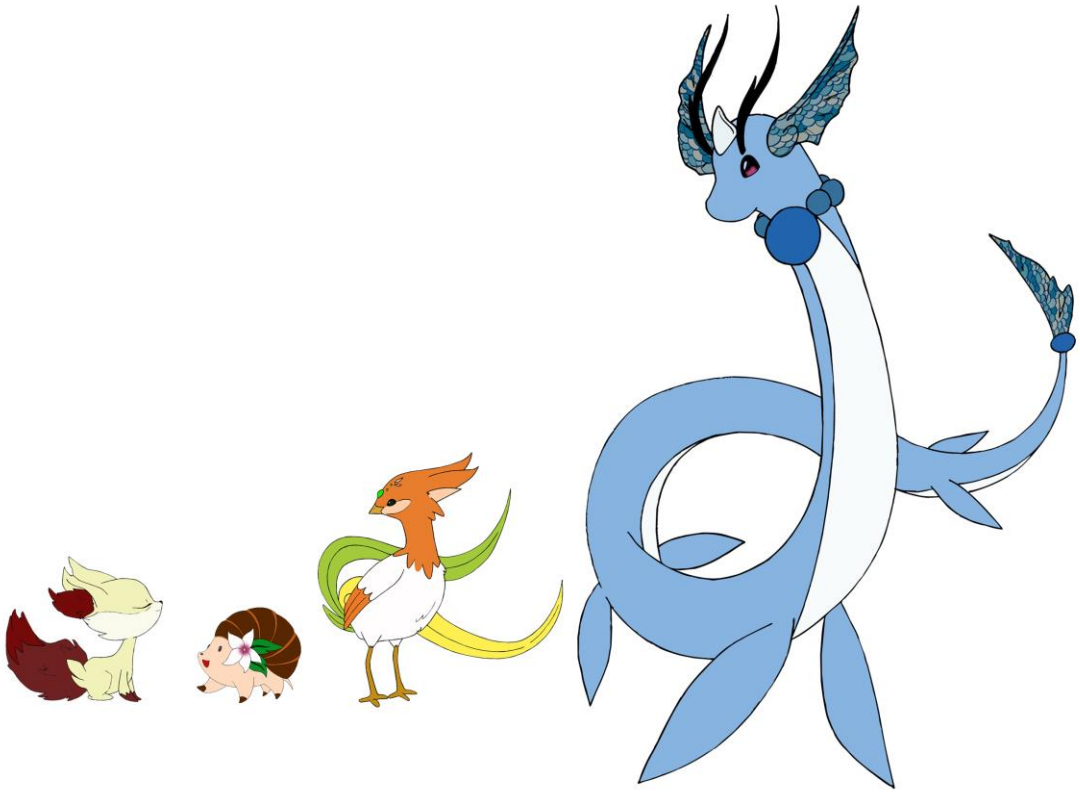

Figura 56 – Criaturas de Zefir referentes aos elementos do fogo, terra, ar e água. Veramar Martins. (2014)

3.2.7 Outros dados importantes sobre Zefir

As Classes

Para o mundo de Zefir considerei trabalhar com a questão das classes para os personagens da história. Segundo Cassaro,

> Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que o personagem escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou magias. A classe é a característica mais importante de um personagem, define qual papel ele terá no grupo de aventureiros (CASSARO, 2013, p.45).

O livro Tormenta, da autoria de Cassaro, contém treze classes de personagens, que foram elaboradas a partir das regras de RPG tradicionais. Tendo como sustentação essas classes, trabalhei com o desenvolvimento de 4 classes principais para o mundo de Zefir: as classes de bardos, druidas, guerreiros, e magos. Há outras classes menores, mas me dediquei aqui a essas 4 por serem as classes dos personagens principais da trama que será apresentada mais adiante.

Ao primeiro acesso do usuário ao mundo de Zefir é possível fazer a escolha da classe à qual deseja pertencer, assim como na escolha do elemento, uma vez

escolhida a classe, o usuário não pode fazer a troca por outra classe. O avatar assume as habilidades específicas da classe escolhida, como por exemplo, a classe do mago, que permite a utilização de poções, enquanto o guerreiro permite o uso de variadas armas e armaduras.

Bardo – uma criatura errante e que utiliza com frequência a criatividade para reinventar coisas. Possui grande habilidade para criar histórias, interpretar personagens e fazer amizades.

Druida – guardião do mundo natural e das criaturas. Possui forte ligação com o seu elemento de origem e trabalha de forma a não prejudicar o ambiente.

Guerreiro – o especialista em técnicas de combate com armas e armaduras. Possui grande destreza e rapidez.

Mago – um sábio estudioso que possui grandes poderes dentro de seu elemento específico.

Nível do Avatar

No mundo de Zefir um avatar pode subir de nível e com isso adquirir novos equipamentos, desenvolver poderes e adquirir experiência. Todos os avatares de Zefir começam suas aventuras no 1º nível, e então ganham mais níveis conforme vivem aventuras e superam obstáculos.

Quanto maior o nível de um avatar, mais poderoso ele é. Esse nível de experiência não tem ligação com idade, estudo ou treino. Para cada desafio vencido, o avatar é premiado com pontos de experiência, que ficam disponíveis no perfil do avatar. Acumulando certo número de pontos, o personagem ganha mais um nível e um item brinde em seu repertório.

Os equipamentos

Os equipamentos dos avatares, como as armas, armaduras e escudos, quando não utilizados, podem ficar armazenados no repertório do personagem. Podendo ser usados a qualquer momento, através do comando de voz do avatar ou por acesso manual no menu principal. Os avatares podem ter uma variedade de vestimentas, que são vendidas em lojas nas cidades de Zefir. Podemos observar alguns desses

exemplos na figura 57. Nessa imagem temos a avatar Suze com a sua vestimenta principal e arma de combate, uma espada curta, próxima a uma espada de esgrima.

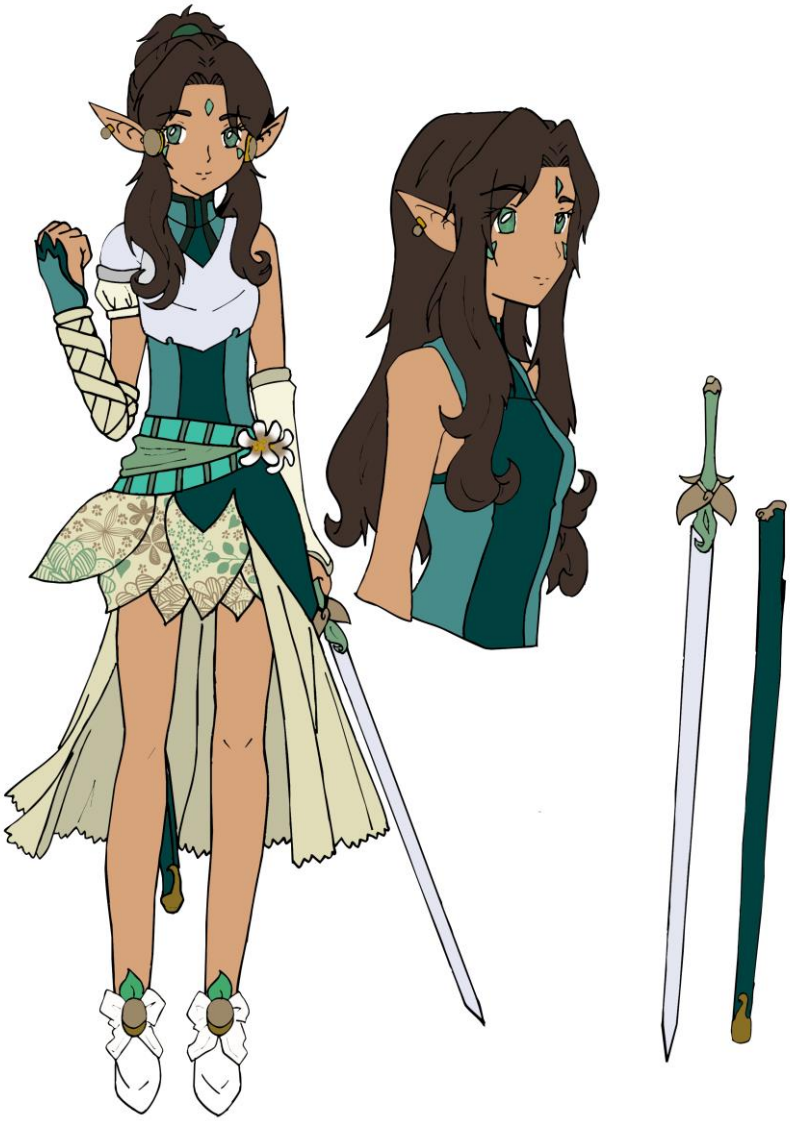

Figura 57 – Avatar Suze – vestimenta e equipamentos de Zefir. Veramar Martins. (2014)

Armas:

Zefir pode ser um lugar perigoso. Qualquer pessoa faz bem em levar consigo uma espada ou outra arma enquanto estiver nas estradas, para o caso de ser chamado para um combate, ou caso se deparar com uma criatura selvagem. Os equipamentos de Zefir são os seguintes:

Adaga: uma faca afiada e pequena.

Arco curto: este arco bastante comum é muito utilizado pelos elementares da terra, o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes

fechados. O arco longo já é mais reforçado, e tem a altura de uma pessoa. É destinado aos campos de batalha ou áreas abertas. O arco composto é feito de chifres, madeira ou ossos laminados. Devido a isso, o arco composto dispara com mais força que um arco comum.

Espada Curta: é o tipo mais comum de espada.

Espada Grande: enorme e muito pesada, esta espada tem 1,5m de comprimento. É uma das armas mais poderosas de Zefir, mas difícil de ser manuseada.

Espada Longa: arma típica e mais utilizada em Zefir.

Fogo Alquímico: frasco contendo uma substância que entra em combustão em contato com o ar. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância.

Lança: é o nome atribuído a qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica.

Armaduras:

Em Zefir as armaduras podem ser leves, médias e pesadas, dependendo do material utilizado. As armaduras leves são feitas, normalmente, de couro, oferecendo pouca proteção. As armaduras médias são feitas de cotas de malha, já as armaduras pesadas são feitas de materiais mais resistentes como, placas de metal, escamas, entre outros elementos. Há usuários que preferem não utilizar armaduras em seus avatares, por reduzirem, em questão de segundos, a velocidade de ataque e velocidade.

Escudos:

Existem escudos leves e pesados, que são feitos com materiais semelhantes as armaduras.

A Arquitetura

As cidades de Zefir possuem peculiaridades para cada elemento. Um fato em comum é que em todos os continentes existem grandes e pequenos povoados, ou seja, é possível encontrar casas com 3 andares ou casas pequenas, semelhantes a uma cabana. Ou ainda grandes construções, semelhantes a castelos medievais.

Os elementais da água vivem, em sua maioria, em pequenas casas. Outros constroem suas próprias casas a partir do gelo, o que não é um problema, já que o clima do continente mantem a construção intacta durante todo o ano. Pelo fato de seu território ser de difícil acesso, esse lugar é formado por pequenas vilas. Alguns elementais abandonam o frio do continente para viver em outras regiões de Zefir, construindo seus lares perto de rios e lagos. Outros elementais com poderes avançados optam por construírem suas casas debaixo da água, criando grandes bolhas de ar para respirarem dentro dessa moradia.

Os elementais da terra vivem, em sua maioria, próximos das grandes florestas, vivendo em casas de madeira, outros já optam por construírem suas casas em cavernas e até mesmo no alto das grandes árvores. Celebi é um exemplo de construção que foi iniciada na base de uma grande árvore e com o tempo passou a ocupar seu tronco e galhos. Visualmente é a cidade mais bonita de Zefir, tanto pelas suas construções, feitas de galhos retorcidos e plantas, quanto pela presença das flores de luz. É possível ver as luzes da cidade de uma longa distância.

Os elementais do ar vivem, em sua maioria, nas ilhas acima do chão. Suas casas são parecidas com as dos elementais da água, tendo como diferença a resistência para permanecem intactas, devido aos fortes ventos. Muitos elementais do ar constroem moinhos de vento e com isso geram energia para suas casas, além de fazerem tanques de reserva para estocar a água da chuva. Dependem totalmente dos alimentos produzidos na terra para seu consumo.

Os elementais do fogo, em sua maioria, vivem próximos aos vulcões, pelo fato desses lhe proporcionarem uma fonte de energia inesgotável. Comparados aos outros 3 elementos, essa região possui equipamentos mais avançados. Empenhados na construção de casas e prédios mais resistentes e seguros. Alguns elementais possuem a habilidade de trabalhar com a lava e a partir dela desenvolvem trabalhos fantásticos em suas moradas.

Fontes de energia, água e alimentos

A fonte de energia de Zefir se dá por meio do domínio dos elementos, através do fogo é possível acender velas e lamparinas. Os usuários do jogo também podem adquirir lanternas e outros itens diferenciados para obter luz. Também é possível

utilizar a luz que emana das flores de luz, plantas pequenas que podem ser encontradas com muita facilidade em bosques e florestas.

A água é abundante, há muitos rios e lagos para o consumo. O mesmo pode ser dito da comida, que pode ser comprada pelos usuários em estalagens. A tradicional taverna ou estalagem é ponto de encontro dos jogadores de Zefir. Quase todas as grandes (e pequenas) aventuras de Zefir incluem uma passagem por alguma estalagem. São estabelecimentos simples, e que servem comida boa e bebida forte.

Dinheiro e comércio

Um personagem de 1º nível começa o jogo com um valor base de 1000 moedas, e à medida que o jogador completa as missões e vence duelos, recebe mais moedas. Personagens jogadores podem, em geral, vender seus próprios itens pela metade do preço normal. A moeda é o produto de troca utilizada em [ENTRE] mundos, e tem o mesmo valor do dinheiro real.

O que foi apresentado até o momento é o conteúdo do mundo de Zefir, o modo de vida dos elementais e como cada componente foi pensado. É dentro desse ambiente que a história da personagem Dália acontece, partes da narrativa envolvendo Dália foram utilizadas para criar as produções artísticas transmidiáticas do mestrado. No tópico a seguir serão apresentados os personagens dessa história e a forma como a narrativa foi trabalhada nas diferentes mídias.

3.3 O [ENTRE] MUNDOS

Alimentada pelas referências acerca da construção de uma narrativa ficcional transmídia, formulei uma estrutura básica para a parte da produção prática desse projeto: eu faria um recorte na história, apresentando apenas as partes essências para o entendimento dessa narrativa. Sendo assim, eu escolheria esses recortes de acordo com a quantidade de plataformas midiáticas, sendo elas, o blog, os perfis no facebook, a história em quadrinhos, o jogo e o cosplay.

Para cada mídia, selecionei um momento da história que pudesse ser inserida nela, de forma a contribuir com a narrativa. Durante o segundo semestre de 2014, cursei a disciplina de gravura. Nela, fiz as primeiras experimentações práticas e estéticas do

trabalho [ENTRE] mundos. Por meio das aulas de gravura tive a oportunidade de trabalhar os primeiros elementos e conceitos desse universo ficcional.

Enquanto esboçava a personagem Dália, que mais tarde se tornaria a protagonista dessa narrativa, pensava sobre a possibilidade de produzir uma história em quadrinhos, e foi por meio de experimentações em gravura que trabalhei o início de uma narrativa para a HQ, com os seus enquadramentos e cenários, como podemos ver na figura 58.

Figura 58 – Estudo de página para a HQ, impressão de gravura em metal. Veramar Martins. (2014)

Nessa gravura trabalhei a questão das estampas e, após a impressão, fiz alguns testes experimentais, com o uso da caneta nanquim, trabalhei o texto e com o lápis de cor, selecionei duas áreas para colorir. Essa iniciativa foi interessante, também para o desenvolvimento de outros personagens da narrativa e o esboço dos elementos da terra, ar, água e fogo. Contudo, o resultado desse estudo na gravura não me agradou. Decidi, portanto, me aventurar em um terreno mais próximo a minha realidade, seguindo para os meios eletrônicos, suporte principal escolhido para abrigar minhas narrativas transmidiáticas.

3.3.1 O estudo de traço

Uma das dificuldades na execução desse trabalho foi o desenvolvimento da produção visual. Sempre fui muito rigorosa com as críticas que faço quanto à minha produção. E por ter ficado muito tempo afastada da elaboração de imagens, me senti insegura em fazer experimentações visuais. O retorno à prática de criação de elementos visuais ocorreu de forma lenta.

No começo da retomada desse processo busquei reelaborar o meu traço, que contêm muitas das referências do estilo mangá, mas essa tentativa de mudança me

causou desconforto e uma dúvida quanto à produção, que já não se assemelhava, em nada, ao meu estilo. A solução para tal impasse só veio depois da decisão de seguir o conselho do meu orientador: preocupar-me em desenhar o melhor que podia assumindo minhas referências visuais originais e incorporando-as ao estudo e investigações plásticas envolvidas nessa pesquisa. Só então é que o trabalho começou a desenvolver.

Enquanto trabalhava na produção imagética de [Entre] mundos, percebi a minha grande influência do traço e estilo do mangá, principalmente de mangakás como Osamu Tezuka e Grupo Clamp, e também de mangás criados no Brasil por Erika Awano e Marcella Tamayo. Essas influências se fizeram sentir durante a criação de todos os desenhos. Como essa característica do estilo mangá esteve presente ao longo desse estudo, procurei trabalhá-la da melhor maneira, ou seja, buscando no estilo tradicional do mangá, um traço de expressão pessoal.

Além disso, consegui uma mesa digitalizadora, ferramenta que permite transmitir diretamente para o computador traços manuais feitos em um suporte plástico que simula a textura do papel. Imaginei que a adaptação para esse suporte seria mais rápida do que realmente foi, e que desenhar diretamente no computador adiantaria o processo de criação.

Ao longo desse processo, de tentativas e frustrações em trabalhar apenas com o suporte da mesa digitalizadora, percebi que minha habilidade com o papel era bem maior, e que muitas vezes era mais rápido e produtivo partir do suporte tradicional e em seguida passar passar para o suporte digital. Essa percepção, apesar de seguir pelo caminho mais longo, me permitiu desencadear uma produção com marca mais autoral.

Os desenhos trabalhados para os distintos suportes midiáticos, passaram pelo processo de criação no papel A4, por meio do uso do lápis e caneta, seguindo para a etapa de digitalização, passando por um tratamento em software vetorial (Adobe FireWorks) e seguindo para a coloração e sombreamento no software de raster (Adobe Photoshop). Esse processo, em etapas, pode ser observado nas imagens 59 e 60. Com essa sequência de etapas, o desenho feito a mão e a sua arte-finalização por meio digital, me aproximei de meu objetivo quanto ao resultado final desejado.

Figura 59 – Estudo de traço para HQ; grafite sobre papel. Veramar Martins. (2014)

Figura 60 – Estudo de traço para HQ; tratamento em software vetorial (Adobe Fireworks) e software de raster (Adobe Photoshop). Veramar Martins. (2014)

Partirei, agora, para a apresentação das produções poéticas, nas quais aplico os estudos gráficos realizados, em paralelo com o desenvolvimento da parte teórica desse universo ficcional.

3.3.2 O Site

O Site é o ponto de convergência entre as plataformas midiáticas. Nele há informações a respeito do processo de criação do universo ficcional de [ENTRE] mundos. Na primeira página do site estão disponíveis tópicos para: Informações Gerais, Zefir – O jogo, Mais (Contato, Artigos e textos, Sobre). Os materiais disponibilizados nesse site têm como função complementar o entendimento sobre o

universo ficcional e, além disso, é uma forma de receber as opiniões e sugestões dos visitantes.

Durante a produção do conteúdo para o site, me atentei a necessidade de criar uma identidade para o projeto, portanto desenvolvi alguns esboços inicias dessa identidade, como pode ser observado nas figuras 61 e 62.

Figura 61 – Estudo de identidade; etapa 1. Veramar Martins. (2014)

Figura 62 – Estudo de identidade; etapa 2. Veramar Martins. (2014)

Por fim, após alguns testes cheguei a uma produção visual que dialogasse com a proposta do projeto, como pode ser observado a seguir, na figura 63. Para a produção dessa identidade visual final tive como referência os sites dos animes Sword Art Online (2009) e Accel Word (2012), além de considerar o fato da

personagem principal ser do elemento da terra, e de possuir em sua vestimenta e na narrativa a busca das flores como um dos principais objetivos do jogo.

Figura 63 – Estudo final de identidade para [ENTRE] mundos. Veramar Martins (2014)

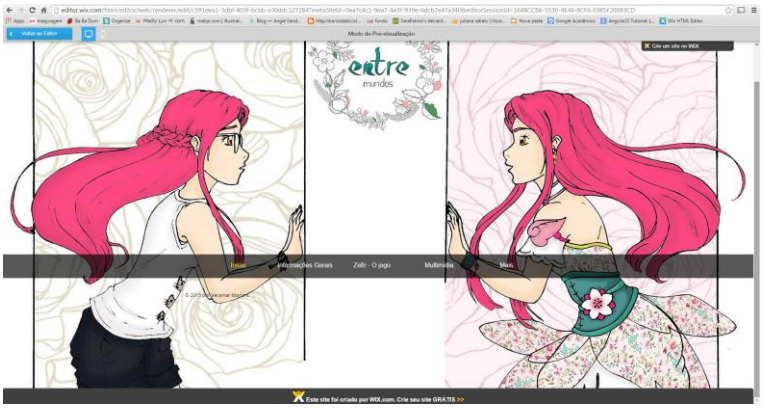

Figura 64 – Aplicação da identidade no site online de [ENTRE] mundos. (2015)

Programa utilizado para o desenvolvimento do site – Wix. O Wix.com é uma plataforma líder no desenvolvimento web, baseada na tecnologia cloud. É um espaço que permite a criação de sites de forma gratuita e online.

Informação geral sobre o Site – É o ponto de convergência entre as plataformas midiáticas.

Forma de acesso – pelo link: http://veramargm.wix.com/entremundos

Conteúdo disponibilizado – Imagens e textos contendo informações básicas sobre os personagens, como podemos ver na figura 65, além de links de acesso para as demais plataformas, e etapas do processo de construção da narrativa transmídia [ENTRE] mundos.

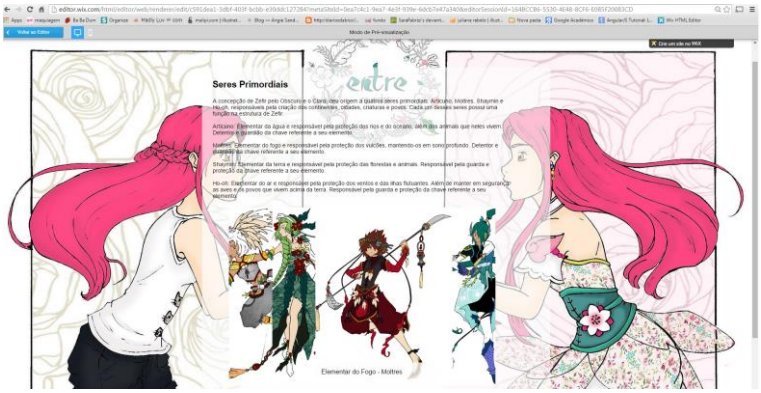

Figura 65 – Seres Primordiais – página do site [ENTRE] mundos. (2015)

Além desses materiais base, ainda há um material extra, um diário de bordo, produzido pela personagem Dália, no qual ela apresenta os esboços para o jogo de Zefir, incluindo os avatares e cenários. Esse conteúdo é um apanhado dos estudos que realizei durante o processo de construção desse universo ficcional e que entram nesse espaço do blog na forma das memórias da personagem, como podemos visualizar na figura 66.

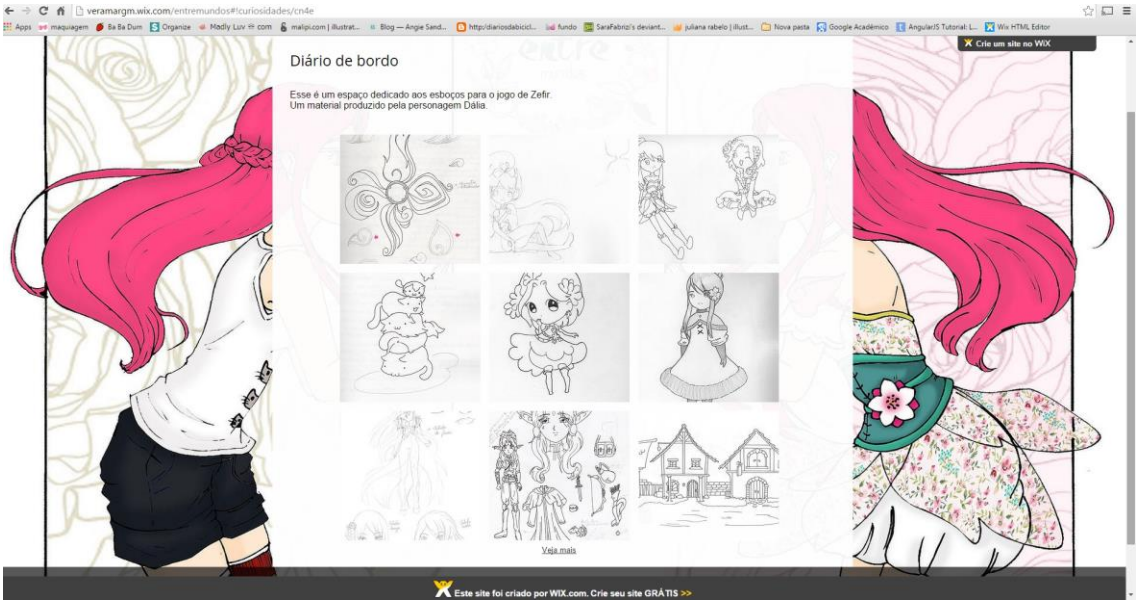

Figura 66 – Diário de bordo – página do site [ENTRE] mundos. (2015)

Vale ressaltar que esse processo de escolha da plataforma para a criação desse espaço passou por uma mudança durante sua execução. No início do projeto pensei

em utilizar o blog, contudo, ao decorrer desse projeto percebi que o blog necessitaria de uma alimentação constante, o que não era a minha intenção. Após algumas pesquisas sobre programas online na internet que permitem a produção de um site, optei pelo uso do Wix, por possuir uma linguagem de fácil compreensão e por atender as necessidades visuais que não havia encontrado no blog, além de não depender de um acesso e alimentação contínuos.

3.3.3 Rede Social/Facebook

Nas Redes Sociais me dediquei a trabalhar com apenas dois perfis de personagens, Dália e Bart, que são responsáveis pela narrativa central da história. Esses perfis contêm informações a respeito do cotidiano desses personagens, sendo esse conteúdo apresentado por meio de fotos e comentários.

Tendo como objetivo produzir uma quantidade de material relevante para os usários dessa rede conhecerem os personagens, criei uma tabela no word, como pode ser observada na figura 67, com o conteúdo que seria trabalhado nesses dois perfis, e durante uma semana realizei postagens diárias nos dois perfis.

Postagens	**Dália**	**Bart**
Dia 1	Foto de Dália indo para a empresa ML/	Comentário de Bart sobre os testes para Hamlet, na empresa ML/
Dia 2	Foto do equipamento – Hamlet	Foto do equipamento - Hamlet
Dia 3	Dália foi marcada na foto de Bart	Foto de uma colega do trabalho de Bart usando o equipamento Hamlet
Dia 4	Dália apresentando o seu avatar para o jogo de Zefir (duas postagens: os esboços de sua avatar e depois um desenho definitivo)	Bart apresentando o seu avatar para o jogo de Zefir
Dia 5	Dália apresenta uma página de sua avatar no mundo de Zefir	Bart falando sobre o preparo dos equipamentos para o teste final de Hamlet antes da pré-venda
Dia 6	Um acidente grave ocorre com Dália (sem postagem no facebook)	Bart relatando que algo errado aconteceu nos testes (quando ocorre o acidente)

Dia 7	(sem postagem no facebook)	Bart posta uma notícia de jornal falando sobre o acidente com a colega Dália

Figura 67 – Tabela para postagens nos perfis de Dália e Bart. Programa do Word. Veramar Martins (2015)

Informações sobre a produção:

Perfis no Facebook:

Perfil da personagem Dália – https://www.facebook.com/profile.php?id=100004718325769

Conteúdo disponibilizado – Imagens e textos

Para o Facebook da Dália, como podemos observar na figura 68, foram trabalhados quatro álbuns, contendo “fotografias” da personagem em diferentes idades, além de fotos com colegas de trabalho e de suas atividades na empresa ML/. Outros conteúdos estão dispostos em sua linha do tempo.

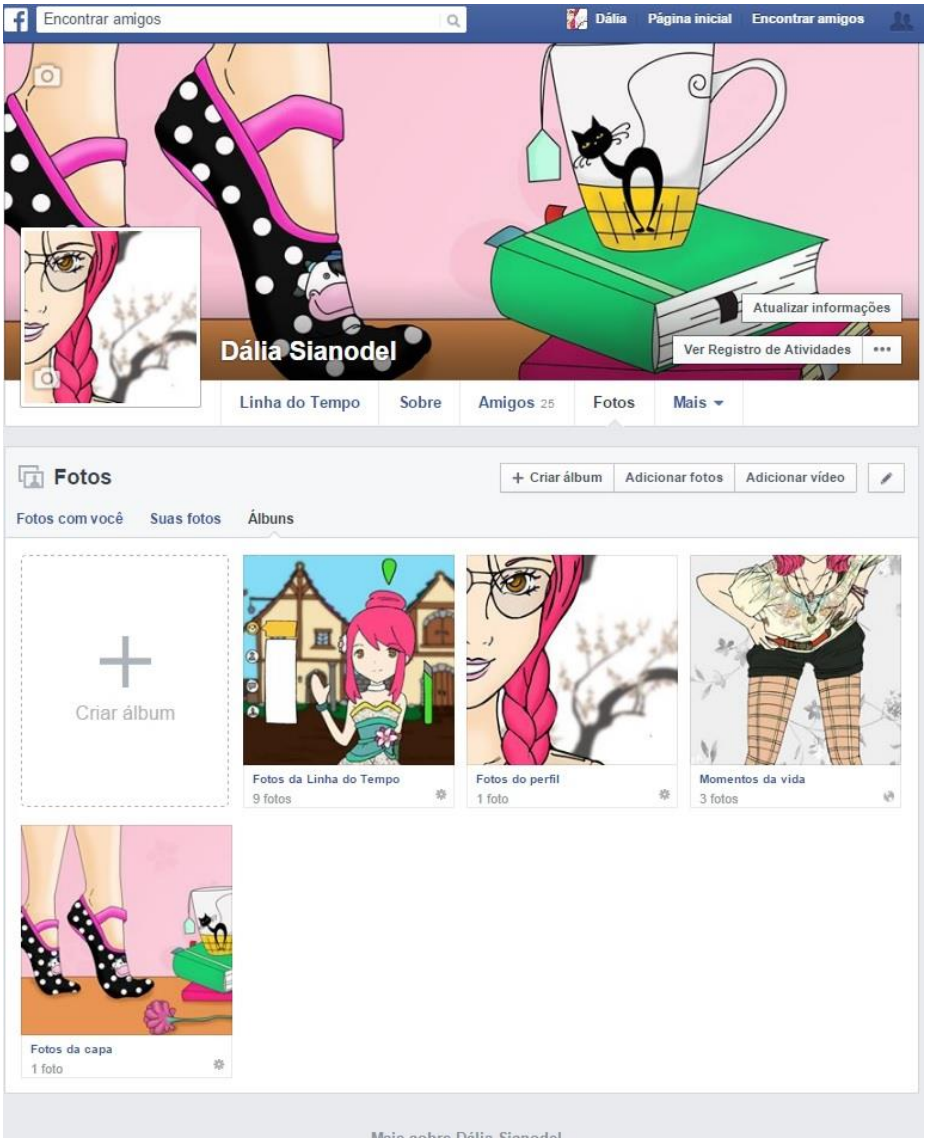

Figura 68 – Álbuns da personagem Dália no Facebook. (2015)

Perfil do personagem Bart -
https://www.facebook.com/bart.franca?fref=tl_fr_box&pnref=lhc.friends

Conteúdo disponibilizado – Imagens e textos

Para o Facebook do Bartolomeu, como podemos observar na figura 69, foram trabalhados três álbuns, contendo fotos de colegas de trabalho e de suas atividades na empresa ML/. Outros conteúdos estão dispostos em sua linha do tempo. Diferentemente de Dália, Bartolomeu (apelido, Bart), não se expõe com tanta frequência e intensidade nas redes sociais, motivo pelo qual não há uma foto sua no mundo real na foto de perfil, sendo usada a de seu avatar no mundo de Zefir.

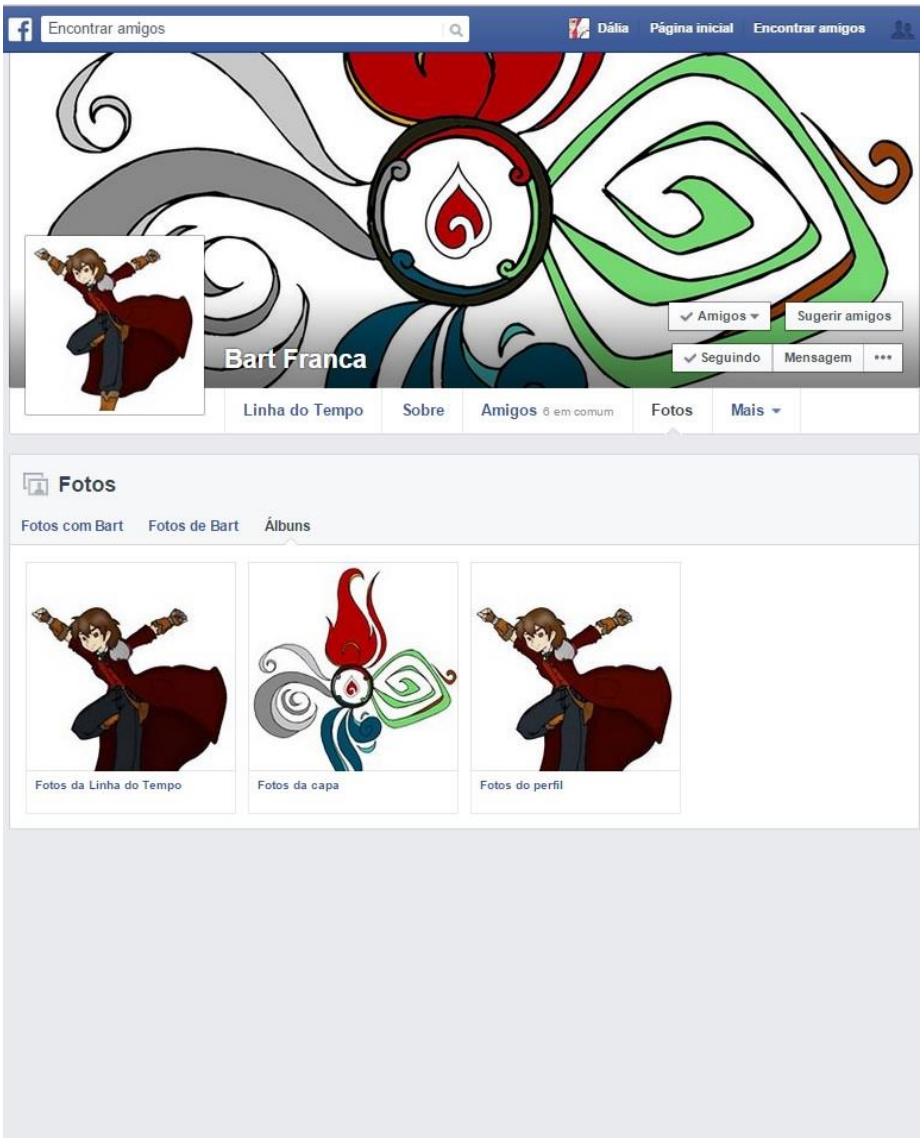

Figura 69 – Álbuns do personagem Bartolomeu no Facebook. (2015)

O interessante dessa produção para o Facebook foi a proximidade que tive com os usuários dessa rede, por muitas vezes tive um retorno através de curtidas, compartilhamentos e conversas a respeito dessa produção. Além de realizar as postagens dos materiais, principalmente as fotos, realizei marcações de outros perfis nessas imagens, essa ação se justifica pelo fato desses personagens terem como referências, além de artistas da área de arte e tecnologia, pessoas próximas a mim.

Inicialmente, quanto criei o perfil da personagem Dália, muitos dos meus amigos e parentes ficaram confusos, e entraram em contato comigo, perguntando se a página era minha, pois segundo eles, alguém estava postando os meus desenhos sem a minha permissão. Outras pessoas logo identificaram que o perfil era meu, pela

questão da cor do cabelo da personagem ser rosa, e logo deduziram que essa página se tratava de um trabalho de minha autoria.

3.3.4 História em Quadrinhos

Na linguagem das histórias em quadrinhos apresento o início da história, ou seja, é nessa etapa em que personagens principais são apresentados de forma mais detalhada do que na rede social. Inicialmente desenvolvi uma narrativa contendo 7 páginas. Contudo, no decorrer dessa produção senti a necessidade de estender essa narrativa e apresentar duas histórias paralelas, uma com a personagem Dália no mundo real (história 1) e outra dela no mundo virtual (história 2). São histórias curtas, cada uma contendo 7 páginas e que tem como objetivo apresentar ao leitor esses dois momentos da história de Dália.

A seguir apresento as páginas resultantes dessa experiência, utilizando as duas etapas de produção: desenho manual e trabalho de finalização digital. Para a HQ produzida, referente ao mundo real, optei por uma maior aproximação com o mangá, ou seja, a finalização dessa história foi feita em preto e branco, mantendo, também, uma estutura dos quadros semelhante a esse estilo de quadrinhos.

Roteiro da História 1 – Dália acorda para ir ao trabalho, realizando suas atividades diárias como, banhar, tomar café e seguir para a empresa onde trbalha. No trabalho, Dália está finalizando os preparativos para usar o equipamento de imersão. A história 1 encerra quando Dália coloca o equipamento em sua cabeça.

Roteiro da História 2 - Dália desperta dentro desse universo de [Entre] mundos. Ela está no mundo de Zefir e possui o elemento da terra, como pode ser observado nas figuras

A sequência de páginas para a HQ pode ser observada nas figuras 70 a 92.

Figura 70 – HQ [Entre] mundos – Capa. Veramar Martins. (2015)

Figura 71 – HQ [Entre] mundos – Contra-capa. Veramar Martins. (2015)

Figura 72 – HQ [Entre] mundos – Apresentação do projeto. Veramar Martins. (2015)

A HQ contêm experimentações narrativas voltadas para o meio impresso,apresentando duas histórias sobre a personagem principal desse Universo Ficional, Dália. A primeira história, intitulada [ENTRE], mostra a personagem no mundo real. A segunda, intitulada DESPERTAR mostra Dália, em seu avatar, no mundo virtual.

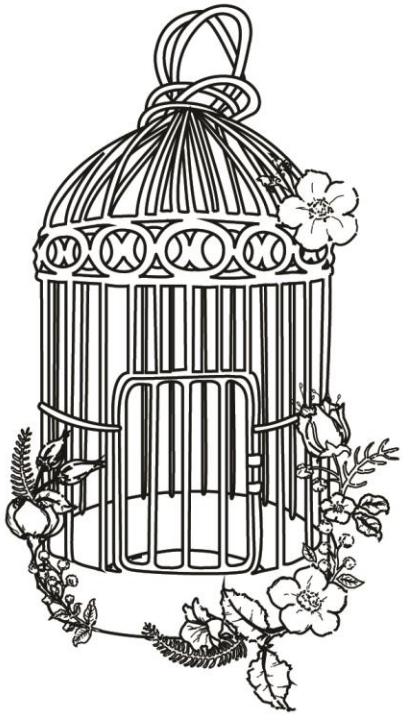

Figura 73 – HQ [Entre] mundos – p.1. Veramar Martins. (2015)

O Elenco - mundo real

Dália
Uma das pesquisadoras responsável pela criação do mundo de Zefir na plataforma [ENTRE] mundos.

Bartolomeu
Programador e desenvolvedor do equipamento de imersão Hamlet.

Lucia
Coordenadora do LG/Labis Geminis. Laboratório onde a plataforma [ENTRE] mundos foi desenvolvida.

História
O ano é de 2035, quando a maioria das previsões da ciência e da tecnologia de ponta se tornam uma realidade trivial, causando profundas mudanças na sociedade. Em meio a essas mudanças, Dália realiza a criação de um mundo virtual, Zefir, a partir do programa [ENTRE] mundos e utilizando um avançado equipamento de imersão - Hamlet. O projeto tem como investimento a empresa LG/Labis Geminis, em Goiânia.

Figura 74 – HQ [Entre] mundos – p.2. Veramar Martins. (2015)

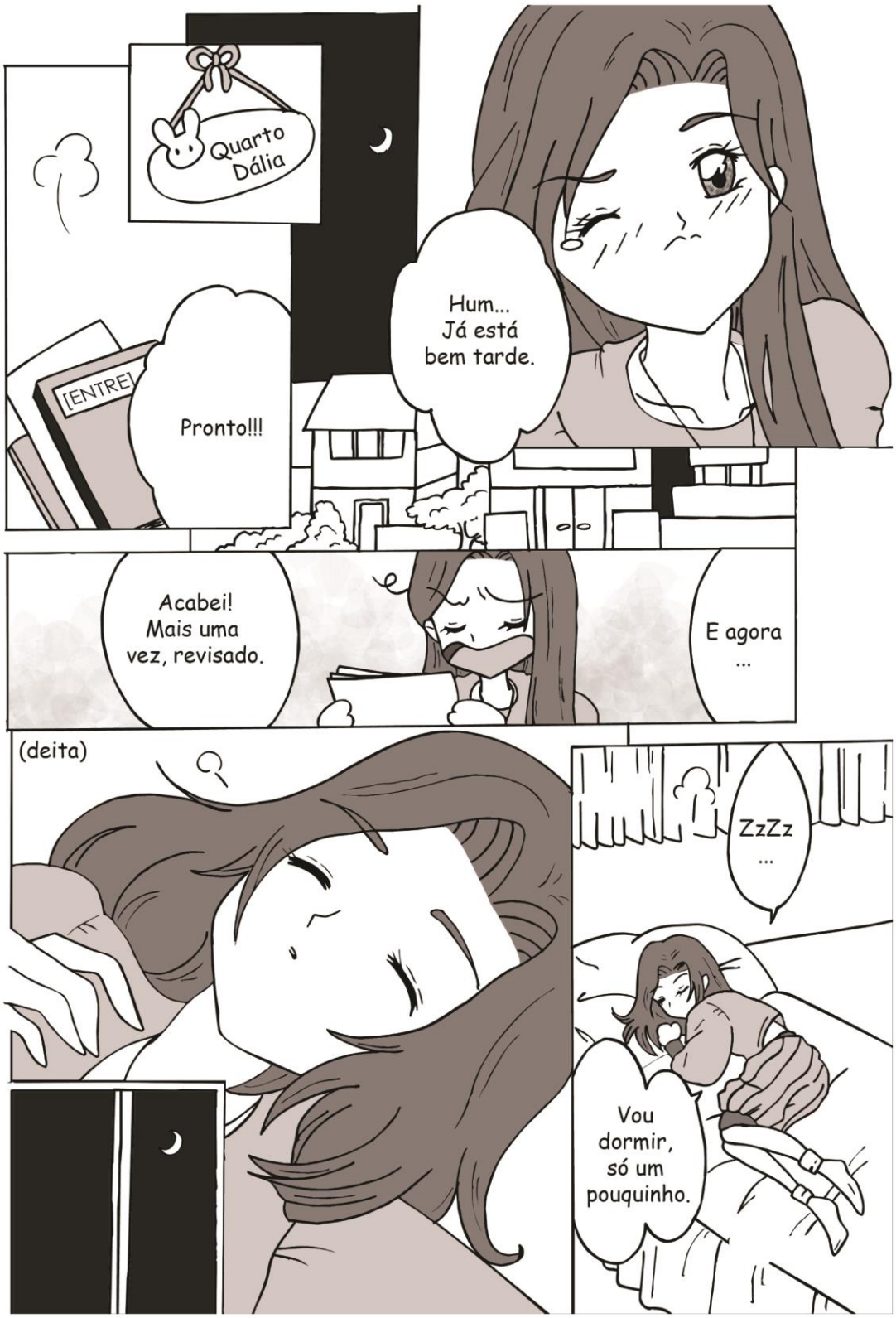

Figura 75 – HQ [Entre] mundos – p.3. Veramar Martins. (2015)

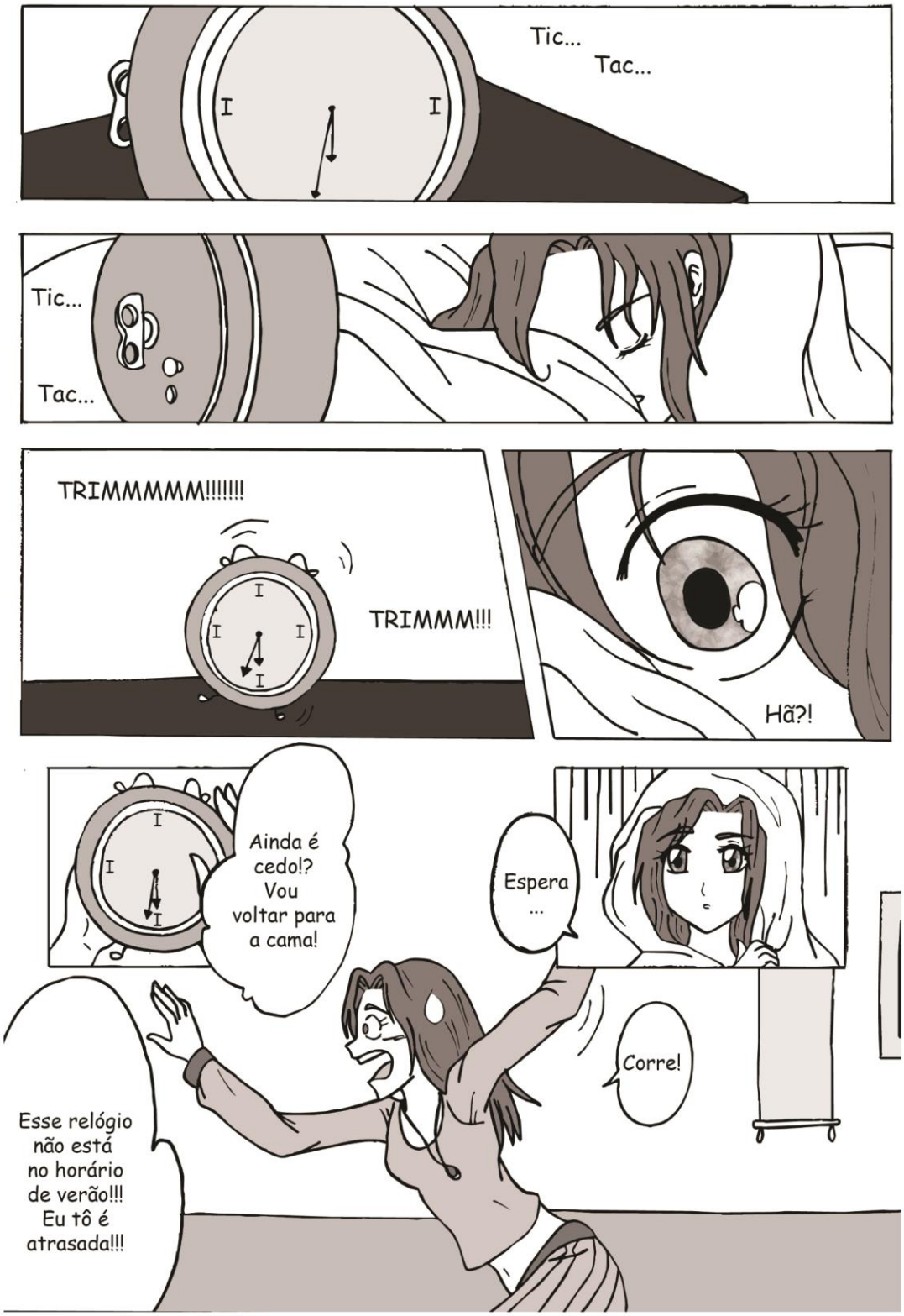

Figura 76 – HQ [Entre] mundos – p.4. Veramar Martins. (2015)

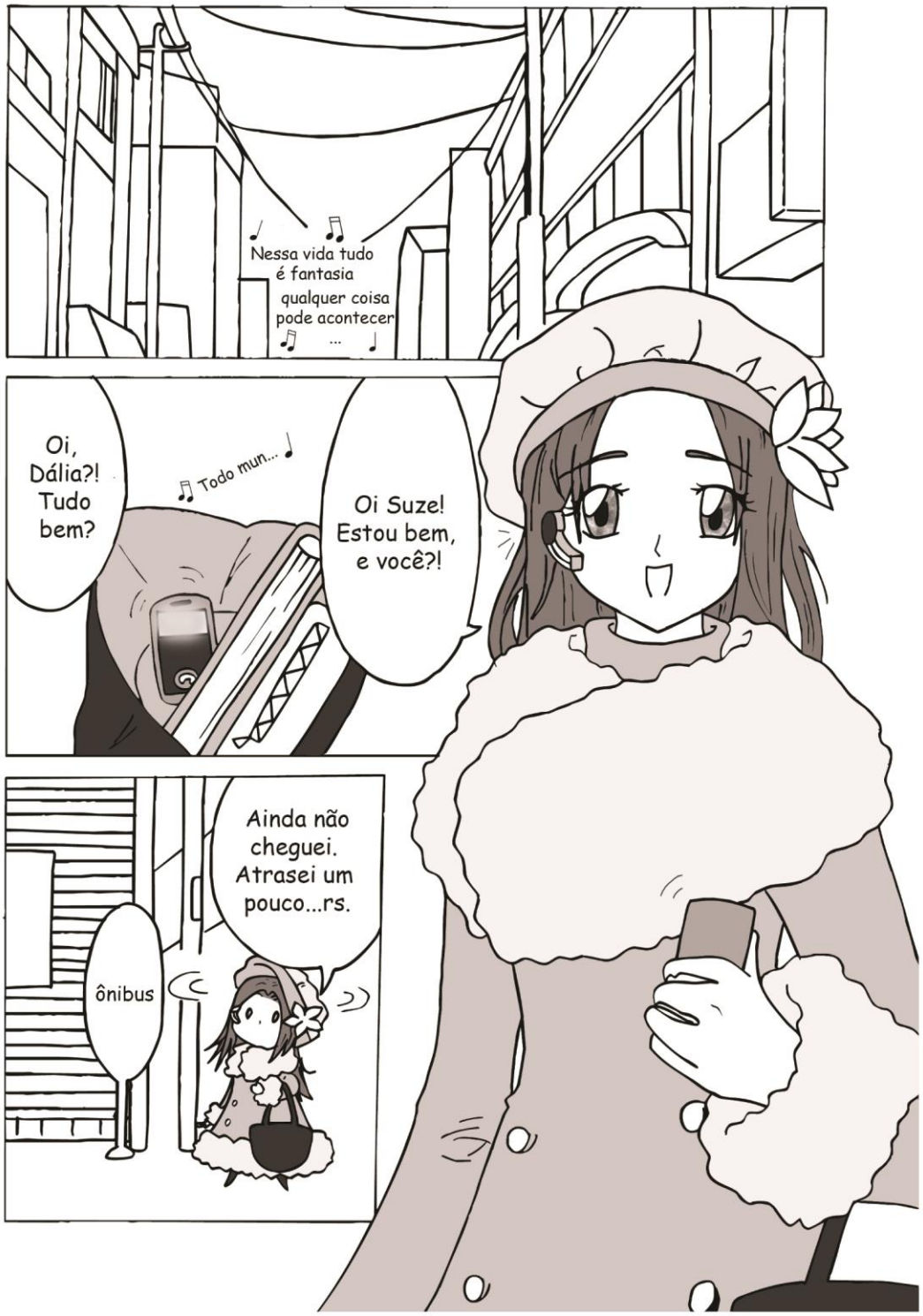

Figura 77 – HQ [Entre] mundos – p.5. Veramar Martins. (2015)

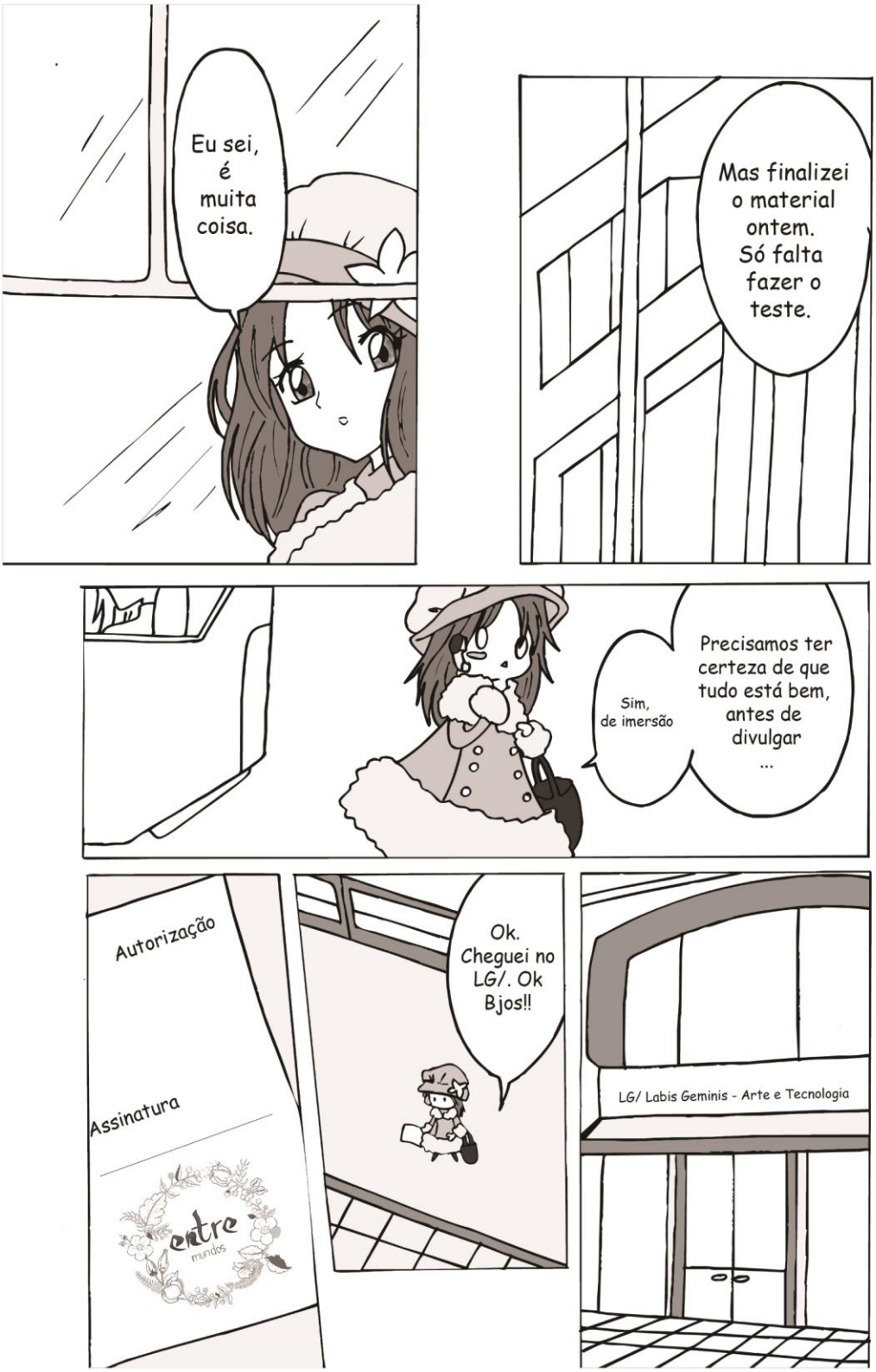

Figura 78 – HQ [Entre] mundos – p.6. Veramar Martins. (2015)

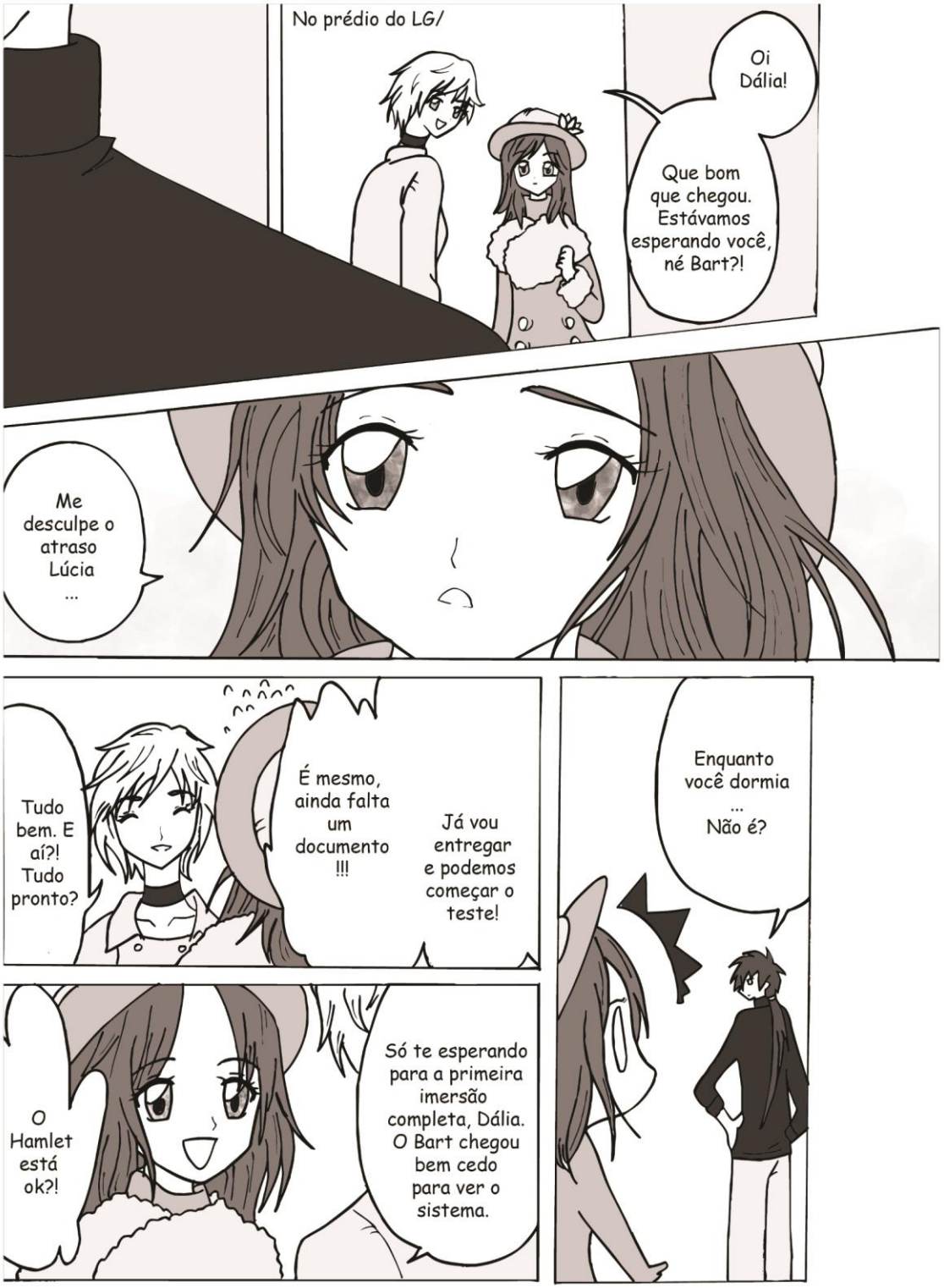

Figura 79 – HQ [Entre] mundos – p. 7. Veramar Martins. (2015)

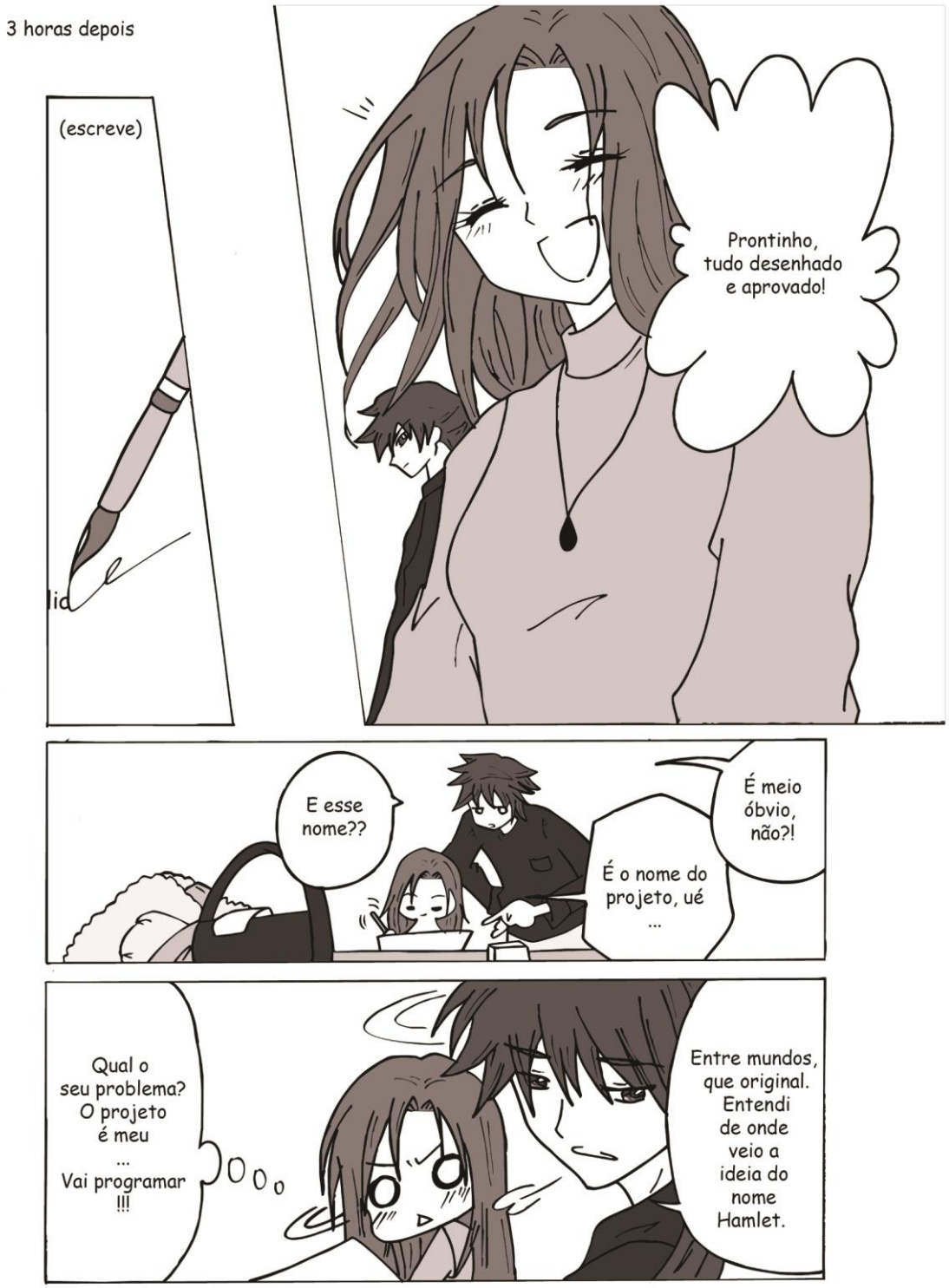

Figura 80 – HQ [Entre] mundos – p.8. Veramar Martins. (2015)

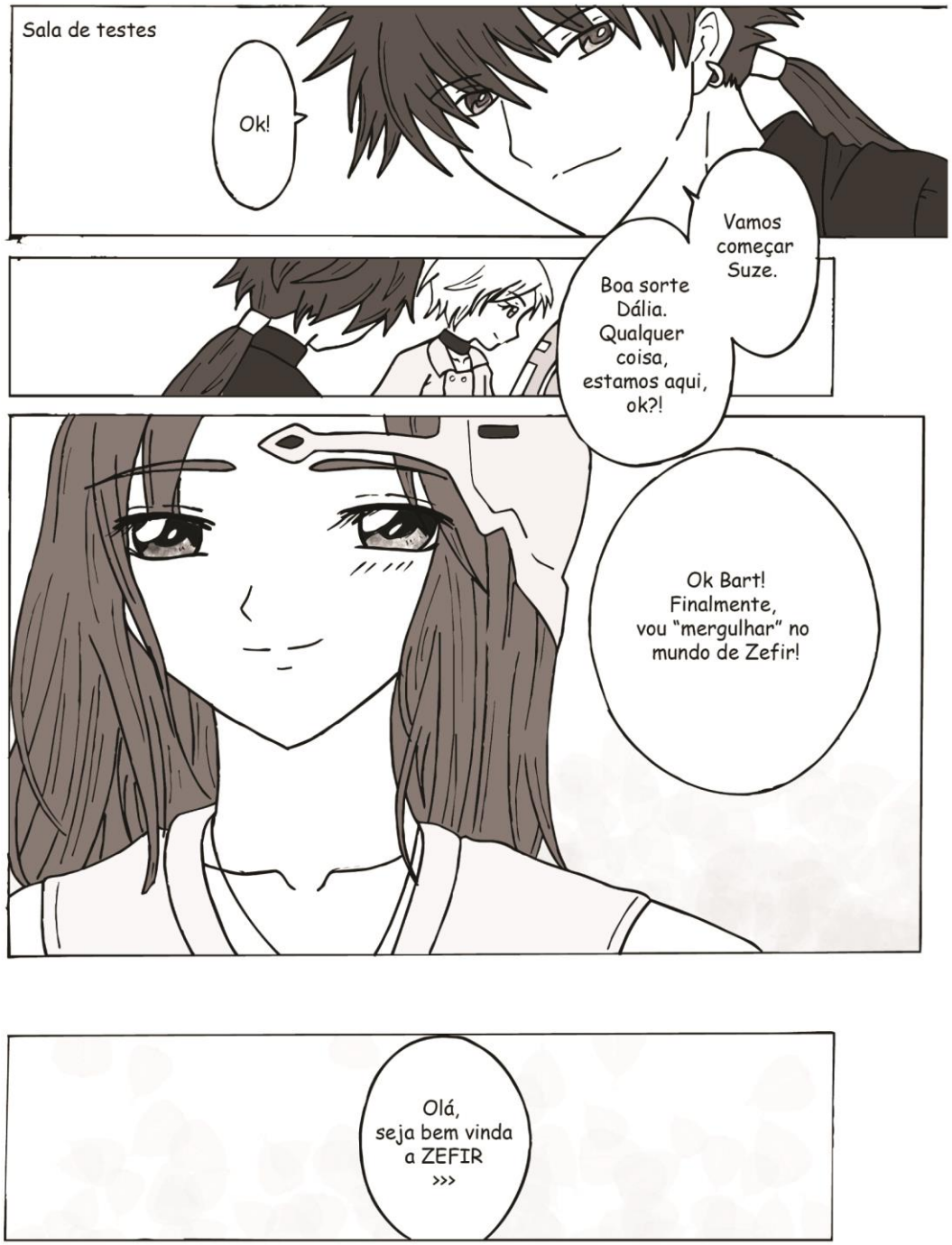

Figura 81 – HQ [Entre] mundos – p.9. Veramar Martins. (2015)

O Elenco - mundo virtual (Zefir)

Dália
Avatar da criadora de Zefir. Elementar da terra e da classe druída. Está no nível 1 e possui como objetivo no jogo, encontrar todas as flores de luz.

Bart
Avatar de Bartolomeu. Bart entra no jogo de Zefir com o objetivo de ajudar Dália, fazendo-a perceber que está dentro de um jogo e que precisa despertar.

História
O mundo de Zefir surgiu quando o Obscuro e o Claro se uniram, e nesse encontro também geraram quatro seres primordiais, sendo eles: Articuno, Moltres, Goudron e Rayquaza, detentores dos elementos da terra, do fogo, da água e do ar e guardiões das quatro chaves de luz. Essas quatro criaturas trabalharam para formar os 4 continentes de Zefir. Os 4 continentes possuem elementos na sua geografia, criaturas e povos que remetem ao seu elemento principal.

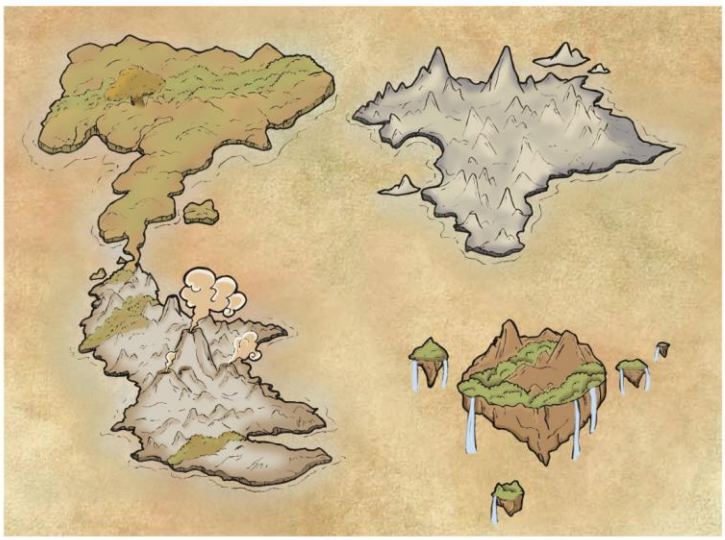

Figura 82 – HQ [Entre] mundos – p.10. Veramar Martins. (2014)

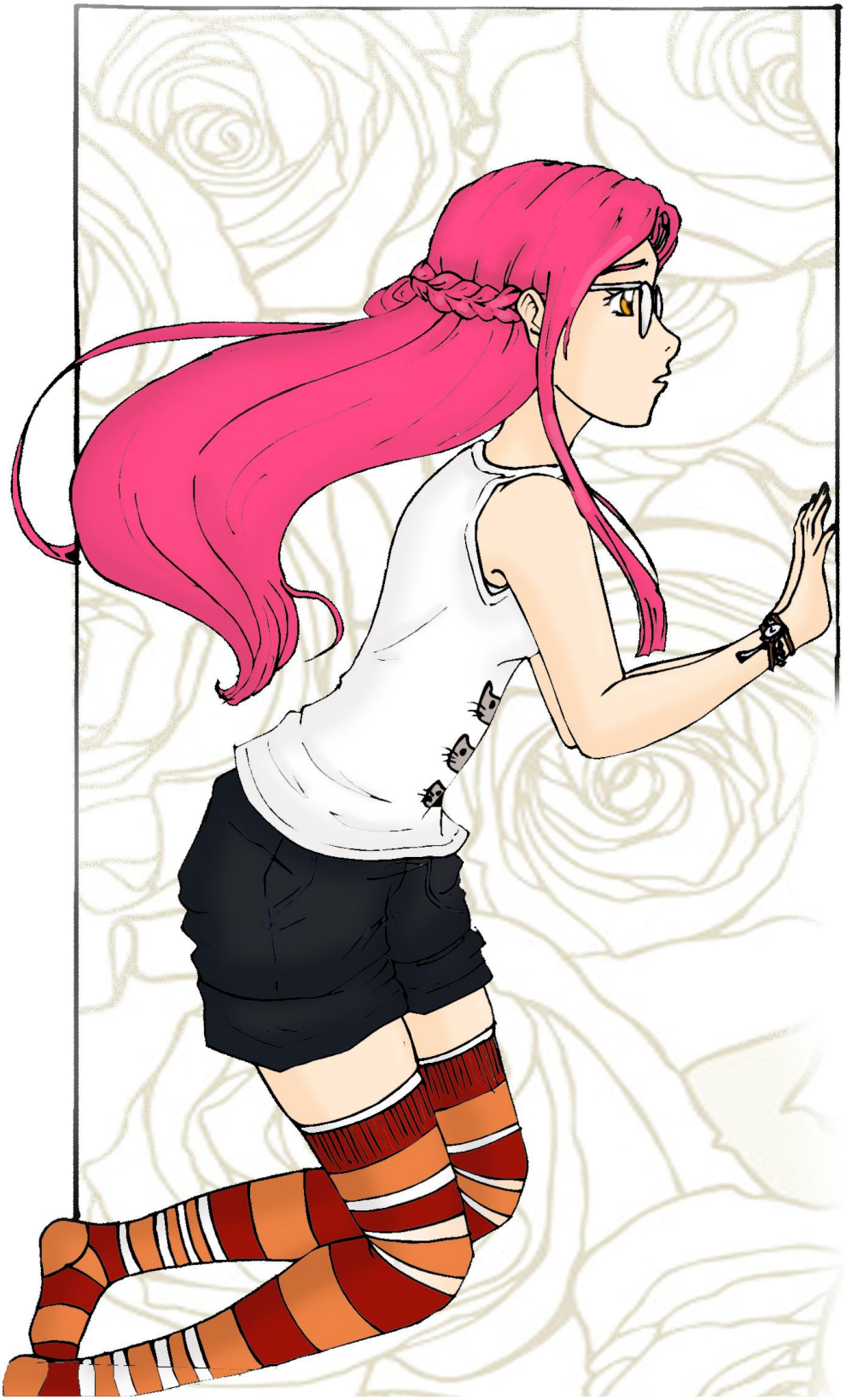

Figura 83 – HQ [Entre] mundos – Poster entre as duas HQ's – p.11. Veramar Martins. (2014)

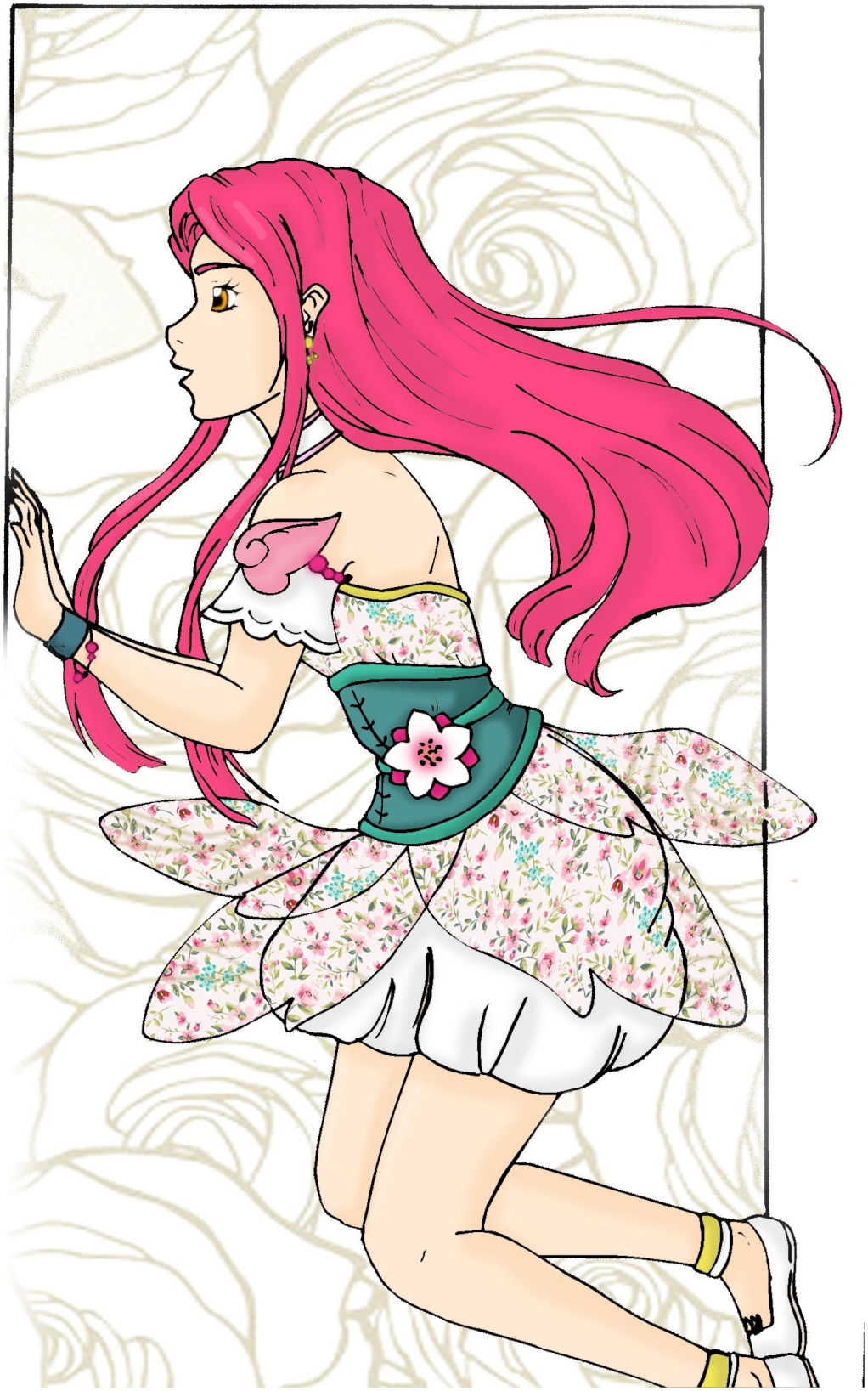

Figura 84 – HQ [Entre] mundos – Poster entre as duas HQ's – p.12. Veramar Martins. (2014)

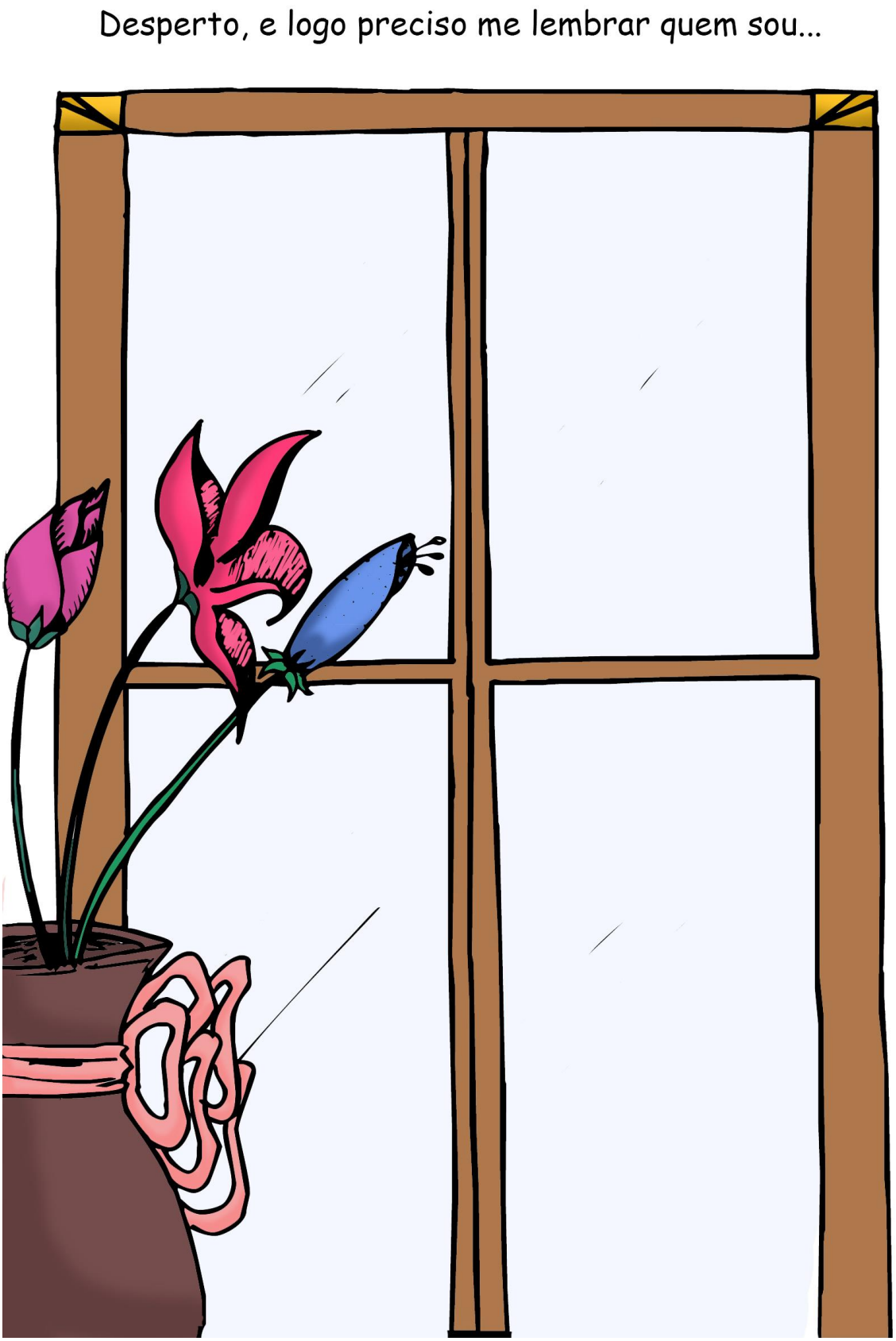

Figura 85 – HQ [Entre] mundos – p.13. Veramar Martins. (2014)

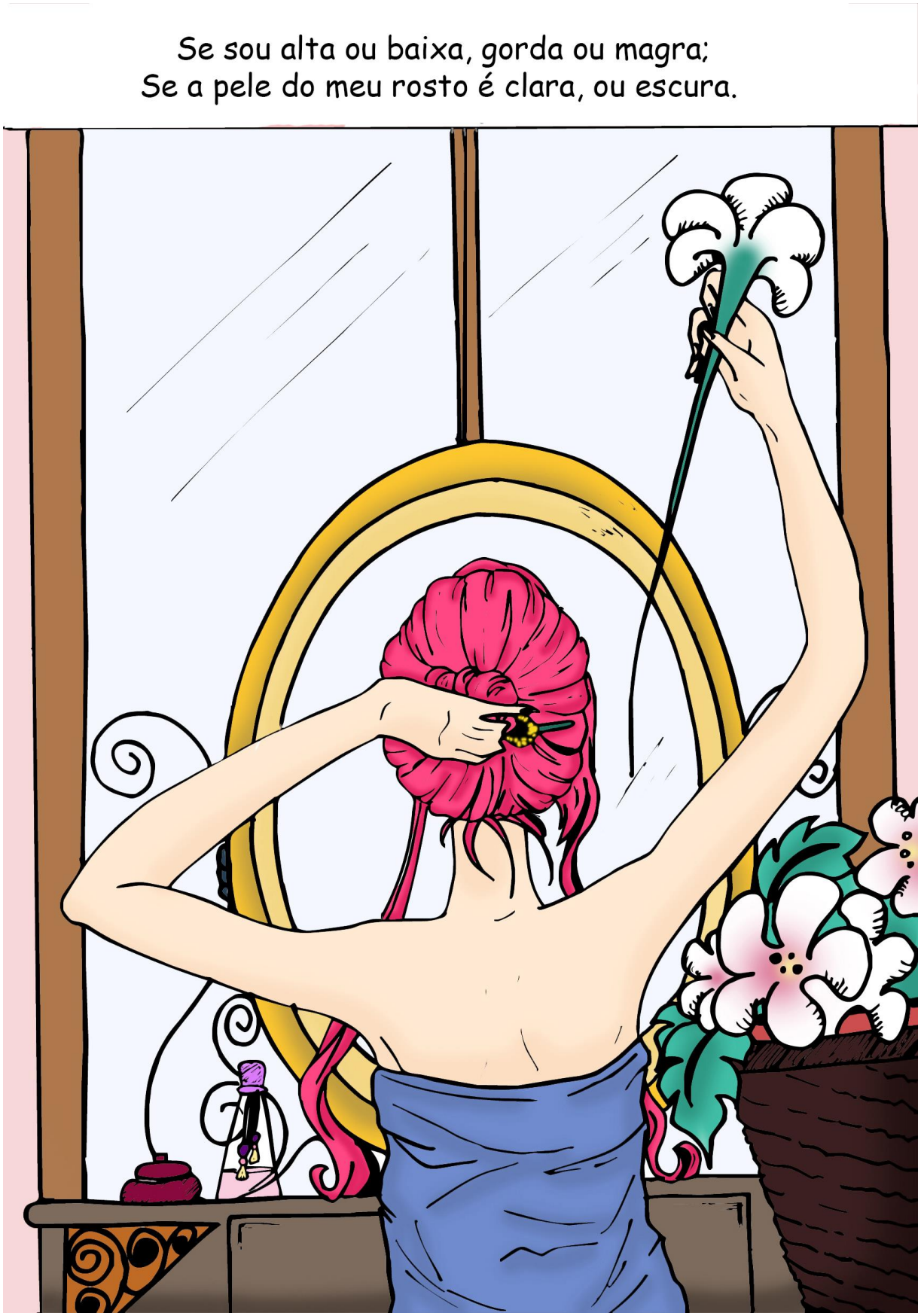

Figura 86 – HQ [Entre] mundos – p.14. Veramar Martins. (2014)

Figura 87 – HQ [Entre] mundos – p.15. Veramar Martins. (2014)

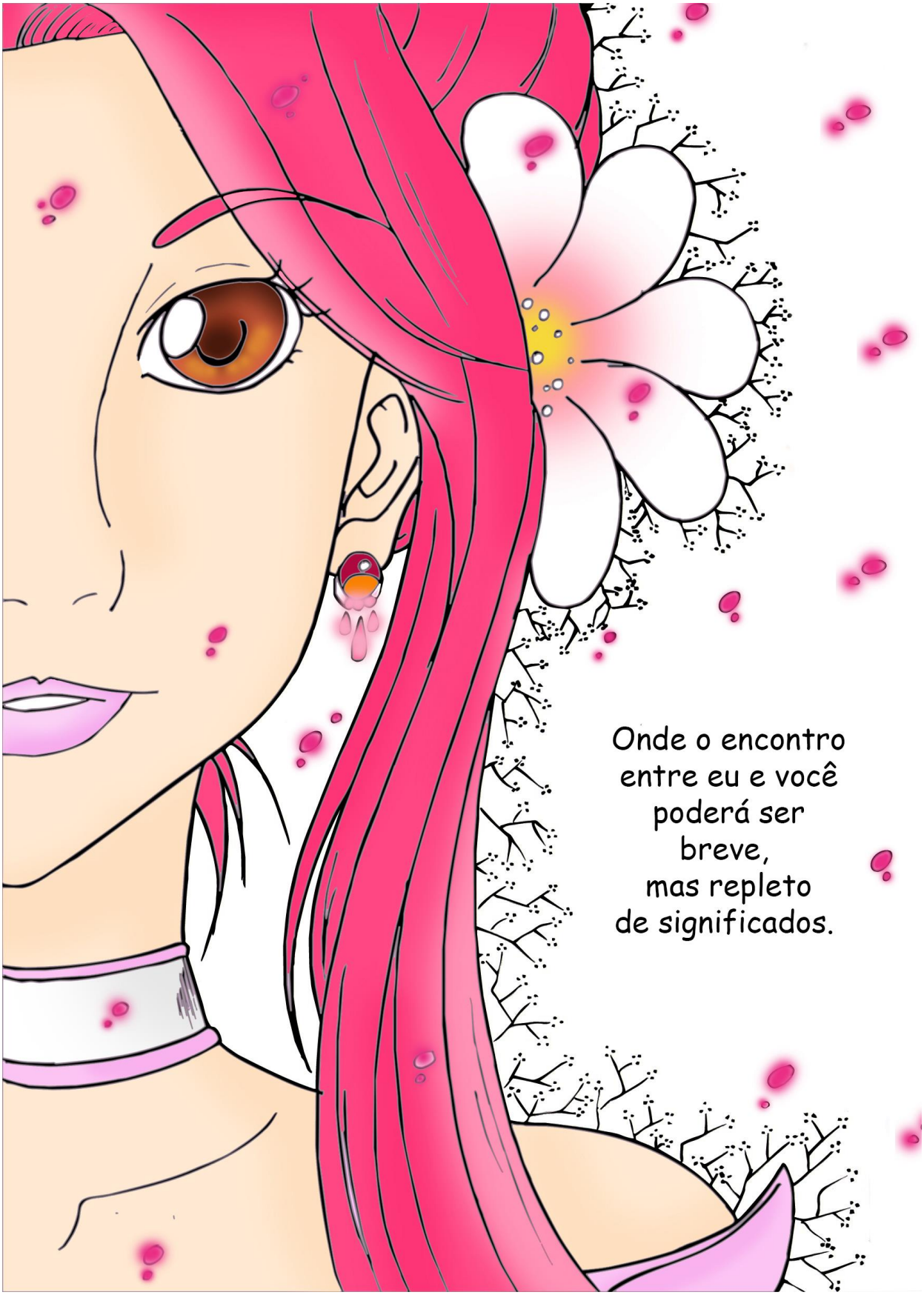

Figura 88 – HQ [Entre] mundos – p.16. Veramar Martins. (2014)

Figura 89 – HQ [Entre] mundos – p.17. Veramar Martins. (2014)

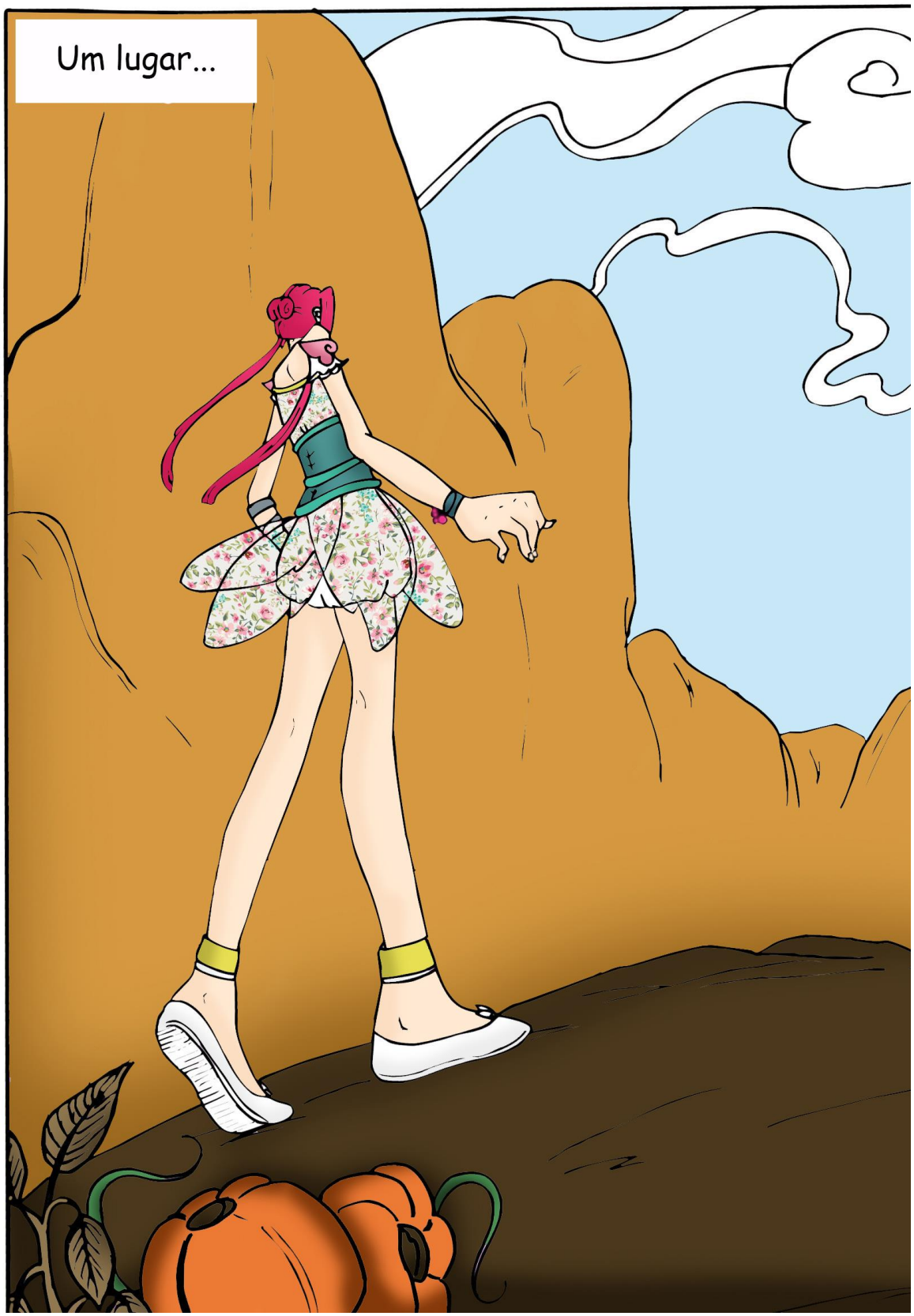

Figura 90 – HQ [Entre] mundos – p.18. Veramar Martins. (2014)

Figura 91 – HQ [Entre] mundos – p.19. Veramar Martins. (2014)

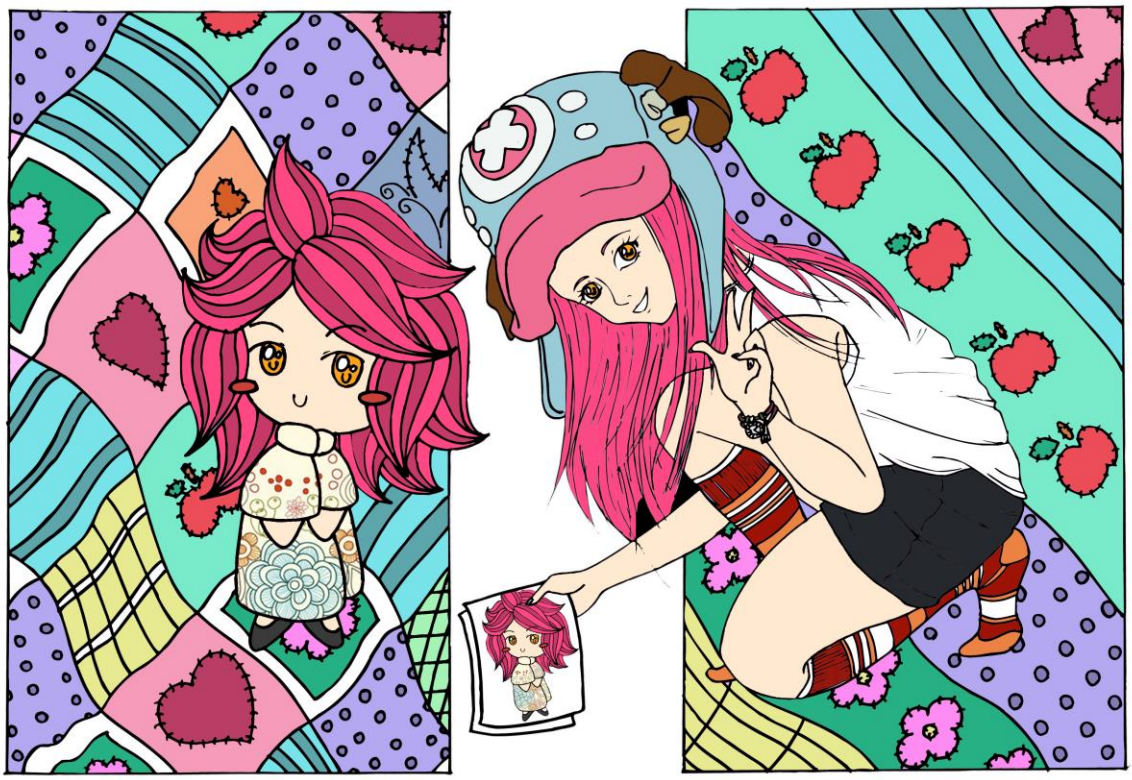

Figura 92 – HQ [Entre] mundos – p.20. Veramar Martins. (2014)

Informações sobre a produção:

Técnica Utilizada – Primeira Etapa: Nanquim e Papel A4. Segunda Etapa: Digitalização e Arte Final pelo programa Photoshop.

Formato e quantidade de páginas – Impressão A4, sendo cada folha composta por duas páginas.

Forma de distribuição – Impressa.

Quantidade de exemplares – indefinida. Quantidade de páginas – 20.

A HQ está dividida em duas narrativas, de um lado temos a história de Dália no mundo real, em um dia de trabalho, enquanto do outro lado temos essa mesma jovem despertando em um mundo sintético, perdendo nesse processo as suas memórias do mundo real. Nas duas histórias a narrativa é feita em primeira pessoa, a apartir do ponto de vista de Dália. Vale ressaltar que a ficha dos personagens da narrativa está disponível, também na HQ.

3.3.5 Jogo Zefir

Para o jogo, intitulado Zefir, foi pensada uma plataforma simples e que possibilitasse desenvolver o roteiro do Universo Ficcional, portanto, após uma pesquisa sobre programas para criação de jogos, escolhi o programa RPG Maker VX Ace. Um teste inicial desse jogo foi realizado em uma das disciplinas da Licenciatura em Artes Visuais em 2014, curso de graduação em que sou discente na FAV/UFG.

Como trabalho final apresentei uma base do que seria o início de um jogo desenvolvido nesse programa, por se tratar de um um primeiro contato com o programa, e por requerer uma atenção maior com os comandos de ações no jogo, algumas falhas logo foram encontradas pelos meus colegas, como a falta de instruções sobre como agir dentro do jogo, e até mesmo a falta de diálogos. Esse trabalho inicial foi realizado reutilizando muitos dos elementos que disponíveis para utilização na plataforma de criação do game, a única mudança que fiz à época foi trocar os nomes dos personagens, mantendo as imagens dos personagens originais, como pode ser observado na figura 93.

Figura 93 – Tela da primeira versão do jogo Zefir. Cena - Dália conversando com os 4 elementais. (2014)

Para a criação da versão final do jogo, tive que envolver-me na criação de uma nova visualidade para cenários e personagens, além de estudar a narrativa e a proposta de jogabilidade mais detidamente. Vale ressaltar que o programa RPG Maker VX Ace requer conhecimento de programação básica, como pode ser constatado na

figura 94, e para essa etapa da produção contei com o auxílio do designer Jordão França, que trabalhou especificamente com essa parte do jogo, cabendo a mim, cuidar da criação de cada cenário e personagem para a narrativa.

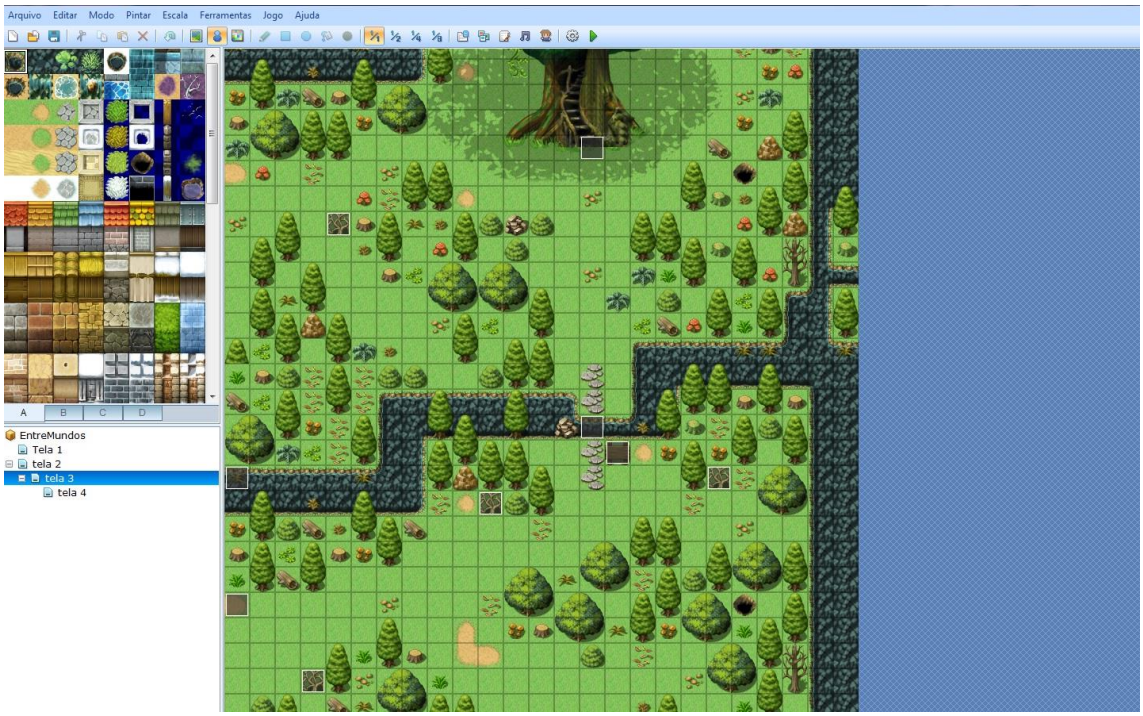

Figura 94 – Tela de programação de uma página do jogo de Zefir. (2015)

Roteiro para jogo: Dália entra no universo de Zefir, portanto o jogo começa com ela despertando e conhecendo os quatro elementais. Essas criaturas instruem Dália a encontrar as flores de luz, que para eles representam as “chaves” para a criação desse mundo. Nessa jornada Dália encontra outra personagem que irá ajudá-la em sua busca. As flores estão espalhadas pelos quatro continentes, cabendo a Dália encontrá-las.

Forma de acesso – DVD e link para baixar o jogo:

https://mega.co.nz/#!uMBFVbpR!tYyCPmsBElGIm-Vt9oV1KfkOKWYAS9FFPC-XjLOHUuw

Devido à extensão do roteiro para o jogo, e o curto prazo para a sua realização, optei por fazer um recorte na narrativa. Para essa pesquisa foi trabalhado o momento em que a personagem Dália desperta no mundo virtual, até o instante em que ela encontra as flores de luz no continente de Shaymin. Apesar de ser um curto trecho, ele nos permite conhecer alguns dos personagens principais do universo ficcional, e de compreender como funciona a dinâmica do jogo.

Um ponto interessante dessa plataforma midiática é a participação do público, que se torna fundamental para a compreensão da narrativa. A proposta de trabalhar com o jogo era a de permitir que os usuários pudessem jogar com a personagem principal da trama e ver, através de suas ações, como o mundo de Zefir funciona. Cabendo ao jogador dialogar com os outros personagens, encontrar as flores de luz espalhadas em um dos jardins do continente da terra e chegar até o final dessa fase. Uma dessas cenas de captura das flores pode ser observada na figura 95.

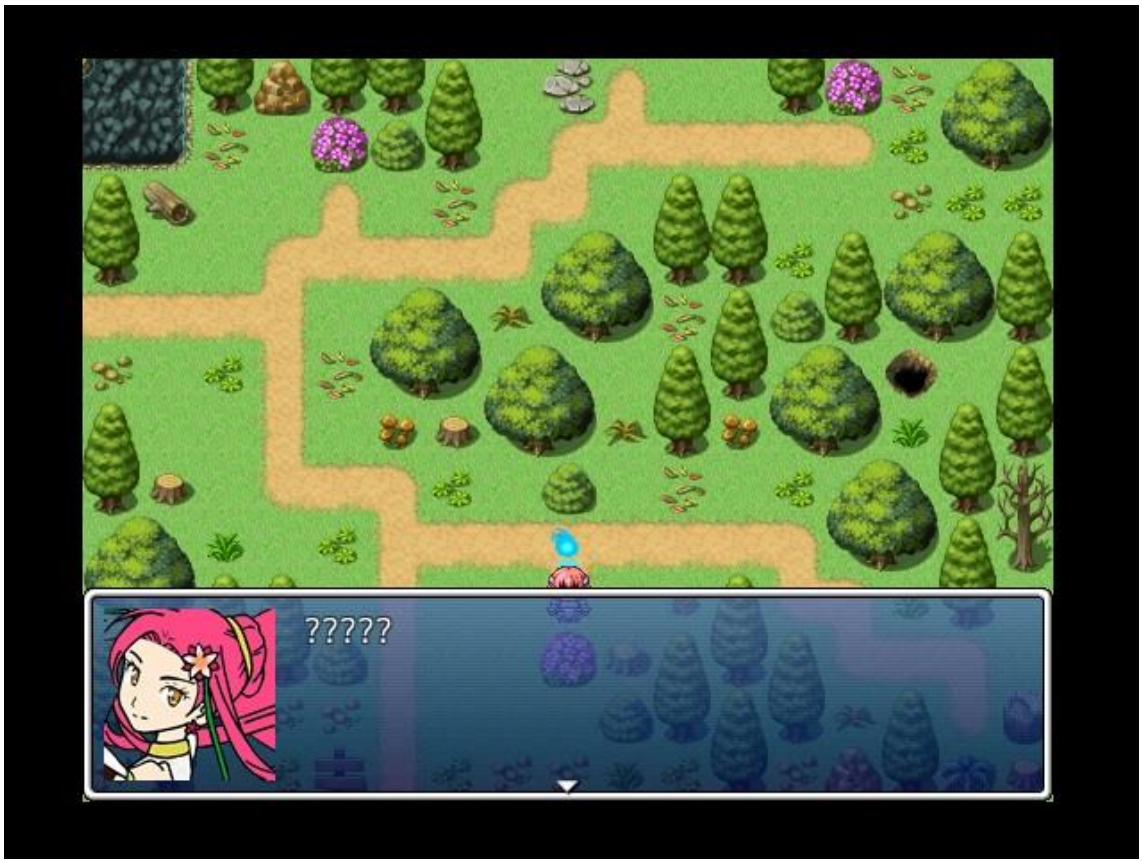

Figura 95 – Tela do jogo Zefir. Personagem Dália sendo controlada por um jogador – captura das flores de luz. (2015)

3.3.6 Perfomance e Cosplay

3.3.6.1 O processo de criação de Dália

A ideia inicial de minha pesquisa era desenvolver uma personagem e a partir dela criar uma história e também uma ligação com a temática da arte e tecnologia, contudo, compreendi a importância da criação de um universo ficcional e, a partir dele conceber uma personagem que pudesse ser pensada para o cosplay e, consequentemente, para uma performance. No decorrer da criação de meu universo ficcional fui agregando à personagem múltiplas características. Para sua construção

busquei também como referência elementos de personagens presentes nos trabalhados apresentados nos capítulos 1 e 2.

Finalizada essa etapa de criação da personagem, envolvendo suas características físicas e psicológicas, parti para a construção de sua história. Nesse momento pude fazer o entrelaçamento entre a personagem e a concepção de uma performance, a qual dei o nome de Memórias de Luz.

Sendo assim, discorro a seguir o caminho que trilhei nesse processo. Iniciando pela criação da personagem, passando pelo desenvolvimento de sua história, e por fim apresentando a proposta da performance.

3.3.6.2 As referências para a personagem

Durante a concepção do universo ficcional, foi uma constante a preocupação a respeito de como seria a personagem principal da narrativa. Durante o processo de criação desse [ENTRE] mundos optei por trabalhar com algo próximo à minha realidade, a questão da vivência diária dividida entre o chamado mundo real e o mundo virtual (internet). Para a sua versão no mundo real utilizei como principal referência para a construção da personagem Dália a minha aparência física e personalidade.

Quanto ao mundo virtual, baseado nos quatro elementos, optei pela busca de referências advindos dos mangás e animes. Além dos cosplays com os quais apresentei performances durante o trabalho de conclusão no bacharelado em Artes Visuais. Essas referências somaram-se à inspirações no campo acadêmico, com dois artistas que trabalham com a questão de criação de personagens para suas obras, o artista Edgar Franco, e a artista Mariko Mori. Embasada nesses elementos pude relacionar os estudos feitos dentro do universo dos animes, com as pesquisas de cunho acadêmico, a fim de produzir a fundamentação teórica dessa personagem.

Pude identificar nos artistas, Mariko Mori e Edgar Franco elementos que enriqueceram e direcionaram a minha pesquisa, gerando novas possibilidades de interações entre a personagem pensada para a performance e o público interator. Moda, cultura pop, tecnologia e espiritualidade perpassam a produção da artista Mariko Mori. A artista inspira-se no conceito budista de conexão entre todos os elementos do universo. Seu trabalho contempla mundos fantásticos e seres

espetaculares em fotografias e vídeos. O trabalho apresentado na figura 96 faz parte de um dos seus vídeos intitulado: Culto e Festa.

Figura 96 – Obra: Culto e Festa. Artista: Mariko Mori. (1997)

Nessa obra a artista elabora uma personagem inspirada nos elementos orientais, a elementos ligados a terra como a flor de lótus. Nesse trabalho Mori também se utiliza de aparatos tecnológicos como o vídeo e a fotografia para produzir a obra. O título refere-se ao Nirvana, que é o objetivo da prática espiritual budista, nesse espaço a artista aparece como a popular divindade Kichijoten[109], em um quimono cor de pêssego e flutuando sobre uma paisagem do Mar Morto, trabalhado com uma coloração laranja - rosa.

Nessa produção Mori executa uma sequência de gestos rituais, acompanhada por uma banda que toca diferentes instrumentos japoneses, figuras que também aparecem em outras obras de sua autoria. Mariko canta músicas pop japonesas, e em alguns momentos da performance, uma bola de cristal, muito parecida com o apresentado em trabalhos anteriores, flutua fora do céu e nas mãos delicadas da artista. Segundo o site Objeto Sim, o trabalho de Maroko Mori,

[109] No Japão, ela é a deusa da fertilidade, fortuna, sorte, e beleza.

> Contempla mundos fantásticos e seres espetaculares em fotografias e vídeos que parecem surpreendentemente reais. “Meu trabalho é uma espécie de oferta”, disse a artista. A arte de Mori recontextualiza figuras do passado, mesclando temas aparentemente opostos como religião e ciência, natureza e cultura, passado e futuro. Poesia e estética revolucionando aspectos do pensamento cultural, moderno e globalizado. (Site: ObjetoSim, 2010, p.s.n.).

Como foi apresentado no Capítulo 2 dessa dissertação, o artista Edgar Franco vem desenvolvendo os seus trabalhos artísticos a partir do universo ficcional criado por ele a partir das pesquisas de sua tese de doutorado. Temos na sua obra a presença do seu personagem, Ciberpajé, uma criatura pós-humana elaborada por ele e que faz parte de suas apresentações performáticas.

Em relação às produções orientais e o cosplay, as personagens escolhidas como inspiração foram: Lilymon (Digimon - 1997) e os cosplays de personagens que realizei durante a graduação em Artes Visuais, Yuna (Final Fantasy X e X-II - 2001) e Cure Blossom (Heart Pretty Precure - 2004), produto artístico da disciplina Arte e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG.

Lilymon

Lillymon é uma personagem da série Digimon, anime que teve a sua primeira aparição no Brasil através da emissora Rede Globo de 1999 a 2000. Essa Digimon é uma mistura de fada, flor e dados eletrônicos, ou seja, é uma criatura virtual com forma humana-vegetal. Esse Digimon possui um grande amor pela natureza, sendo a responsável pela proteção da flora do Digimundo.

Podemos obsevar na figura 97 as formas de sua vestimenta, sendo a saia e o acessório na cabeça inspirados em uma flor, especificamente uma rosa, com o formato de pétalas. Outros elementos presentes, e que remetem à estrutura da rosa, são a reprodução dos espinhos da rosa, por meios do cabelo, e as folhas presentes nas suas costas, que funcionam como asas para a personagem. As cores de sua roupa, predominantemente verde e rosa, também foram trabalhadas tendo como referência as cores naturais das flores.

Figura 97 – Lilymon. Personagem de Digimon (1997)

Yuna

Yuna é uma figura bastante popular, principalmente entre as garotas que jogam playstation. Ela possui poderes surpreendentes além de muita determinação. Podemos encontrar nas roupas usadas pela Yuna diversos acessórios que nos remetem ao sobrenatural. Intitulada como uma "maga branca" cabe a ela a função de invocar criaturas místicas para lutar contra o mal. Isso se torna possível quando ela usa uma de suas "roupas mágicas". Percebemos, portanto, o peso que a sua vestimenta tem na construção de sua identidade e como ela influência suas ações durante o jogo.

Durante os jogos, Final Fantasy X e X-II a personagem faz uso de mais de uma vestimenta, contudo, para essa pesquisa, estudei a roupa com a qual Yuna recebe o título de Yuna Summoner. Há uma cena do Final Fantasy X, na qual ela elabora um ritual envolvendo uma invocação através da sua dança "mágica". Percebi nesse momento que uma das características que marcam essa personagem é a sua aproximação com a dança, uma arte que admiro muito e que está presente em muitas das produções artísticas que venho desenvolvendo.

Percebemos nessa roupa, figura 98, uma semelhança com o quimono japonês, caracterizado pela sobreposição de tecidos e a utilização de várias cores e estampas diferentes. Acredito ser essa a roupa que melhor define a identidade da personagem, passando a idéia de uma figura delicada, frágil e ao mesmo tempo possuidora de incríveis poderes. Essa vestimenta, assim como a da personagem Lilymon, possui o elemento das flores presente nos tecidos e como acessório. Além disso, os poderes da personagem estão ligados a elementos da natureza, principalmente da terra.

Figura 98 – Cosplay de Yuna, por Veramar Martins. Anime Friends. Foto: Cosplay Brasil. (2009)

Cure Blossom

A personagem Hanasaki Tsubomi é uma garota no 2º ano do colegial que ama flores e plantas, e que tem como poder se transformar em uma lendária guerreira Pretty Cure, seu alter-ego. Sua personalidade é tímida e introvertida e quando assume seu alter-ego passa a ter mais determinação e coragem para enfrentar seus inimigos. Foi no papel de Cure Blossom que realizei para a disciplina de Arte e Tecnologia a performance descrita na Introdução dessa pesquisa.

Cure Blossom possui em sua vestimenta muitas das referências de uma flor como podemos ver na figura 99. O formato da saia, dos braceletes e das ombreiras faz

uma alusão às pétalas de flores, além disso, há espalhadas pela roupa pequenas flores. As cores predominantes de sua roupa são o rosa e o branco.

Figura 99 - Cosplay de Cure Blossom, por Veramar Martins. Anime Nation. Foto: Otaku Unit. (2012)

3.3.6.3 A personagem Dália

As personagens estudadas como fonte de inspiração, juntamente com suas histórias e características me auxiliaram na criação da personagem, a qual descrevo a seguir. Para tanto utilizo um dos recursos do RPG, a Ficha do Personagem, para apresentar essa criatura. A ficha teve como base o material utilizado para a criação de personagens para Holy Avenger. Essa ficha está dividida em dois momentos, a descrição da personagem no mundo real e em seguida, no mundo virtual.

O nome escolhido, Dália, é de origem latina e faz referência a uma flor. Nome científico: Dahlia pinnata. A dália é uma planta herbácea e florífera, que sofreu grande melhoramento e muitos cruzamentos, possibilitando a disponibilização de um grande número de variedades, com portes diferentes, e principalmente com capítulos florais de cores e formas muito variadas, simples ou dobrados. Suas folhas são compostas e podem se verdes ou arroxeadas.

O nome Sianodel faz referência aos jogos de RPG da Idade Média. Siannodel significa Riacho da Lua, um sobrenome de família utilizado para personagens elfos, ou que tenham relação ao elemento da terra/natureza nos jogos de RPG de mesa. Pelo fato da personagem, no mundo virtual, possuir uma ligação com o elemento da terra, a personagem principal de meu universo ficcional possui o nome Dália Sianodel, Dália – remetendo a uma flor e Sianodel – remetendo aos elementos da terra e lua. Uma imagem da personagem, no mundo real, pode ser obervada na figura 100.

Figura 100 – Dália em pose para foto com um de seus desenhos na mão. Imagem publicada em perfil de rede social. Veramar Martins (2015)

Ficha de Personagem – Mundo Real

Nome: Dália Sianodel

Data de Nascimento: 15-12-1985

Sexo: Feminino

Altura: 1,65 cm

Peso: 50 quilos

Idade aparente: 28 anos

Pele: clara

Cabelos: Cabelos longos e de cor rosa

Olhos: castanhos

Onde vive: Em uma capital

Ondea trabalha: LG/Labis Geminis – Arte e Tecnologia. Esse nome faz referência a Revista Geminis, produzida pelo Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, da UFSCar, e ao Media lab – Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas, da UFG.

Profissão: Criadora do mundo de Zefir e uma das responsáveis pelo sistema [ENTRE] mundos.

Quando Dália, após o acidente envolvendo o equipamento de imersão Hamlet, ocorrido no teste do jogo, desperta no mundo de Zefir, assume uma avatar com muitas das características semelhantes às suas no mundo real como, a cor da pele e do cabelo. Assim como ocorre nos jogos de RPG, onde o personagem sobe de nível e tem a sua vestimenta e acessórios melhorados, no caso de Dália esse processo de construção também ocorre.

No início da sua jornada em Zefir, Dália possuía uma vestimenta mais simples, no decorrer da história suas roupas passam por algumas mudanças, recebendo detalhes mais elaborados. A intenção dessa mudança na roupa é representar o desenvolvimento e crescimento da personagem na narrativa. A cada desafio vencido, por meio da conquista das flores de luz, sua roupa recebe melhorias, ao final desse trajeto temos a personagem com todas as flores necessárias para ativar suas memórias. Podemos observar a mudança da roupa no início da narrativa e no final através da figuras 101 e 102.

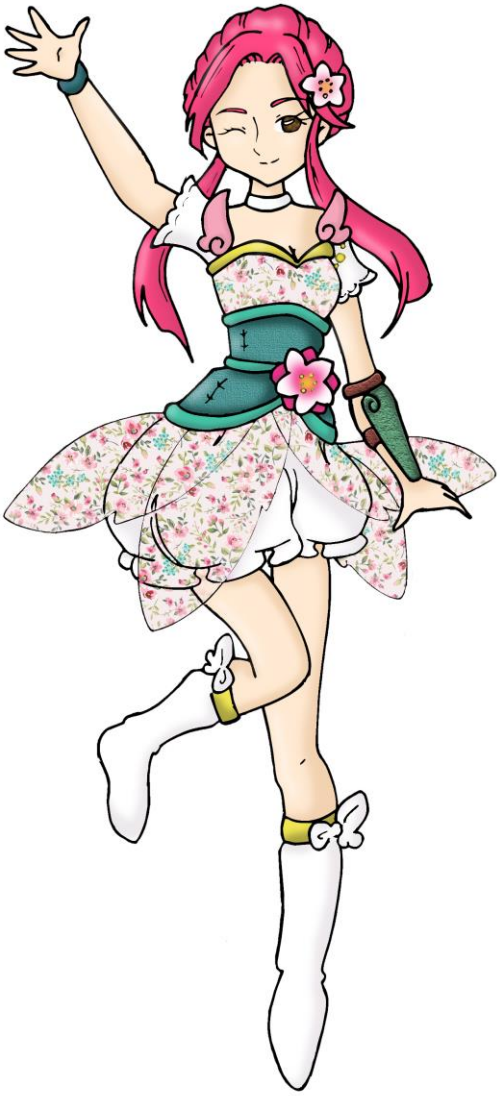

Figura 101 - Dália no mundo de Zefir, publicada em perfil de rede social. Veramar Martins (2015)

Figura 102 - Dália no mundo de Zefir, personagem para capa da HQ [ENTRE] mundos. Veramar Martins (2015)

Ficha de Personagem – Mundo virtual

Elemento: Possui como elemento principal a terra

Alimentação: Alimentação vegetariana.

Poderes: Possui o poder de controlar a terra e as plantas, além de poder absorver a luz e o calor emanados das flores que são agregadas à sua vestimenta. Durante a utilização de seu poder, as flores de sua vestimenta emitem uma luz que ativa suas memórias, a cada flor encontrada pela personagem, uma memória de sua vida no mundo real é ativada, causando na personagem o desejo crescente de descobrir o que houve com ela e como ela foi parar no mundo virtual de Zefir.

Onde vive: No continente de Shaymin, na cidade de Celebi

Idiomas: Idioma de Zefir

Classe: Druida – guardiã do mundo natural e das criaturas. Possui forte ligação com o seu elemento de origem e trabalha de forma a não prejudicar o ambiente.

Cor favorita: Rosa

Hobby: desenhar

Nível: 1

Equipamentos: Espada Longa: arma típica e mais utilizada em Zefir, e armadura básica. Não utiliza escudo.

Características emocionais e psicológicas:

O que a motiva: Encontrar todas as flores de luz da lua.

Do que tem medo: Não conseguir completar sua missão de encontrar as flores de luz e, por consequência, suas memórias

Sua visão sobre seu papel no mundo: Dália tem consciência de sua fragilidade, mas também de sua força. Seu principal papel é completar sua missão com o seu amigo Bart, e assim, conseguir retornar ao seu mundo.

3.3.6.4 O Figurino

Atentando para a questão tecnológica que permeia a criação de meu universo, asgreguei à vestimenta da personagem elementos eletrônicos, os quais são essenciais para a compreensão de seu desenvolvimento e também da performance proposta para ela. Inicialmente apresento algumas ideias de designers de moda que trabalham com roupas agregadas a aparatos tecnológicos. São invenções que não estão necessariamente presentes em meu trabalho, mas que serviram de inspiração para a construção da vestimenta de Dália.

Destaco brevemente três artistas que produzem roupas e acessórios com elementos da tecnologia. Primeiramente os artistas multimídia brasileiros Edgar Franco e Rosangella Leote. Eles apresentam em suas performances possibilidades de criação

de elementos virtuais agregadas às suas poéticas, tais elementos fazem parte e se tornam essenciais para a compreensão das obras.

A fim de exemplificar melhor, apresento a seguir a performance realizada pelos dois artistas, "The Posthuman Bride". Ela aconteceu durante o 10#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu da República, dia 10 de agosto de 2011, em Brasília.

Nessa performance Edgar Franco utiliza luzes de led em sua roupa para criar efeitos nas encenações de seu personagem. Encontramos esses aparatos tecnológicos em sua cartola na rosa que ele utiliza em um dos momentos da performance, e em seus dedos luminosos. Além dos efeitos eletrônicos, o personagem de Franco utiliza um figurino exclusivo criado por Luiz Fers.

O segundo figurino, de uma “Noiva pós-humana”, foi desenvolvido pela própria Rosangella Leote, composto por metais, arames retorcidos, papel alumínio, PVC e dispositivos tecnológicos integrados no corpo, com detaque para um projetor multimídia que projeta páginas do facebook na grande saia da personagem.

A apresentação contou, além das roupas com dispositivos eletrônicos, com projeção de vídeos em um telão mostrando closes do rosto da noiva pós-humana. Também continha uma trilha sonora original, com as músicas compostas por Edgar Franco. Conceitualmente a performance envolvia o embate entre o personagem Ciberpajé e seus detratores, que através da rede social facebook tentavam seduzir a noiva pós-humana, enquanto o Ciberpajé a cortejava no mundo real, como podemos observar na figura 103.

Figura 103 – Performance "The Posthuman Bride". Artistas; Edgar Franco e Rosangella Leote. Evento - 10#ART. Fotos: Arquivo dos artistas(2011)

Outra artista que também trabalha elementos tecnológicos em sua vestimenta é a artista Mariko Mori. Como podemos ver na figura 104, onde a artista utiliza uma roupa contendo alguns aparatos como, headset e luz agregadas à roupa. A performance, intitulada Subway, aconteceu no metrô de Tóquio. A proposta dessa performance era apresentar uma fusão de moda, envolvendo elementos tradicionais e futurísticos, causando choque por meio de sua aparência. Mori optou por utilizar uma lente olho de peixe, pois os passageiros se mantinham afastados do foco da lente. Curiosamente, apesar do fato de que há uma mulher em um traje espacial futurístico de algum planeta distante, ninguém no trem se manteve atendo a esse fato.

Figura 104 – Obra: Subway. Artista Mariko Mori. Japão. (1994)

A personagem Dália conta com o uso de LEDs - diodo emissor de luz - muito utilizado na fabricação de brinquedos para crianças e em festas em geral -, como parte de seu figurino. A partir de sua concepção fundante, o crescimento de seu poder com a absorção das flores de luz, utilizo as flores com um sistema de LED acoplado – para simular o processo de captura desse poder crescente e de suas memórias perdidas.

O acender da luz da flor pelo interator representará a captura de uma memória perdida e de luz, para a flor e consequentemente para a personagem, assim que a flor for fixada em sua vestimenta. Através dessa intereção a personagem terá as flores necessárias para recuperar todas as suas memórias. Além das flores, a performance envolve um vídeo, apresentando um breve relato da história de Dália.

Reitero que a personagem é o resultado de inspirações artísticas e de cosplays feitos anteriormente, funcionando como um work-in-progress contendo referências em sua maquiagem, na saia, que possui o formato de pétalas de flor, e cores, derivadas de estudos realizados durante o trajeto dessa pesquisa e de minhas criações de cosplays durante os anos recentes. Lembrando novamente que Dália, por ser uma elemental da terra e druída, possui em todos os elementos existentes em seu figurino, algo que remete a uma flor e é a partir dessa característica que o cosplay e a performance foram pensadas.

3.3.6.5 O Cosplay

Trata-se de uma concepção dupla, já que tive que conceber dois cosplays, um para o mundo real de Dália, e outro, o da performance, para o mundo visrtual. A roupa da personagem Dália no mundo real, foi elaborada a partir das peças de roupas e acessórios que tinha eu em casa e que passaram por customizações, acrescentando ao figurino elementos que remetessem a cultura oriental, como o chapéu do personagem Chopper do anime One Piece[110] (1997) e as meias longas e coloridas, muito usadas por personagens de anime.

Após a concepção visual do figurino da personagem, elaborei um cenário para fotografá-la com a vestimenta e com elementos que remetem ao seu universo na

[110] Mangá criado pelo mangaká Eiichiro Oda. A história narra uma tripulação pirata comandada pelo Capitão Monkey D. Luffy.

narrativa de [ENTRE] mundos como, os livros e bonecos. Podemos observar nas figuras 105 e 106 alguns desses elementos.

Figura 105 – Dália no mundo real com referências da cultura pop japonesa, por Veramar Martins. Publicada no site [ENTRE] mundos. (2014)

Figura 106 – Dália no mundo real realizando uma de suas atividades diárias, por Veramar Martins. Publicada no site [ENTRE] mundos. (2014)

As demais fotos desse cosplay estão disponíveis no site criado para abrigar o universo ficcional de [ENTRE] mundos. Após realizar a sessão de fotos, utilizei o

programa de edição de foto online, pickmonkey[111] para realizar intervenções, deixando-as com as cores próximas às imagens de anime, com a tempura mais quente e cores fortes, evidenciando assim, a cor do cabelo, da touca e meias.

Partindo da ideia de que o cosplayer muitas vezes, além da concepção do figurino, confecciona a própria roupa, e que eu já tinha feito isso outras vezes, decidi confeccionar a roupa da Dália para o cosplay do mundo virtual. Essa roupa foi criada com uma ajuda de outras mãos, da minha irmã Rôsimar Martins além da ajuda sempre presente do meu esposo Jordão França, para que pudesse ser finalizada em tempo ábil para essa pesquisa.

Como já destaquei, a personagem virtual Dália contêm leds como parte de sua indumentária, na forma de flores que são colocadas em sua roupa. Para sua criação foram utilizadas flores de pano (pré-confeccionadas) com um led branco passando através delas. Atrás de cada flor foi fixado um imã com os dois contatos do led separados posicionados um ao centro e outro na lateral do imã.

Na roupa, na parte interna, existe um conjunto de baterias que estão ligadas através de fios a outro contato fabricado com cobre, por sua vez esse é conectado a outro contato que permite a ligação do led quando um imã se encontrar com o outro. Esse processo de confecção da roupa, e a etapa de elaboração desse aparato eletrônico pode ser observado nas figuras 107 e 108.

Figura 107 – Processo de confecção das flores de luz. Veramar Martins (2015)

[111] Site gratuito e online para edição de fotos: http://www.picmonkey.com/

Figura 108 – Vestimenta de Dália finalizada, por Veramar Martins. Foto: Rôsimar Martins (2015)

3.3.6.6 A performance – [ENTRE] mundos

Durante a elaboração da personagem o fator que me instigava às investigações teóricas e estéticas era a forma como eu apresentaria a personagem. Busquei então trabalhar com os elementos que fazem parte do meu repertório estético e conceitual. Embasando-me nas histórias em quadrinhos imaginei a criação de uma “narrativa performático-interativa”, creio que o nome não é usual, mas unindo essas três palavras sintetizo minhas intenções com a performance.

A utilização do termo narrativa surgiu da minha necessidade em compreender a personagem que havia criado e se refere à narrativa da personagem. Desenvolvendo para ela um universo e uma história própria. Além desse fato, narrativa também se refere ao “roteiro” criado para a apresentação da performance,

assim como na construção das histórias em quadrinhos senti aqui a necessidade de criar um roteiro para apresentação

A utilização do termo “performance” se deu pelo fato de já estar familiarizada com essa linguagem artística durante a graducação. Para o desenvolvimento desse projeto, retomar essa pesquisa iniciada em 2010 me foi gratificante, pois é uma linguagem que permite a criação e agregação de diversos elementos em seu discurso, podendo se aproximar do teatro, da música e da dança.

Já o conceito de “interatividade” é um campo novo parta mim e também de meu interesse. Durante a apresentação da performance que realizei no TCC não considerei o uso desse termo, apesar de ter ocorrido a interação parcial do público no meu discurso. Pensar em uma obra que se utiliza da interação para acontecer foi de certa forma, complicado, pois exige que o conceito seja pensado não como algo fechado, limitado, mas como algo sussetivel à mudanças, incluse no momento da apresentação, com o público interator.

Refletindo sobre a terminologia, optei por trazer para a performance um elemento que fizesse a ligação entre o interator e eu, performer, a flor de luz. Através dessa flor é que de fato a performance interativa acontece, sem ela e sem a curiosidade de quem vê, a apresentação seria contemplativa. A ação do interator, portanto, foi fundamental para que a continuidade da narrativa acontecesse e que gerasse ao final, uma ligação ainda maior entre a performer e o público ativo.

Descrição da narrativa performática-interativa

É necessário dizer que a performance aconteceu no dia 28 de Abril de 2015, no Estúdio de Foto e Vídeo, no prédio do Media Lab /UFG. Para melhor compreensão da execução dessa performance, dividi a ação em três momentos básicos: a) Execução do vídeo-esse vídeo consiste em uma breve apresentação, a partir dos quadrinhos da HQ; b) A interação por meio das flores de luz, entre eu e o(s) interatores presentes; c) O despertar das memórias da personagem através das flores em sua vestimenta e seu agradecimento através de uma breve dança com alguns dos interatores.

a) A execução do vídeo.

Consiste no primeiro momento da performance, quando o público tem o seu primeiro contato visual com a personagem. Sendo também o momento de sugestão da ação a ser realizada.

Descrição da personagem: No início da performance ela está sentada no chão, com a vestimenta completa, e de olhos fechados, como se estivesse em um sono profundo. Suas mãos estão ao lado do corpo com a palma voltada para baixo. Sua roupa não contêm as flores de luz.

Descrição da cena: o ambiente está com as luzes apagadas, sendo que a única luz parte do projetor multimídia. A personagem sentada dá as costas à projeção. As flores de luz estão apagadas ao redor da personagem, dispostas no chão para que os interatores possam pegá-las.

Assim que o público entra na área próxima a cosplayer, o projetor é acionado, iniciando o vídeo, e a ação. A performance conta com o auxílio de uma pessoa, responsável por acionar o vídeo.

O vídeo faz a breve apresentação da personagem e o momento da história onde ela está inserida. A apresentação é formada por 8 slides, sendo composto pela identidade de [ENTRE] mundos, seguinda pelo mapa e um conjunto de textos: Um mundo sintético onde sonhos e aventuras se tornam uma realidade para vários jogadores e seus avatares. Dentre eles uma druída, Dália. Uma personagem importante para o futuro de Zéfir. Embora antes de seu despertar fosse uma simples humana na cidade de Goiânia, Dália agora não possui mais memórias. Somente através das flores de luz poderá recuperá-las. Essa produção pode ser observada na figura 109.

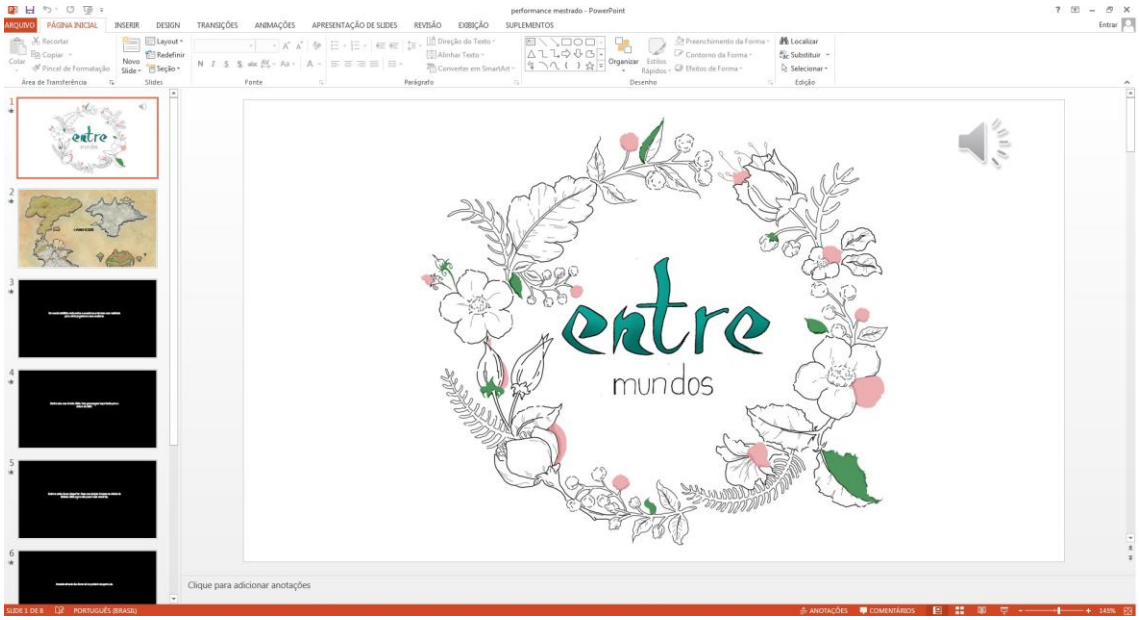

Figura 109 – Vídeo de abertura da performance. Veramar Martins (2015)

b) A interação por meio das flores de luz.

Após a reprodução do vídeo, a atenção volta novamente para a personagem que permanece imóvel no chão. É nesse momento que a interação se inicia, onde as pessoas devem tomar as flores em suas mãos, aproximando-os da personagem e fixando a flor à sua roupa. A roupa possui pontos que identificam onde essas flores devem ser posicionadas, essa identificação se dá através de outro ímã pregado na roupa.

A personagem apenas despertará se todas as flores forem agregadas ao seu corpo. Nesse contato entre a personagem e o outro ocorre o retorno das memórias da personagem, fazendo-a entender totalmente que não faz parte apenas do mundo de Zefir, mas também de outro mundo, como já vinha percebendo ao longo de sua jornada em busca das flores de luz.

c) O despertar da personagem e seu agradecimento

O sinal para o seu despertar do sono é dado novamente pelo vídeo, com imagens e som. Nesse momento a personagem abre os olhos. Confusa e ao mesmo tempo, feliz com a volta de suas reais memórias, inicialmente eu permaneço imóvel, mas em forma de agradecimento por ter recuperado essas lembranças, convido os interatores para fazerem parte desse momento mais uma vez, chamando-os para dançar.

> A dança é outro elemento que agrego à performance, por ser a forma que encontrei que melhor expressa os meus sentimentos. A dança sempre esteve presente em minhas apresentações e acredito que aqui a sua presença é muito válida, sendo ela a forma de contato entre eu e o outro.
>
> A música para esse momento, por tratar-se de uma performance realizada somente com finalidades acadêmicas e de pesquisa, utilizei duas múscias de autoria da cantora Yasunori Mitsuda, sendo a primeira música: Stars of Tears (1998) e a segunda: Tears of the Stars, Thoughts of the People (1998). Essas músicas fazem parte da trilha sonora do jogo Xenogears[112]. Ao final da música retorno para o lugar onde antes me encontrava adormecida, despertando para o mundo real, finalmente.

As imagens dessa performance podem ser vistas logo abaixo, figuras 110 a 112, um vídeo contendo a performance pode ser visto no link:

https://www.youtube.com/watch?v=ajBwl0WqaBY&feature=youtu.be

Vale ressaltar que o vídeo foi produzido no Estúdio de Foto e Vídeo do Media Lab/UFG, com os equipamentos cedidos pela coordenação do Laboratório. Para a filmagem foram utilizados equipamentos de iluminação, uma câmera 4k e projetor. A filmagem foi realizada pela equipe de audiovisual do Media Lab, Renato Mesquita e Maria Antônia Rivera, tendo como participação especial alguns dos colaboradores do laboratório. A edição de vídeo foi feita por mim e pelo designer Jordão França, por meio do editor de vídeo Adobe Premiere. O vídeo tem a duração de 2 minutos e 52 segundos.

[112] Um RPG desenvolvido e publicado pela Square para o console PlayStation, lançado em 1998.

Figura 110 – Performance [ENTRE] mundos. Momento Inicial. Local: Media Lab. Data: 28/04/2015. Veramar Martins (2015)

Figura 111 – Performance [ENTRE] mundos. Participação do público com a apliacação das flores na vestimenta da performer. Local: Media Lab. Data: 28/04/2015. Veramar Martins (2015)

Figura 112 - Performance [ENTRE] mundos. Interação entre a performer e o público presente. Local: Media Lab. Data: 28/04/2015. Veramar Martins (2015)

3.4 Considerações sobre a produção de [ENTRE] MUNDOS

Início as considerações desse capítulo com a seguinte afirmação: a experiência de trabalhar com a narrativa transmídia na perspectiva autoral, considerando que o trabalho desenvolvido é de caráter experimental, pode não ser uma tarefa fácil. Digo isso pelo fato de, ao longo dessa etapa do capítulo 3 ter me deparado com variadas dificuldades, tanto técnicas, quanto de produção de conteúdo.

Nos exemplos apresentados nos capítulos 1 e 2, podemos perceber a quantidade de informações necessárias para elaborar um universo ficcional e em seguida trabalhá-lo no contexto da narrativa transmídia. Esse processo de construção dessas duas etapas normalmente é feito com uma equipe de profissionais, sendo que cada integrante é especializado em uma determinada área ou mídia.

No caso dessa pesquisa, por se tratar de um trabalho de cunho experimental no campo das artes, optei por trabalhar com essa temática tendo como base de criação apenas o meu conhecimento técnico para a elaboração de conteúdo e produções. O capítulo 3 passou por diversas mudanças durante a sua elaboração, múltiplas mutações na concepção da personagem principal, na elaboração da performance, na edição final do vídeo.

Todos esses novos caminhos que surgiram durante a execução dessa etapa de criação do universo ficcional e sua execução me permitiram vivenciar as experiências relatadas pelos criadores de Anna Bee, e também de Edgar Franco e seu uiniverso ficcional da Aurora Pós-humana. A necessidade de fazer mudanças gradativas no conteúdo é uma constante para a narrativa transmídia.

Chegando ao final dessa etapa percebo que os materiais dispostos nas mídias prospostas, perfis no facebok, site, HQ, jogo e o cosplay/performance, não estão fechados e que permitem ainda muitas investigações e desdobramentos. Pude também perceber que a construção de um universo ficcional requer muitas pesquisas e reflexões, para que a sua apresentação nas mídias possa fazer sentido para quem o acessa a partir de qualquer uma delas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme foi dito no início de nossa jornada, essa pesquisa é um work-in-progress, tendo como foco trabalhar com poéticas autorais desconectadas de uma perspectiva de mercado. Para fazer o percurso, foram necessárias várias adaptações e contornos, e diante dos desvios, os resultados atingidos ao final não foram os inicialmente imaginados. Felizmente, esse trajeto sinuoso não diminui minha satisfação de tê-lo percorrido, e acredito ter avançado muito em meu caminho como pesquisadora e artista durante os anos do mestrado.

A redação dos 3 capítulos iniciais dessa dissertação foi o fruto de um mergulho de mais de 2 anos de pesquisas ligados aos aspectos estruturais e conceituais relacionados à criação de um universo ficcional transmídia pelas plataformas midiáticas: site, HQ, perfis em redes sociais, game e cosplay/performance. A investigação teórica desses elementos foi fundamental para a compreensão de suas linguagens singulares habilitando-me mais confiantemente a desenvolver um trabalho que os utilizasse.

Ao longo da investigação teórica e estudos realizados sobre transmídia, e do desenvolvimento dos múltiplos trabalhos experimentais utilizando os conceitos da criação de um universo ficcional, compreendi a dimensão dos aspectos técnicos e de linguagem e as vastas potencialidades de universos transmidiáticos. [ENTRE] mundos foi criado com base no conceito de narrativa transmídia aplicado à expressão autoral artística, mas sem negar minhas influências da cultura pop japonesa que são parte fundamental de minha formação cultural e estética.

Dessa forma, foram alcançados os dois objetivos principais propostos inicialmente nessa dissertação, a elaboração de uma reflexão teórica envolvendo os elementos do cosplay e suas conexões com as linguagens visuais das histórias em quadrinhos e dos games no universo da cultura pop japonesa; e a criação de um universo ficcional transmidiático.

No universo ficcional de [ENTRE] mundos, o trabalho envolvendo o meu traço autoral, o enredo, os personagens e a produção nas distintas plataformas midiáticas estão interligadas a partir da concepção de uma narrativa transmídia. A possibilidade

de imersão na narrativa a partir de qualquer uma das plataformas foi priorizada, uma vez que um dos desafios do projeto era evitar que a pessoa se perdesse ao selecionar uma das linguagens, obviamente muitas melhorias nesse sentido serão implementadas nos próximos trabalhos envolvendo [ENTRE] mundos. A contextualização do enredo foi adaptada para cada plataforma, intencionando a familiarização do leitor/interator logo no início com a trama que lhe seria apresentada.

Isso exigiu esforço e organização, visto que a estrutura dessa pesquisa em processos criativos envolveu produções de ordem teórica e prática, sendo trabalhadas simultaneamente. Assim, as etapas de pesquisa de materiais e a escrita, juntamente com a produção prática, foram feitas em paralelo, sendo que o conteúdo e as produções de uma etapa refletiam e modificavam a estrutura da outra, mostrando-me a importância desse diálogo contínuo entre investigação teórica e criação artística.

Essa jornada também permitiu-me, como a feita pela personagem Dália, me conhecer melhor. Aprendi a reconhecer, durante a confecção desse trabalho, características de minha personalidade que me auxiliaram ao longo do processo. A criação de [ENTRE] mundos significou a extensão de minhas próprias fronteiras, acadêmica e pessoalmente, e resultou na consciência de que a maior parte de minhas limitações são auto-impostas, alimentadas geralmente por minha insegurança.

Penso que essa pesquisa traz uma breve, mas singular contribuição, para o campo dos estudos sobre os universos ficcionais transmídia, pois ao incorporar o elemento do cosplay e suas vertentes, esta investigação de mestrado incluiu aspectos ainda não explorados. Termino este trabalho como uma pesquisadora mais segura. Alimentada por esse sentimento, pretendo que essa etapa seja algo intermediário, e que algo novo se desdobre mais adiante, tendo como desejo a continuação dessa pesquisa envolvendo a questão da narrativa ficcional transmídia e a linguagem do cosplay. Com esse sentimento de satisfação me despeço, e espero que essa jornada também lhe tenha sido proveitosa.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. *A Psicanálise do Fogo.* São Paulo: Martins Fontes: 1994.

_____ *A Água e os Sonhos - ensaio sobre a imaginação da matéria.* São Paulo: Martins Fontes: 1998.

_____ *O Ar e os Sonhos - ensaio sobre a imaginação do movimento.* São Paulo: Martins Fontes: 1990.

_____ *A Terra e os Devaneios da Vontade: ensaio sobre a imaginação das forças.* São Paulo: Martins Fontes: 2013.

_____ *A Terra e os Devaneios do Repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade.* São Paulo: Martins Fontes: 2003.

BAN, Toshio & Tezuka Produtions. *Osamu Tezuka: Uma Biografia Mangá.* São Paulo, Conrad Editora, 2004.

BARTHES, Roland. *Aula.* São Paulo: Cultrix, 1979.

BRAGA, JR, Amaro X. *Desvendando o Mangá Nacional – Reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos.* Alagoas: Edufal, 2011.

CASSARO, Marcelo. *Tormenta RPG: edição revisada* / Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela; ilustrações por Erica Awano [et al.]. Porto Alegre: Jambô, 2013.

CASSARO, Marcelo. AWANO, Érica. *A Arte de Holy Avenger*. São Paulo: Talismã Editora, 2003.

_____ *Holy Avenger*, n. 01-40, set-dez, São Paulo: Trama Editora, 1999-2002. (Coleção Completa).

CORRÊA, Victor Wanderley. *Inovações no mangá brasileiro moderno.* São Caetano do Sul, 2013.

CRAWFORD, Chris. *Chris Crawfordon game design*. New Riders Publishing, 2003.

ECO, Umberto*. Sobre os espelhos e outros ensaios.* Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1989.

_____ *“Casablanca: Cult and Intertextual collage”*, in *Travels in Hyperreality* (Nova York: Harcourt Brace, 1986), p.198. No Brasil: Umberto Eco, *“Casablanca, ou O renascimento dos Deuses”*, em *Viagem na Irrealidade Cotidiana* (São Paulo: Nova Fronteira, 1984).

FRANCO, Edgar Silveira. *HQTRÔNICAS: do suporte papel a rede internet*. 2ª ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

_____ *Processos de criação artística: uma perspectiva transmidiática*. In: Edgar Franco. (Org.). Desenredos: poéticas visuais e processos de criação, Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2012, p. 107-130.

_____; COUTO, Mozart. *BioCyberDrama Saga* (Editora UFG) - Álbum de HQ com 252 páginas, incluindo introdução de 50 páginas apresentando o processo de pesquisa e criação de universo ficcional transmídia. 2013. Outra.

GIOVAGNOLI – GIOVAGNOLI, M*. Transmedia Storytelling: imagery, shapes and techniques.* ETC Press, 2011.

GOSCIOLA, V. *Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação.* IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais. Sorocaba: Universidade de Sorocaba, 26-27, set. 2011.

GRAVET, Paul. *Mangá: como o mangá reinventou os mangás*. São Paulo: Conrad, 2004.

JENKINS, H. *Cultura da convergência.* Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2006.

JUUL, Jesper. Half Real*: Video Games between Real Rules and Fictional Words*, MIT Press, 2005.

KELMER, Ricardo. *Matrix e o despertar do herói: A jornada mítica de autorrealização em Matrix e em nossas vidas.* 3ª. Edição. São Paulo. Miragem Editora, 2005.

LEMOS, André e LÉVY, Pierre*. O Futuro da Internet. Em direção a uma ciberdemocracia planetária.* São Paulo. Paulus, 2010.

LURIE, Alison. *A linguagem das roupas* / Alison Lurie; tradução de Ana Luiza Dantas Borges. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

LUYTEN, Sonia B. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses* (2a. edição. São Paulo, Editora Hedra, 2001.

_____ *Cultura Pop Japonesa - Mangá e Anime.* São Paulo, Editora Hedra, 2005.

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines.* João Pessoa, Marca de Fantasia, 2003.

McCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos.* M Books Editora. 1993.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck:o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PRATTEN, Robert. *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners Paperback*, 2011.

REZENDE, Júlio Franscisco Dantas de. *Matrix e a administração transpessoal.* Rio de Janeiro. E-papers, 2007.

SANTAELLA, Lucia*. Culturas e Artes do Pós-humano*. São Paulo. Editora Paulus. 2004.

Artigos eletrônicos

ARNAUT, Rodrigues. *Era Transídia.* Escrito e publicado na Revista GEMInIS Ano 2 – N. 2 / p.259 – 275. Ano 2 – N. 2 / p. 270. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/93/pdf/>, Acesso em: 07 de Junho de 2014.

BARROS, Danielle. *Sibilante Grimoirezine Poético Filosófico – Coletânea de resenhas e textos sobre Sibilante.* Goiás. 2013. Disponível em: < https://www.dropbox.com/s/90uwha0yeqr3keb/Colet%C3%A2nea%20de%20Resenhas%20Sibilante.pdf?dl=0> Acesso em: 05 de Janeiro de 2015.

CANGUÇU, Cristiano Figueira. *A construção narrativa e plástica do filme Matrix*. Salvador. 2008. Disponível em: <https://desenvrepositorio.ufba.br/ri32-jspui/bitstream/ri/1162/1/Cristiano%20Figueira%20Cangu%C3%A7u.pdf>, Acesso em: 15 de Dezembro de 2014.

CARMO, Juliano F*. Apontamentos para a utilização do facebook como ferramenta acadêmica no curso de jornalismo em multimeios da Universidade do Estado da Bahia.2013.* Disponível em: <http://www.uneb.br/ecovale/files/2013/08/artigo-13.pdf/>, Acesso em: 17 de julho de 2014.

FRANCO, Edgar Silveira. *Phostuman Tantra: BioCyberShamanism Uma Performance Multimídia Cíbrida.* In: 10 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#10.ART): modus operandi universal, 2011, Brasília. 10.art. Brasília: Universidade de Brasília, 2011. v.10. p.01-08. Disponível em: < https://www.medialab.ufg.br/art/anais/textos/Edgar_Franco.pdf>, Acesso em: 05 de janeiro de 2015.

_____ *A Transmutação em Ciberpajé: Transmídia, Performance e Vida.* In: #11ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (UnB), 2012, Brasília. 10.art. Brasília: UnB, 2012. v. 1. p. 1-11. Disponível em: < https://www.medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/Edgar_Franco.pdf>, Acesso em: 05 de janeiro de 2015.

GOMEZ, Jeff*. O poder da narrativa transmídia*.2010. Disponível em: <http://conectadoespm.blogspot.com.br/2011/10/entrevista-o-poder-da-narrativa.html>, Acesso em: 05 de junho de 2014.

_____ *What is transmidia?* Disponível em: <http://starlighttrunner.com/transmedia>, Acesso em: 17 de Julho de 2013.

LAMAS, Caio Túlio P.; *Novos sujeitos e vivências – os fãs das animações japonesas e as mediações*. São Paulo, 2006. Disponível em: < http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/.../tde.../CaioTulioPadulaLamas.pdf>, Acesso em 28 de Junho de 2014.

LAUREL, Brenda. *Cross Media: Content & Experience in a Transmedia World.* On-line. 2000. Disponível em: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel>, Acesso em: 26 de Agosto de 2014.

MAXWEL, Chris*. A produção do jogo de RPG Maker para Holy Avenger.* 2012. Acesso em: http://lonelyheartgames.blogspot.com.br/2012/10/como-surgiu-ideia-do-jogo.html>, Acesso em: 28 de Dezembro de 2014.

MOTA, Maurício. *Transmedia-Storytelling.* Disponível em: <http:www.coxacreme.com.br>, Acesso em 17 de Julho de 2014.

Revistas e periódicos

ANDRAUS, Gazy. *O fanzine de HQ, importante veículo de comunicação alternativa imagético-informacional: sua gênese e seus gêneros (e a influência do mangá).* In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005. P. 65.

BRAGA JR, A. X. *O Mangá e a Hibridização: Uma mediação entre a memória e os produtos midiáticos na história em quadrinhos.* In: XIII Congresso Brasileiro de Sociologia, 2007, Recife. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Sociologia. Recife, SBS, 2007. v. 1. p. 23-24.

DOMINGOS, Adenil A. *Storytelling: Fenômeno da Era da Liquidez*. Signum: Estud. Ing. Londrina, n. 11/1, p. 93-109. 2008.

CHAVES, Gabriel. *Narragonia 3.0 – Ficção Científica e Tecnognose em Experimentações Narrativas Gráficas.* Goiânia. Dissertação de Metrado. 2011.

NAGADO, Alexandre. *O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal.* In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005. p.49.

PASSOS, Ravi Figueiredo*. O design da informação em interfaces de hipermídias*. Dissertação de Metrado. São Paulo, 2008.

SANTOS, Hélia V A*. A importância das regras e do gameplayer no envolvimento do jogador de videogame.* Tese de Doutorado, São Paulo, 2010.

SATO, Cristiane A. *A cultura pop japonesa*: *Animê*. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005. p.32.

SILVA, Matheus M*. Processos Criativos de Histórias em Quadrinhos Poético Filosóficas: investigação teórica e produção poética.* Goiânia. Dissertação de Metrado. 2013.

Entrevistas

Semanas, D*. Entrevista sobre o projeto Anna Bee*. Efetuada em 3 de Setembro de 2014.

Tamayo, M*. Entrevista sobre o projeto Anna Bee*. Efetuada em 3 de Setembro de 2014.

APÊNDICE A

APÊNDICE B