



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE TEATRO/ ESCOLA DE DANÇA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

**LUCIANA REIS COMIN**

**OS VANGUARDAS:  
CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA  
PARA O PÚBLICO INFANTIL**

Salvador  
2014

**LUCIANA REIS COMIN**

**OS VANGUARDAS:  
CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA  
PARA O PÚBLICO INFANTIL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção de grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Profa. Dra. Cleise Furtado Mendes

Salvador  
2014

Escola de Teatro - UFBA

Comin, Luciana Reis.

Os vanguardas: construção de uma narrativa transmídia para o público infantil / Luciana Reis Comin. - 2014.

150 f. il.

Orientador: Cleise Furtado Mendes

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro, 2014.

1. Dramaturgia. 2. Mídia digital. 3. Audiovisual - Infância e juventude. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Título.

CDD 792

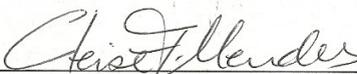
## LUCIANA REIS COMIN

### OS VANGUARDAS: CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA PARA O PÚBLICO INFANTIL

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas, Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 25 de Novembro de 2013.

#### Banca Examinadora:



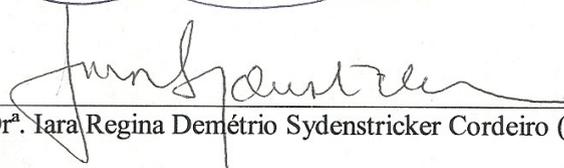
---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Cleise Furtado Mendes (Orientadora)



---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Cássia Dolores Costa Lopes (PPGAC/UFBA)



---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Iara Regina Demétrio Sydenstricker Cordeiro (UNIJORGE)

Salvador, 25 de novembro de 2013.

COMIN, Luciana Reis. Os vanguardas: **construção de uma narrativa transmídia para o público infantil**. 150f. 2014. Dissertação (Mestrado) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

## RESUMO

Diante das atuais possibilidades de criação, veiculação e convergência entre meios de comunicação, novos formatos dramáticos emergem no ambiente digital, se expandem e se relacionam com meios tradicionais, potencializando a própria dinâmica do processo criativo. A presente dissertação propõe a análise e construção de uma narrativa cujo universo ficcional seja capaz de abarcar múltiplas mídias e estabelecer interconexões entre os meios. O universo ficcional aqui estudado denomina-se *Os Vanguardas*, de autoria da própria pesquisadora, e destinada ao público da infância e juventude. No primeiro momento, o trabalho discute o contexto para o surgimento das primeiras experiências transmídia no audiovisual e a definição do termo narrativa transmídia na perspectiva do teórico americano Henry Jenkins. No segundo momento, apresenta-se um panorama sobre os novos formatos dramáticos que têm emergido no ambiente digital e que vem permitindo as mais variadas experimentações, e, nos últimos anos, tem se tornado um dos principais meios para a criação e veiculação de dramaturgias. O trabalho aborda também discussões recentes sobre o futuro da narrativa digital em painéis realizados em importantes eventos do audiovisual, a exemplo do *Rio Content Marketing*, relacionando-os com estudos de teóricos como Janet Murray, que vislumbrou alguns formatos dramáticos que são utilizados na rede, como, por exemplo, as *webseries* e *games* e Henry Jenkins, teórico que discute os efeitos da convergência entre as mídias digitais e tradicionais na criação de narrativas expandidas, as quais ele denomina narrativas *transmídia*. Por fim, os princípios aqui estudados são aplicados na narrativa *Os Vanguardas*, proporcionando um estudo detalhado de seu universo ficcional, bem como, desenvolvendo possibilidades de desdobramentos transmidiáticos como sinopses para série de TV, *websérie*, *mobisódios*, argumento para texto dramático e curta metragem.

**Palavras chave:** Dramaturgia: Narrativa Transmídia: Universo Ficcional: Narrativas Digitais: Audiovisual.

COMIN, Luciana Reis. Os vanguardas: **construção de uma narrativa transmídia para o público infantil**.150f. 2014. Dissertação (Mestrado) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

## ABSTRACT

Given the current possibilities of creation, propagation and convergence between media, new dramaturgical formats emerge in the digital environment, expand and relate to traditional media, enhancing the dynamics of the creative process. The present work proposes the analysis and construction of a narrative whose fictional universe is able to encompass multiple media and establish interconnections between means. The fictional universe studied here called *The Vanguardas*, authored by the researcher, and for the public of childhood. At first, the paper discusses the context for the emergence of the first transmedia experience in the audiovisual and the definition of transmedia narrative from the perspective of American theorist Henry Jenkins. In the second phase, we present an overview of the new dramaturgical formats that have emerged in the digital environment and that has allowed the most varied experiments, and in recent years has become a major means for the creation and placement of dramaturgy. The work also addresses recent discussions on the future of digital storytelling in panels held at major events in the audiovisual, such as the Rio Content Marketing, relating them to theoretical studies as Janet Murray, who saw some dramaturgical formats that are used on the network, as, for example, webseries and games and Henry Jenkins, theorist who discusses the effects of the convergence between digital and traditional media to create expanded narratives, which he calls transmedia narratives. Finally, the principles studied here are applied in the narrative *The Vanguardas*, providing a detailed study of his fictional universe, as well as developing opportunities transmediáticos developments as synopses for the TV series, webseries, mobisodes, argument for theater play and short film.

**Keywords:** Playwright: Transmedia Storytelling: Fictional Universe: Digital Storytelling: Audiovisual

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** – Ma- Britt, de Alexander Jansson. Disponível no site do artista.....132
- Figura 2** – The grove, de Alexander Jansson. Disponível no site do artista.....132
- Figura 3** –Imagem de autoria de Alexander Jansson. Disponível em sites de busca.....133
- Figura 4** - Imagem de autoria de Alexander Jansson. Disponível em sites de busca.....133
- Figura 5** – The Sleeping house II, de Alexander Jansson. Disponível no site do artista.....134
- Figura 6** - Imagem de autoria de Alexander Jansson. Disponível em sites de busca.....134
- Figura 7** - Imagem de autoria de Alexander Jansson. Disponível em sites de busca.....135
- Figura 8** – Part XV the haouse in the clouds, de Alexander Jansson. Disponível no site do artista.....135
- Figura 9** – Nocturnal Mysteries, de Alexandedr Jansson. Disponível no site do artista.....136

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>08</b> |
| <br>  |           |
| <b>Capítulo 1.....</b>  | <b>14</b> |
| <b>1 A NARRATIVA TRANSMÍDIA.....</b>  | <b>14</b> |
| 1.1 “HÁ MUITO TEMPO ATRÁS, NUMA GALÁXIA MUITO DISTANTE...”<br>UMA PRÉ-HISTÓRIA DA TRANSMÍDIA.....         | 20        |
| 1.2 HISTÓRIAS DE CAMINHOS QUE SE BIFURCAM.....  | 22        |
| 1.3 NARRATIVAS CALEIDOSCÓPICAS.....   | 24        |
| 1.4 NARRATIVAS MULTIFORMES.....   | 24        |
| 1.5 NARRATIVAS ENCICLOPÉDICAS.....  | 28        |
| 1.6 CONVERGÊNCIAS ENTRE AS MÍDIAS.....  | 29        |
| 1.7 PROBLEMATIZANDO A TRANSMÍDIA.....   | 31        |
| 1.8 CULTURA PARTICIPATIVA: A QUESTÃO DO ENGAJAMENTO DOS<br>FÃS.....                                       | 36        |
| <br>  |           |
| <b>Capítulo 2.....</b>  | <b>40</b> |
| <b>2 LABORATÓRIO TRANSMÍDIA: DESENVOLVIMENTO DE<br/>NARRATIVAS E PRÁTICAS TRANSMÍDIAS NO MERCADO.....</b> | <b>40</b> |
| 2.1 NOVOS FORMATOS – NARRATIVAS DIGITAIS.....   | 47        |
| 2.2 SETE PRINCÍPIOS.....  | 56        |
| 2.3 O UNIVERSO FICCIONAL E SUA MITOLOGIA.....   | 59        |
| 2.4 AUTORIA COOPERATIVA.....  | 62        |
| 2.5 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O PÚBLICO INFANTIL: UMA BREVE<br>REFLEXÃO.....                               | 63        |
| <br>  |           |
| <b>Capítulo 3.....</b>  | <b>66</b> |
| <b>3. OS VANGUARDAS – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO.....</b>   | <b>66</b> |
| 3.1 A PRIMEIRA REVISÃO.....   | 68        |
| 3.2 A CASA É UM CRONOTOPO.....  | 72        |
| 3.3 A CASA COSMOS.....  | 76        |
| 3.4 MITOLOGIA E MOTIVOS RECORRENTES.....  | 79        |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| 3.5       | DESENVOLVIMENTO TRANSMÍDIA DE <i>OS VANGUARDAS</i> .....   | 82         |
|           | <b>Capítulo 4.....</b>                                     | <b>85</b>  |
| <b>4.</b> | <b><i>OS VANGUARDAS</i>.....</b>                           | <b>85</b>  |
| 4.1       | <i>LOGLINE</i> .....                                       | 85         |
| 4.2       | APRESENTAÇÃO.....  | 85         |
| 4.3       | <i>TAGLINE</i> .....                                       | 86         |
| 4.4       | PREMISSAS DA SÉRIE.....                                    | 86         |
| 4.5       | DESCRIÇÕES DOS PRINCIPAIS CENÁRIOS.....                    | 93         |
| 4.6       | PERSONAGENS.....   | 97         |
| 4.7       | MACRO ESCALETA.....  | 100        |
| 4.8       | SINOPSES DO EPISÓDIO PILOTO.....                           | 104        |
| 4.9       | ARGUMENTO DOS EPISÓDIOS DA PRIMEIRA TEMPORADA.....         | 108        |
| 4.10      | PRÉ-ROTEIRO (PRIMEIRO BLOCO).....                          | 113        |
| 4.11      | ARGUMENTOS DOS DOIS PRIMEIROS <i>MOBISÓDIOS</i> .....      | 121        |
| 4.12      | SINOPSE PARA CURTA METRAGEM.....                           | 122        |
| 4.13      | SINOPSE PARA TEXTO DRAMÁTICO.....                          | 125        |
| 4.14      | INSPIRAÇÕES PARA CONCEPÇÃO ESTÉTICA.....                   | 131        |
| <b>5</b>  | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                           | <b>136</b> |
|           | <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                    | <b>140</b> |
|           | <b>ANEXOS – ESTUDO DE PLANTA BAIXA DA CASA ATELIÊ.....</b> | <b>144</b> |
|           | ANEXO A – PRIMEIRO ESBOÇO DA FACHADA.....                  | 145        |
|           | ANEXO B – PLANTA BAIXA DO PRIMEIRO ANDAR.....              | 146        |
|           | ANEXO C – ESBOÇO DE PARTE DO SEGUNDO ANDAR.....            | 147        |
|           | ANEXO D –DISPOSIÇÃO DO SUBSOLO DA CASA.....                | 148        |
|           | ANEXO E –ESBOÇO DE PLANTA BAIXA DA CASA.....               | 149        |
|           | ANEXO F –PRIMEIRO ESBOÇO DA ÁREA EXTERNA.....              | 150        |

## INTRODUÇÃO

Há pelo menos três anos, *Os Vanguardas* tem sido parte central de minhas atividades profissionais e acadêmicas. Trata-se de um projeto que agrupa dois de meus principais interesses: o trabalho com e para crianças e o trabalho como roteirista e dramaturga, além da pesquisa sobre novos formatos de narrativas digitais.

O meu convívio com crianças e adolescentes já dura onze anos, quando meu grupo de teatro, na época chamado de *Cia Ziriguidum*, decidiu conceber seu primeiro espetáculo destinado a este público: *Quem Conto Canta Cordel Encanta*, que estreou em 2004, com estrutura e concepção estética totalmente inspirada no espetáculo *Isto é Bom demais! – Comédia musical de cordéis e lundus*, dirigido por nosso querido e saudoso professor doutor Armindo Bião. Nossa intenção era ampliar a força imagética e o jogo proposto na adaptação dos folhetos de cordel e redimensioná-los para o universo da infância. Com esse espetáculo, ganhamos nosso primeiro Prêmio Braskem de Teatro<sup>1</sup>, na categoria melhor espetáculo infanto-juvenil.

Através dessa experiência, apaixonei-me pelo universo infantil, sua força imaginativa e pelas infinitas possibilidades de histórias que podem ser criadas dentro desse universo, com o desafio à criatividade que nos impomos ao escrever e atuar para este público.

A primeira experiência no teatro foi tão instigante, que muitos outros espetáculos vieram, tornando meu grupo conhecido e premiado na cidade<sup>2</sup>. Desde então, surgiram convites para trabalharmos diretamente com crianças, em aulas ou montagem de espetáculos com elas. Hoje, nosso grupo, com novos componentes e novo nome, possui um espaço próprio, *O Teca Teatro & Outras Artes*, onde crianças e adolescentes experimentam várias linguagens artísticas; onde podemos investigar e aprender sobre a potencialidade criativa da criança e o olhar dela sobre as coisas do mundo.

*Os Vanguardas* nasceu dessa busca e aprendizado. E de outras tantas inquietações. Trata-se de uma narrativa em torno de um grupo de crianças que, juntamente com um velho e multifacetado artista em sua incrível casa ateliê, vivem aventuras cheias de ação e mistério,

---

<sup>1</sup> Premiação anual das melhores produções do teatro baiano.

<sup>2</sup> Em 2006 montamos o espetáculo *Ora Bolas!* Que ganhou o Prêmio Braskem de melhor espetáculo do ano e pelo qual fui indicada como melhor autora. Nesse mesmo ano, ganhei o Prêmio de melhor autora por outro texto, *Pra Não Esquecer de Mim*, um juvenil dirigido por Marconi Araponga. Em 2007, montamos *Pedro e a Cobra de fogo*, com quatro indicações ao Prêmio Braskem, vencendo melhor espetáculo e melhor texto. Em 2011, estreamos o espetáculo *De sol, de céu e de lua*, primeiro espetáculo feito para a primeira infância (zero a seis anos) na cidade de Salvador.

para defender a energia criativa e todas as artes do mundo da ameaça de um terrível vilão. Enquanto esboçava essa história, me fazia muitas perguntas, dentre elas: afinal, o que é olhar o mundo com os olhos da criança? O que é olhar a arte com os olhos da criança? Zaqueu, o personagem dono da casa ateliê é um artista que vê o mundo com olhos infantis. Ou, como diria Pablo Picasso, uma criança que não desaprendeu de ser artista.

Passei a imaginar como seria a história que uma criança contaria a partir de um quadro, uma escultura, uma obra de arte... Cheguei a fazer esse exercício com minha filha e crianças com as quais eu trabalho. E assim foi nascendo a casa ateliê de Zaqueu. E a ideia de contar histórias sobre as artes e a partir do olhar de crianças.

Na medida em que a narrativa de *Os vanguardas* foi surgindo, deparei-me com a chance de explorar, desde o início de sua elaboração, possibilidades de desmembramentos de suas histórias para outras linguagens, como livros, jogos, peças de teatro e cinema. Sempre me interessou investigar as diferenças entre formatos de narrativa, suas potencialidades e especificidades. O potencial narrativo que vislumbrei em *Os Vanguardas* naturalmente me conduziu a um planejamento transmídia, sem que eu soubesse direito como realizá-lo dessa forma.

Para compreender melhor esse potencial narrativo, tornei *Os Vanguardas* o objeto de pesquisa do presente trabalho, no qual pesquiso e aprimoro a construção de uma narrativa transmídia para seu universo ficcional.

É fato que a era digital, com as constantes novidades que alteram a todo o momento nossa forma de comunicação e percepção do chamado mundo virtual, está profundamente ligada às novas formas de narrativas desenvolvidas hoje, principalmente no meio audiovisual.

No meu ambiente de trabalho onde convivo com crianças e adolescentes em algumas escolas da cidade, o tema da arte associada à tecnologia é muito discutido entre professores e pedagogos. Dentro desse raciocínio, *Os Vanguardas* pode atuar tanto como uma forma de entretenimento, como de fluxo de conteúdo didático, pois, apresenta obras de grandes artistas, inserindo-as dentro da trama e instigando seu próprio conhecimento para que o aluno possa expandir a sua experiência transmídia, utilizando instrumentos que já fazem parte de seu dia a dia.

Espero que a construção de um projeto transmídia para *Os Vanguardas* permita criar meios de aproximação entre sua narrativa e o público a que se destina, desenvolvendo e ampliando o diálogo com crianças que estão crescendo sob a perspectiva da chamada “cultura participativa” (JENKINS, 2009), termo este que será discutido ao longo da minha pesquisa.

Em suas considerações sobre as convergências e divergências digitais, a pesquisadora Iara Sydenstricker (2011) ressalta que os teledramaturgos passam também por um vasto processo de transformação na concepção da escrita. Esses autores são cada vez mais levados a atuar para além dos limites da obra, criando e povoando o universo ficcional no qual a obra está inserida.

Isso parece se comprovar nas crescentes exigências do mercado para a apresentação de projetos. Iniciativas privadas ou o próprio Ministério da Cultura (MINC) já incluem como requisito obrigatório em concursos ou editais o planejamento multiplataforma do projeto no momento de sua elaboração. Através dessa pesquisa, portanto, pretendo reunir ferramentas que terão aplicabilidade constante na minha vida profissional, como roteirista e realizadora.

Hoje, a experiência produzida no meio digital permite que pessoas que até então não interagiam diante de um produto artístico, possam encenar ou construir suas próprias histórias a partir de um conjunto de elementos que lhe são oferecidos, onde a combinação dos mesmos pode ser experimentada sem regras ou critérios ainda definidos. Quando penso nessas possibilidades, sempre me transporto para minhas brincadeiras de criança, onde eu me imaginava entrando em filmes e novelas, criando personagens para mim dentro daquela trama que interagiam com todos os outros e, às vezes, até mudavam os rumos da história. De certa forma, hoje minha brincadeira de criança se tornou uma prática no mercado de entretenimento, principalmente no ambiente virtual. Mas é uma tendência que também pode ser observada em outras linguagens, até mesmo no teatro, forma de representação mais antiga.

Diante desse novo comportamento apresentado pelo público, seja ele espectador da TV, do teatro ou do cinema, ou leitor, ou jogador de vários tipos de *games* ou público atuante em narrativas interativas, torna-se necessário compreender de que forma as histórias se influenciam por essa nova relação. E de que forma deveremos nos referir a esse público daqui por diante. Tendo em vista que, por conta de toda a acessibilidade tecnológica, onde um número cada vez maior de pessoas ingressa ao mundo virtual e se torna usuário de meios digitais, onde o público é impelido a interagir mais do que somente assistir, optei por algumas denominações que me parecem mais adequadas. Ao longo do trabalho, utilizei as palavras “fruidor”, no sentido mais abrangente, “interator”<sup>3</sup> no caso daquele que está assimilando e/ou interagindo com uma narrativa por meios digitais, e em algumas vezes, a palavra “espectador” ainda aparece, sobretudo quando estamos falando de meios de comunicação tradicionais, como TV, cinema ou teatro.

---

<sup>3</sup> Termo utilizado pela autora Janet Murray (2003) para designar o jogador. Acredito ser um termo apropriado para ampliar o sentido de jogo enquanto meio onde histórias podem ser desenvolvidas. Mais do que simplesmente jogar, o interator pode interagir com a narrativa.

No primeiro capítulo, procuro estabelecer uma definição para a narrativa transmídia usando como suporte, principalmente, os escritos de Henry Jenkins, que cunhou o termo tendo como base a observação de experiências multiplataformas que começaram a despontar no cenário cinematográfico. Jenkins procurou compreender essa nova forma de se contar histórias associando-a ao chamado “fenômeno da convergência”, que, em suas palavras, seria um fenômeno provocado pelas mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. “(...) num conceito mais amplo, talvez a convergência se refira a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistam e em que o conteúdo passa por eles fluidamente.” (JENKINS, 2009, p.377).

Na definição apresentada acima, mais duas palavras merecem uma breve elucidação por serem recorrentes em toda a escrita da presente dissertação: mídia e conteúdo. A palavra mídia é utilizada nesse trabalho, exatamente como Jenkins a usa em seus escritos, ou seja, como sinônimo de meios de comunicação, estruturas realizadas socialmente, enquanto prática cultural, que podem ser tecnológicas, analógicas ou digitais. Assim, o livro, a TV, o jornal, a internet, o teatro, são meios pelos quais o conteúdo chega ao receptor.

A palavra conteúdo deve também ser entendida aqui no contexto em que é utilizada pelos profissionais do meio audiovisual. Ela designa o produto que é transmitido pela mídia, ou meio de comunicação, independente de seu formato ou gênero (artístico, informativo, publicitário, cultural, técnico, educativo). Nesse trabalho, a palavra conteúdo está desvinculada, portanto, da sua acepção nas teorias da estética e da *formatividade*, de estudiosos como Pareyson (1997), onde se estudam as articulações entre forma e conteúdo.

Termos como “conteúdo multiplataforma”, “plataforma midiática”, “plataforma de veiculação” ou “suporte”, também são usuais no vocabulário audiovisual. O termo plataforma é usado enquanto suporte por onde todas as informações circulam na *web*. A plataforma midiática é o suporte pelo qual o conteúdo circula numa mídia ou meio específico. Se o conteúdo é multiplataforma, significa que o mesmo pode circular simultaneamente em diferentes suportes midiáticos. Como, por exemplo, um programa que, ao mesmo tempo em que é exibido na TV, possui um *game* que pode ser acessado na *web*.

A autora Janet Murray, que antes mesmo de Jenkins, produziu um excelente estudo sobre as potencialidades narrativas no ambiente digital e lançou alternativas futuras para o desenvolvimento das mesmas no ciberespaço<sup>4</sup>, apresenta grande contribuição para o entendimento da utilização do espaço virtual enquanto meio de expressão artística. Como se

---

<sup>4</sup> Lévy define ciberespaço “(...) espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” (1999, p. 92)

trata de uma autora que uniu seu conhecimento acadêmico em letras e seu trabalho prático na área da informática, Murray constrói uma linha de pensamento que une grandes nomes da literatura enquanto precursores de um tipo de narrativa multiforme e enciclopédica já no século XX, às novas tecnologias que acabaram por tornar o ambiente digital muito apropriado para a experimentação de uma narrativa não linear, fragmentada, de onde se podem criar muitas portas de entrada.

Tanto Murray quanto Jenkins ressaltam o papel da revolução digital nessa nova forma de se relacionar com o mundo em várias esferas do cotidiano, inclusive no fazer artístico. Ambos os autores citam Pierre Lévy como um dos primeiros autores a escrever sobre como as novas tecnologias possibilitaram mudanças na sociedade do século XXI. Através da discussão de Lévy sobre como a *internet* favoreceu a troca de informações entre pessoas e contribuiu para a formação da chamada inteligência coletiva, Jenkins traz a noção de cultura participativa, além de uma nova perspectiva sobre a cultura de fãs. Perspectiva esta que altera, inclusive, as relações entre autores e fruidores. Todas essas questões que são vitais para a construção de uma narrativa transmídia estão, portanto, baseadas na articulação das noções de convergência dos meios de comunicação, da cultura participativa e da inteligência coletiva. Estas serão questões discutidas nesse capítulo, pois a nova relação que se estabelece entre o público e a obra influencia diretamente o desenvolvimento de uma narrativa que se pretende desenvolver através desse estudo.

No segundo capítulo, procuro traçar um panorama sobre como o mercado audiovisual tem discutido e desenvolvido narrativas transmídia. Essa visão geral foi possível graças a minha participação no evento *RioContentMarket*, que reúne profissionais do mercado de diversos países e, na sua terceira edição, dedicou grande atenção à discussão de projetos planejadamente transmidiáticos.

A observação de experiências transmídia do cinema e da TV juntamente com o suporte teórico já aqui citado, permitiram-me descrever alguns dos novos formatos e narrativas digitais que são hoje bastante utilizados. Permitiram-me também supor alguns pontos em comum nas narrativas observadas que podem nos levar a pistas sobre como criar dentro dessa linguagem que ainda não tem regras específicas, justamente por estar em fase de experimentação. Nesse sentido, o estudo de alguns princípios elaborados por Jenkins também serviram como norteadores para o desenvolvimento do meu projeto transmídia.

Por fim, o capítulo abordará, ainda que de forma breve, de que maneira o público infantil, alvo de meu trabalho, se insere nesse novo contexto em que narrativas digitais e transmidiáticas ganham cada vez mais espaço.

No terceiro capítulo me proponho a aplicar os princípios estudados no capítulo anterior ao meu projeto de narrativa transmídia *Os Vanguardas*. Foi necessário relatar as mudanças estruturais pelas quais o projeto passou principalmente na elaboração de sua premissa<sup>5</sup>, para que ele pudesse garantir uma narrativa mais vasta onde as plataformas sugeridas pudessem ser mais bem aproveitadas. Nesse momento, os autores Mikail Bakhtin e Gaston Bachelard são citados enquanto grandes inspiradores do processo de criação. A partir da ampliação do universo ficcional e tendo como base algumas formas mais comuns de desenvolvimento transmidiáticos observadas por mim, propus algumas alternativas de desenvolvimento da narrativa de *Os Vanguardas* em outras plataformas de exibição.

O quarto capítulo apresenta o desenvolvimento criativo propriamente dito.

Ao longo do trabalho, o leitor poderá encontrar ainda alguns termos como “novas tecnologias” ou “espectadores passivos e ativos”. Vale ressaltar que esses termos já se encontram um tanto ultrapassados e foram mantidos em referidas citações destes autores, inclusive para que possamos discuti-los, atualizá-los e redimensioná-los à realidade atual.

Ressalto, por fim, que em virtude da narrativa transmídia abrigar várias estruturas narrativas e vários tipos de dramaturgia, optei em utilizar somente o termo narrativa, enquanto gênero que pode ser contado de diferentes formas.

Assim como na “cultura da convergência” todas as mídias – tradicionais e digitais – coexistem, interferem-se mutuamente e convergem para uma assimilação expandida de determinado conteúdo, entendo que este trabalho é para mim a convergência de todas as experiências mais importantes da minha vida profissional: o teatro e a dramaturgia, o audiovisual, a educação e a cultura da infância.

---

<sup>5</sup> “(...) argumento geral e conflito central da série, universo proposto: o que movimenta o universo proposto, momento histórico, relação e perfis de personagens, como os personagens se movimentam, qual o conflito central da série, cenários e/ou locações (...)” (SYDENSTRICKER, 2010, p. 87).

## 1. A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Em 1973, o escritor Ítalo Calvino publicou *O Castelo dos destinos cruzados*, um romance de estrutura inusitada que, segundo o próprio autor, se configurou numa “espécie de máquina de multiplicar narrações partindo de elementos figurativos com múltiplos significados possíveis como as cartas de um baralho de tarô”.

A afirmação acima se encontra em *Seis propostas para o próximo milênio*, um livro póstumo onde foram publicadas as conferências que Calvino faria a convite da Universidade de Harvard e, que não chegaram a ser proferidas por causa da súbita morte do autor. Nesses escritos, Calvino identifica seis “princípios” que deveriam nortear a literatura do próximo milênio. A multiplicidade é uma delas.

Calvino nos apresenta, então, exemplos na literatura que parecem proclamar o potencial de multiplicidade de algumas narrativas, onde “(...) cada objeto mínimo é visto como centro de uma rede de relações (...). De qualquer ponto que parte, seu discurso se alarga de modo a compreender horizontes sempre mais vastos, e se pudesse desenvolver-se em todas as direções, acabaria por abraçar o universo inteiro.” (CALVINO, 1990, p. 122).

Ao utilizar as cartas do tarô como “máquina narrativa combinatória”, Calvino traz a tona a aleatoriedade do mundo, com suas múltiplas possibilidades de cruzamento dos destinos. Mas ele também se utiliza da imprevisibilidade do jogo na própria estrutura da escrita, na forma como ela se apresenta.

No jogo do tarô, embaralham-se as cartas e qualquer uma delas, independentemente da ordem cronológica, pode dar início a uma narrativa que também pode se desdobrar em outras secundárias. Qualquer carta pode ser o ponto de partida para se conectar com o universo inteiro.

Hoje encontramos com frequência esse tipo de narrativa que exige muito mais investimento por parte do fruidor, assim como narrativas de jogos eletrônicos cada vez mais complexas, narrativas digitais, narrativas em produtos, como embalagens de achocolatados<sup>6</sup> e brinquedos ou grandes narrativas que transitam em várias mídias diferentes. E a nossa

---

<sup>6</sup> A embalagem do achocolatado Dell Vale Kapo apresenta ilustrações e descrições de diversos personagens que fazem parte de uma história: O segredo dos vales mágicos. A apresentação da história na embalagem instiga a criança a entrar no *site* para saber mais sobre ela e interagir através de jogos, por exemplo. A marca Dell Vale kapo, faz parte da Coca Cola Company, mega empresa que há tempos desenvolve histórias transmídias para a publicidade de suas marcas. A empresa responsável pela criação dessas histórias agregadoras de valor aos produtos é a *Starlight Runner*, no qual seu fundador, Jeff Gomez, já trabalhava com criação de histórias e estratégias transmídia muito antes de Henry Jenkins conceituar e denominar essa prática. Para saber mais, consultar os *sites*: <<http://www.starlightrunner.com>> e <[http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/21622\\_O+PODER+DA+NARRATIVA+TRANSMIDIA](http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/21622_O+PODER+DA+NARRATIVA+TRANSMIDIA)>.

maneira de consumir e acompanhar as histórias também mudou: acompanhamos nossas séries prediletas pela *internet*. Assistimos mais *youtube* no *smartphone* do que programas de TV.

A experiência narrativa nesses novos meios ainda se encontra numa espécie de transição entre a reprodução de formas narrativas tradicionais e a criação de formatos específicos, com convenções próprias. Mas para a autora do livro *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, Janet Murray, cuja obra visitaremos com constância nesse trabalho, estamos vislumbrando, através dessas novas experiências, uma nova e promissora tendência para as narrativas ficcionais.

Para o professor Henry Jenkins, outra grande referência para esta pesquisa, estamos diante do que ele chama de “entretenimento da era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida numa única mídia” (JENKINS, 2009, p. 137)

O fato é que lidamos hoje com todos os desdobramentos – no cotidiano, no comportamento social, na cultura - das grandes mudanças condicionadas pela era digital. Estamos diante de um novo meio de expressão. Um meio virtual, que possibilita a criação de inúmeras formas narrativas e inúmeras interconexões entre meios. Para o artista criador, isso não pode parecer assustador, mas sim, instigante. Como diz Murray, “esse novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de contar histórias. Significa uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida”. (MURRAY, 2003, prefácio).

Dentre todas as novidades que incluem novos meios e novas formas de se contar histórias, nos deparamos com um termo que nos últimos anos tem se tornado muito presente, principalmente no mercado audiovisual, mas que já vem interferindo também na criação de narrativas em outros veículos como, por exemplo, o teatro e a literatura: a narrativa transmídia, ou transmidiática. O uso desse termo (embora seja aplicado ainda de forma confusa, por conta da sua vida recente) tornou-se praticamente regra na criação de projetos, principalmente no cinema e na TV. Portanto, para investigarmos mais a fundo as mudanças provocadas tanto na criação, quanto na recepção de histórias na chamada era da convergência, torna-se importante compreender melhor o significado (ou significados) do termo “narrativa transmídia”.

O teórico americano Henry Jenkins, que investiga a relação entre as mídias e a cultura, foi um dos primeiros autores a analisar as experiências e efeitos da narrativa transmídia. Segundo sua definição, “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas

plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.” (JENKINS, 2009, p. 138).

Em seu blog, Henry Jenkins acrescenta:

*Transmedia storytelling* representa um processo onde os elementos integrantes de uma ficção se dispersam sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua contribuição única para o desenrolar da história.<sup>7</sup>

Jenkins aponta para o caminho da criação de amplas narrativas que integram múltiplos meios. Há uma narrativa principal, que não está necessariamente em uma única plataforma midiática, apesar de encontrarmos uma quantidade maior de exemplos assim – geralmente a plataforma principal é um filme ou uma série de TV - e outras mídias cujas informações sobre a narrativa se dispersam e se suplementam. A experiência de imersão ou compreensão expandida da obra depende da disposição do fruidor em buscar essas informações em vários caminhos que lhe são oferecidos. Esse tipo de experiência narrativa acaba por fomentar um ambiente propício para manifestações do chamado *fandom*<sup>8</sup>, o que nas palavras do próprio Jenkins seriam práticas culturais criadas pelos fãs de determinada obra, incluindo reapropriações da mesma.

Em seus estudos, Henry Jenkins cita *Matrix*<sup>9</sup>, como a primeira experiência ou pelo menos a mais radical em termos de dispersão de informações sobre o universo ficcional em várias plataformas de exibição: A franquia *Matrix* fragmentou informações da narrativa que foram transmitidas através de três filmes *live action* (com atores reais), uma série de curtas de animação, duas coleções de histórias em quadrinho e vários *games*. Não há uma única plataforma que contenha todas as informações necessárias para compreender todo o seu universo.

Jenkins também afirma que “o conceito de narrativa transmídia entrou para o debate público pela primeira vez em 1999, enquanto audiências e críticos tentavam entender o

<sup>7</sup> Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)>. Acesso em: 14 jul. 2013.

<sup>8</sup> “(...) *Fandom* se refere às estruturas sociais e práticas culturais criadas pelos consumidores mais apaixonadamente engajados de propriedades de mídia de massa”. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2010/01/fandom\\_participatory\\_culture\\_a.html#sthash.CpRBU5iJ.dpuf](http://henryjenkins.org/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html#sthash.CpRBU5iJ.dpuf)>. Acesso em: 11/07/2012

No mesmo texto, ele afirma que a cultura participativa seria a forma mais ampla de qualquer produção cultural, que se inicia no nível dessas bases, mas está aberto a ampla participação.

<sup>9</sup> Dirigido pelos irmãos Wachowski, o primeiro filme da trilogia cinematográfica foi lançado em 1999 e os outros dois em 2003, num intervalo de seis meses.

sucesso fenomenal de *A Bruxa de Blair*<sup>10</sup>, um filme independente de baixo orçamento que se tornou um negócio imensamente rentoso”. (JENKINS, 2009, p. 145)

*A Bruxa de Blair* já havia conquistado uma legião de seguidores na *web* um ano antes de chegar aos cinemas.

Muitas pessoas ficaram sabendo da bruxa de *Burkittsville* e do desaparecimento da equipe que forma o enredo central do filme, ao entrar on-line e encontrar o curioso site que parecia, em cada detalhe, absolutamente real. O site fornecia documentação de inúmeras descobertas de bruxas ao longo dos séculos, a maioria não citada diretamente no filme (...). Um pseudo documentário que investigava a bruxa foi exibido no *Sci Fi Channel* não muito diferente dos documentários sobre fenômenos sobrenaturais. Após o lançamento do filme, a *Oni Press* publicou vários quadrinhos supostamente baseados nos relatos de outra pessoa que havia encontrado a bruxa ao caminhar pelo bosque (...). Até a trilha sonora foi apresentada como uma fita encontrada no carro abandonado. (JENKINS, 2009, p. 145)

A série *Lost*<sup>11</sup>, grande sucesso da TV americana, criou um jogo de realidade alternativa (ARG)<sup>12</sup>, no qual em uma das fases era possível acionar o vídeo-blog da personagem Rachel Blake (que não existiu na série de TV), que investigava operações obscuras da *Iniciativa Dharma* e de outras ações patrocinadas pela *Fundação Hanso*. O site da Fundação possui um visual extremamente real. Vídeos com experiências realizadas pelo *Dr. Hanso*, foram veiculados no *youtube* como se fossem fragmentos de fitas VHS. Esse jogo fez parte de um projeto chamado *The Lost Experience*, que pretendia manter os fãs da série envolvidos no intervalo entre as temporadas da TV. Através do jogo, era possível descobrir ou pelo menos chegar mais perto de respostas acerca de alguns mistérios do universo ficcional de *Lost*, bem como descobrir algumas relações secretas entre personagens citados na série. Outras séries como *Smallville*, *Dawson's Creek*, *The Walking Dead* e filmes como *Harry Potter*, também expandiram suas narrativas em novos meios e exploraram a *web* na promoção de suas plataformas principais.

---

<sup>10</sup> *The Blair Witch Project* (título original) foi lançado no cinema em 1999. Escrito e dirigido pelos americanos Daniel Myrick e Eduardo Sánchez.

<sup>11</sup> Série americana transmitida pelo canal ABC, criada por Jeffrey Lieber, J.J. Abrams e Damon Lindelof. A série teve seis temporadas. O piloto foi ao ar em 2004 e o último episódio em 2010.

<sup>12</sup> ARG – *Alternative Reality Game* é um jogo que geralmente apresenta uma narrativa de mistério a ser resolvido. As pistas podem ser lançadas em diversos meios. No caso de *Lost*, as pistas poderiam vir de mensagens de *e-mail*, ligações telefônicas, comerciais, *sites* com informações fictícias que foram feitos para parecerem reais e que só poderiam ser acessados se o jogador descobrisse a senha. A descrição completa do jogo de realidade alternativa de *Lost* está disponível em: <[http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Lost\\_Experience](http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Lost_Experience)>. Acesso em: 29 jul. 2013.

No Brasil, alguns programas de TV já começam a experimentar um planejamento multiplataforma. A novela *Cheias de Charme*<sup>13</sup> utilizou o vazamento de um clipe na *internet* como um *plot point*<sup>14</sup>, impulsionando a narrativa. As três empregadas: Maria da Penha, Maria aparecida e Maria do Rosário aproveitam a viagem da patroa de uma delas, a cantora de Tecno-forró, Chayene, e usam sua casa e seu estúdio para gravar o vídeo clipe “Vida de Empreguete”. Segundo Alan Mascarenhas e Olga Tavares, autores do trabalho sobre *Cheias de charme* apresentado no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação promovido pela Intercom<sup>15</sup>, a partir desse acontecimento na novela, “a Rede Globo mostra em narrativa os bastidores da criação de um viral<sup>16</sup>. E vai além, usa o videoclipe como peça de uma narrativa expandida para a *internet*”. Portanto, o fenômeno da convergência passa a ser tema central da própria novela. O videoclipe das “empreguetes” não foi de pronto exibido na TV, incentivando o público a assisti-lo na *web*. Ao longo da novela, outras estratégias parecidas foram criadas. Foi também lançado o livro-diário da personagem Cida, que possuía grande empatia com crianças e adolescentes.

Quando as novas ferramentas digitais foram utilizadas para o lançamento de narrativas transmídia no mercado do entretenimento, ela se deu como estratégia de *marketing* na divulgação e criação de produtos licenciados. O interesse mercadológico era o que impulsionava essas primeiras experiências.

Jenkins afirma que entre 2006 e 2007, redes de TV estadunidenses como *NBC* ou *ABC* anunciavam estratégias transmídias para todos os seus programas, utilizando termos como *TV expandida* (ABC) ou *entretenimento 360°* (NBC). Assim foram desenvolvidos os primeiros *mobisódios*<sup>17</sup> em torno de personagens secundários em séries como *The Office*, jogos de realidade alternativa para *Lost* e livros que narravam a história de sobreviventes do voo 815

---

<sup>13</sup> *Cheias de Charme*: Telenovela brasileira escrita por Filipe Miguez e Izabel de Oliveira, exibida no horário das 19h da Rede Globo, entre os meses de abril e setembro de 2012.

<sup>14</sup> *Plot-point* – ponto de virada. Termo que designa um acontecimento que impulsiona a trama central e força os personagens a agirem. Esse termo é muito utilizado em manuais de roteiro, como por exemplo, o *Manual do Roteiro* de Syd Field.

<sup>15</sup> Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br>>. O trabalho aqui mencionado tem o título: Transmídia em telenovela: *Cheias de charme* e de transmidialidade? Para acessar trabalho completo, disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2010-1.pdf>>.

<sup>16</sup> Palavra utilizada para designar conteúdos que são compartilhados na *web* por muitas pessoas e de maneira incontrollável, ganhando grande e rápida repercussão até mesmo em outras mídias.

<sup>17</sup> Vídeos curtos produzidos para exibição em plataformas móveis, como *smartphones* e *tablets*.

da *Oceanic Airlines* que na série de TV só apareciam como figurantes. Foram criados perfis de personagens em sites de relacionamento, como em *Gossip Girl*, dentre outras experiências.

No final de 2007, essas estratégias tinham se tornado tão completamente integradas ao modo como a televisão norte americana opera que se tornaram um dos pontos focais de uma longa greve de roteiristas. Afinal, o volume de trabalho e exigência na criação aumentou significativamente, enquanto que a remuneração para os roteiristas continuou a mesma, já que o argumento usado pelos produtores era de que essas novas produções eram somente parte de um plano estratégico de *marketing*.

A tensão provocada pela greve ajudou a revelar o complexo entrelaçamento de objetivos criativos e econômicos por trás das estratégias para essas novas plataformas cruzadas. E, como veremos adiante, toda produção de narrativa transmídia, já experimentada não pode ser analisada sem se compreender a profunda relação entre criação e mercado em todas as fases de elaboração.

É fato que essas mudanças instigaram dramaturgos, cineastas, roteiristas, diretores, produtores, empresas e o público em geral, que também passou a interagir de forma mais ativa com a narrativa dispersada em diversos meios. Projetos como *A Bruxa de Blair*, *Matrix*, *Harry Potter*, revelam como a utilização das novas mídias pode servir para a criação de uma teia dramática complexa, com riqueza de detalhes e múltiplas interpretações. Sobre isso, Jenkins afirma: “Cada vez mais, as narrativas *transmídias* estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior que o filme (...).” (2009, p.161)

Em outros escritos de Jenkins, também aparece a expressão *world-building* para descrever o processo de criação que deve sustentar múltiplos personagens em múltiplas histórias habitando múltiplas mídias:

Este processo de criação de mundo (*world-building*) encoraja um impulso enciclopédico tanto em leitores quanto em roteiristas. Nós somos atraídos a dominar o que pode ser sabido sobre o mundo que sempre se expande além de nossa compreensão. Este é um prazer muito diferente do que o que associamos com o fechamento encontrado na maioria das narrativas construídas de forma clássica, onde esperamos deixar o cinema sabendo de tudo o que é necessário para dar sentido a uma história particular.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)>. Acesso em: 18 jul. 2013.

Acredito que as duas expressões querem dizer a mesma coisa e que, talvez, apareçam distintas em nossa língua por opções diferentes dos tradutores. Contudo, tenho preferência pela expressão “construção de universos” e prefiro adotá-la por me parecer mais apropriada, sobretudo nas questões teóricas que podem ser levantadas a partir dessa ideia e que serão discutidas no próximo capítulo.

### 1.1 “HÁ MUITO TEMPO ATRÁS, NUMA GALÁXIA MUITO DISTANTE...” UMA PRÉ-HISTÓRIA DA TRANSMÍDIA

Milhares de anos se passaram desde o surgimento das primeiras civilizações e a narrativa sempre teve papel importante na organização do pensamento sobre questões que norteiam nossos arranjos sociais, culturais, familiares e religiosos. Murray escreve algumas linhas que sintetizam o poder da narrativa enquanto suporte para a relação entre o homem e o mundo:

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida em torno do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros, histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (MURRAY, 2003, prefácio)

Se olharmos para trás, para o caminho percorrido pela nossa tradição literária, ou mesmo por outras tradições culturais, será fácil reconhecer obras as quais podemos adjetivar: narrativas potencialmente transmídias.

A Bíblia, um conjunto de histórias escrita por várias mãos durante muitos anos, se tornou uma narrativa tão extensa, com tantas outras narrativas secundárias, todas ricamente detalhadas que, ao longo de nossa história, não há um meio de comunicação sequer em que partes desse livro já não tenham sido reproduzidas, recriadas e ressignificadas.

Em sua obra baseada em pedaços e fragmentos de informações de mitos preexistentes, Homero contava com um público informado para contornar quaisquer pontos de confusão potenciais. A dramaturgia clássica revisita os mitos, recontando histórias em que os mesmos personagens podem aparecer em contextos diferentes. Os rituais antigos, o artesanato, a

arquitetura dos templos e decoração das casas revelavam fragmentos de informações diferentes acerca das mesmas narrativas mitológicas.

Uma grande e boa narrativa possui potencialmente essa capacidade de se desmembrar, se perpetuar de diferentes maneiras em diferentes plataformas de recepção, de interagir com o público. Com isso, não quero afirmar que toda boa narrativa deva necessariamente ser desmembrada. Mas, histórias com grande potencial para ocupar diversas mídias, sempre existiram. Ou seja, a noção de narrativa transmídia não é exatamente uma novidade. A novidade está na convergência de meios via digital, no surgimento de novos formatos e novas formas de interação entre os meios e os fruidores.

Voltemos ao exemplo do tarô, citado no início do capítulo. Mais precisamente ao tarô mitológico descrito por Sharman-Burke e Greene (1988). Ao analisarmos a maneira como o jogo se organiza, nos deparamos com um bom exemplo que comprova o potencial transmidiático dos mitos. O naipe de paus narra a história de Jasão e os Argonautas em busca do Velocino de Ouro. Cada carta desse naipe, de ás a 10, representa um estágio dessa jornada. Contudo, cada carta pode representar uma situação ou personagem tão rica e consistente, que, por si só, é capaz de suscitar histórias com força suficiente para serem apreciadas independentemente da narrativa principal.

A quinta carta, por exemplo, apresenta a batalha de Jasão com o dragão que guarda o velocino de ouro. Encontramos nela a figura de Medeia, filha de Aietes, rei de Aia, local onde ficava guardado o velocino de ouro. Apaixonada por Jasão, Medeia trai o pai e mata o próprio irmão para ajudá-lo a conquistar o velocino e fugir sem ser perseguido. Na carta seguinte, Jasão comemora a vitória com os companheiros que, juntos, seguem viagem. Medeia é mencionada na quinta carta como uma figura necessária nessa fase da vida de Jasão, pois, sem ela, sua visão e coragem não seriam suficientes. Essa seria a grande participação de Medeia na vida de Jasão. Contudo, sabemos que os desdobramentos de sua história com Medeia acabam se configurando numa grande tragédia imortalizada na peça teatral de Eurípedes. A tragédia de Medeia, que já foi contada e adaptada para outros meios como cinema e quadrinhos, ganhou novas versões em outras épocas. Muitos nem conhecem a história pregressa de Jasão e nem o que acontece com ele depois da morte de seus filhos. Medeia, por si só, é uma grande história representada no tarô em uma única carta, um único estágio da grande jornada de Jasão em busca do velocino de ouro.

Vale ressaltar que os exemplos de narrativas mitológicas são mencionados nesse trabalho sob dois aspectos: o primeiro reforça a ideia de que a criação de narrativas tão

amplas que não podem ser esgotadas em um único meio é antiga e inerente à nossa cultura. O segundo aspecto se refere à relação entre a palavra mitologia e as práticas transmidiáticas de hoje. Trata-se de uma palavra muito utilizada pelos roteiristas e criadores que afirmam que uma narrativa transmídia pressupõe a criação de um universo ficcional com sua própria mitologia. Esse segundo aspecto será desenvolvido no próximo capítulo.

## 1.2 HISTÓRIAS DE CAMINHOS QUE SE BIFURCAM

Antes de realizar um levantamento sobre os precursores da narrativa digital, Murray faz uma reflexão interessante sobre o processo de transformação pelo qual passam as formas narrativas:

Em 1455, Gutenberg inventou a prensa tipográfica, mas não o livro como hoje o conhecemos. (...) Foram necessários mais de cinquenta anos de experimentação até que se estabelecessem algumas convenções (...) as quais, em conjunto, fizeram o livro impresso um meio coerente de comunicação. (2003, p. 41).

Mais adiante, ela acrescenta:

Da mesma forma, novas tradições narrativas não surgem do nada. Uma particular tecnologia de comunicação – a imprensa, a câmera de vídeo, o rádio – pode nos causar espanto quando entra em cena pela primeira vez, mas as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma. (2003, p. 42).

Diante do cenário atual, com novas e variadas formas de se contar histórias utilizando diversos meios simultaneamente, onde poderíamos encontrar tais precursores e de que maneira poderíamos entender como se deu esse processo de transformação?

As primeiras respostas sugeridas por Murray vêm das descobertas da física no século XX, que afirmam que nossas percepções sobre o tempo e o espaço podem ser relativizadas. As teorias de Einstein nos levam a constatação de que não podemos nos apoiar na existência de uma verdade absoluta. De que tudo é passível de inúmeras interpretações e estas dependem do ponto do espaço e do tempo em que se olha para elas. Calvino afirma que a relatividade do tempo aparece como tema difundido por quase toda parte e acaba assumindo o significado de um mito de fundação dessa sociedade baseada na transformação.

A ciência já convive com a ideia de que nosso universo coexiste com outros que também estão em processo de expansão. Haveria o que cientistas chamam de *Multiverso*, no qual o nosso pode ser apenas uma bolha flutuando em um oceano de outras bolhas. Universos, multiversos, universos paralelos, buracos negros, múltiplas dimensões, são temas da ciência que povoam a imaginação de pensadores e artistas que acabam por transpor para a experiência cotidiana, como disse Calvino, “essa idéia de infinitos universos contemporâneos em que todas as possibilidades se realizam em todas as combinações possíveis.” (1990, p. 134)

As novas teorias científicas ampliaram nossa percepção sobre as infinitas possibilidades de escolhas dentro da experiência cotidiana. Escolhas que se apresentam com múltiplas consequências, de forma legítima em cada uma delas. “Estamos superando as formas (narrativas) tradicionais para formular tal experiência porque elas não são suficientemente detalhadas ou compreensíveis para expressar o que sentimos diante das pululantes possibilidades da vida.” (MURRAY, 2003, p. 48)

O século XX ainda presenciou o levantamento de outras questões. Os filósofos Félix Guattari e Gilles Deleuze estabeleceram um rompimento com o pensamento estruturalista, segundo eles, um “pensamento mais clássico e refletido, mais velho e mais cansado.” Um modelo de pensamento arborescente, onde há um núcleo pelo qual tudo se desenvolve e se hierarquiza como o tronco e as folhas das árvores. Os dois filósofos propuseram um sistema aberto de pensamento, sem núcleo, centro ou tronco, “onde qualquer ponto pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo.” Um pensamento desenvolvido sob a imagem do rizoma, com hastes subterrâneas, bulbos ou tubérculos que não possuem um ponto central, mas se multiplicam como linhas que podem ter vários pontos de entrada. Segundo Deleuze e Guattari, o rizoma possui princípios como conexão, heterogeneidade e multiplicidade. “Um rizoma pode ser rompido, quebrado em qualquer lugar e também retomado segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas.” O rizoma possui o princípio da cartografia, assim como um mapa que é “aberto, conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente.” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.23 ).

Novas ideias filosóficas e científicas pairavam no ar e com certeza influenciariam não só o conteúdo das futuras narrativas como também suas formas. Como dizem os próprios filósofos: “Não há diferença entre aquilo que um livro fala e a maneira como é feito.” (1995, p. 11).

### 1.3 NARRATIVAS CALEIDOSCÓPICAS

Para compreender o novo ambiente da narrativa na era digital, Murray propõe a metáfora do caleidoscópio baseando-se no estudo do teórico da comunicação Marshall McLuhan, segundo o qual os meios de comunicação no século XX se pareciam mais com mosaicos do que com estruturas lineares, se comparados ao livro impresso. Ao longo desse século, fomos aprendendo e nos acostumando a ler várias informações ao mesmo tempo, como olhar para o jornal, passar o olho em todas as manchetes e escolher o que se quer ler.

Na era tecnológica, somos apresentados com o “mosaico espacial das páginas dos jornais, o mosaico temporal dos filmes e o mosaico participativo do controle remoto da televisão” (MURRAY, 2003, p. 155). Quando entra em cena o computador ainda somos apresentados a novas maneiras de dominar a fragmentação: mecanismos de busca, formas de “etiquetar” fragmentos, *links*, que permitem localizar rapidamente informações que se relacionam entre si.

A autora ainda afirma: “Essa estrutura caleidoscópica traz inúmeras possibilidades para a narrativa. Uma das mais atraentes é a capacidade de apresentar ações simultâneas de múltiplas formas.” (2003, p. 155)

Ao fazer uma reflexão acerca de uma obra de Proust, Calvino também reflete sobre as novas tecnologias interferindo não só no contexto em que os temas são abordados, mas na própria forma como a obra é concebida. “O advento da modernidade tecnológica (...) não faz parte apenas da cor do tempo, mas da própria forma da obra, de sua vazão interna, de sua ânsia de dar consistência à multiplicidade do escrevível na brevidade de uma vida que se consome.” (1990, p. 127)

### 1.4 NARRATIVAS MULTIFORMES

De acordo com Murray, é possível perceber o quanto a ficção do século XX, seja na forma do romance, do filme ou do texto teatral, tem pressionado os limites da narrativa linear.

Percebemos essa transformação, primeiro na representação de múltiplas alternativas dentro de uma história linear coerente. Depois, essas histórias passam a se fragmentar também.

A narrativa multiforme - “(...) uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003, p. 43) - seria então uma espécie de precursora das narrativas digitais com seus mais variados formatos.

Segundo Murray e, segundo ela, para muitos escritores pós-modernos, a mais fundamental narrativa multiforme está no sombrio conto de Jorge Luís Borges: *O Jardim dos caminhos que se bifurcam*. Ao comentar também este conto, Calvino refere-se a Borges como o escritor que “realizou perfeitamente o ideal estético (...) da exatidão, de imaginação e de linguagem.” Onde “(...) cada texto seu contém um modelo do universo ou de um atributo do universo – o infinito, o inumerável, o tempo, eterno ou compreendido simultaneamente ou cíclico (...)” O conto apresenta-se como “conto de espionagem, mas inclui relato lógico metafísico que, por sua vez, inclui a descrição de um interminável conto chinês, tudo isso concentrado numa dúzia de páginas” (1990, p. 133). Esse conto chinês é justamente a história dos caminhos que se bifurcam, um grande labirinto cuja percepção de tempo e espaço se apresenta de forma totalmente inesperada:

Em toda ficção, quando um homem é confrontado com várias alternativas, ele escolhe uma em detrimento das outras. Na obra quase imperscrutável de Ts’ui Pên, ele escolhe – simultaneamente – todas elas. Assim, ele cria vários futuros, vários tempos, os quais iniciarão outros que, que por sua vez, vão ramificar-se e bifurcar-se em outros tempos. (BORGES, 1999, p.101)

Em outro conto do autor, *A Biblioteca de Babel*,

O universo (a que outros chamam de a Biblioteca), compõe-se de um número indefinido, e talvez infinito, de galerias hexagonais, com vastos poços de ventilações no meio, cercado por parapeitos baixíssimos. De qualquer hexágono veem-se os pisos inferiores e superiores: interminavelmente. (BORGES. 1999, p. 84).

Na medida em que ele descreve a biblioteca e todas as definições possíveis sobre ela, conjecturamos acerca das múltiplas interpretações do universo e do homem, ao mesmo tempo em que nos deparamos com o vislumbre da organização do pensamento em rede que hoje domina os meios virtuais e a nossa esfera cotidiana, além de percebermos o claro diálogo que o autor propõe com as novas teorias científicas e a física quântica, mencionadas anteriormente.

O físico americano Alan Guth, do Instituto de tecnologia de Massachussets, afirmou, em documentário produzido para a BBC de Londres, que,

De fato é seguro criar um universo em seu próprio porão. Ele não deslocaria o universo ao redor dele, mesmo se crescesse tremendamente. Ele gradualmente criaria seu próprio espaço enquanto cresce e em apenas algumas frações de segundo poderia se libertar completamente do nosso universo (...).<sup>19</sup>

Uma afirmação como essa nos transporta novamente a Borges, mais especificamente ao universo guardado em um porão: *O Aleph*,

uma pequena esfera furta cor, de quase intolerável(...) o lugar onde estão, sem se confundirem, todos os lugares do *orbe*, visto de todos os ângulos. (...) O diâmetro do *Aleph* seria de dois ou três centímetros, mas o espaço cósmico estava aí, sem diminuição de tamanho. Cada coisa (...) era infinitas coisas, porque eu a via claramente de todos os pontos do universo. (BORGES, 1999, p.133)

As considerações de Calvino acerca do conto de Borges são, segundo o autor, a base de sua proposta para o que ele chama de “hiper-romance”; narrativa que se multiplica em inúmeras outras que se cruzam e expandem o significado da mesma. Este parece ser o prenúncio de uma forma narrativa que surgirá a partir da popularização dos computadores, após a década de 1970: o hipertexto.

Hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links. (...) A existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico. Histórias em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido. Assim como as histórias de vida multiformes imaginadas por Borges (...), as narrativas hipertextuais são intrincadas teias de fios emaranhados. (MURRAY, 2003, p. 64)

Na medida em que as tecnologias avançam, os computadores passam a oferecer maior interação entre seus meios e outras formas de expressão. A linguagem do cinema, da fotografia, da música, da TV, dentre outras são incorporadas à narrativa hipertextual, ganhando agora a denominação “hipermídia”. A narrativa vai se alimentando de cada vez

---

<sup>19</sup> Documentário disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=kxraG\\_20yjE](http://www.youtube.com/watch?v=kxraG_20yjE)>. Acesso em: 29 jul. 2013.

mais complexidade, pois agora ela pode se expandir e se apropriar de outras linguagens. Pode ser literatura, cinema, videoclipe, simultaneamente, na tela do computador.

Vicente Gosciola, em seu livro *Roteiro para novas mídias – Do cinema às mídias interativas* (2003) se dedicou a investigar as apropriações feitas pela hipermídia e também suas especificidades de modo a criar algumas convenções para a sua roteirização. Ele compactua com Murray ao dizer que esse formato ainda pode transformar as influências que recebeu de outras formas expressivas e ter uma linguagem própria de modo a torná-la uma fluente plataforma de comunicação. Contudo, quando ele usa o termo “novas mídias”, na verdade está se referindo à hipermídia ao afirmar que o prefixo *hiper* significaria estendido, ampliado. O que sugeriria que hipermídia são meios estendidos, ampliados. (GOSCIOLA, 2003).

As novas experimentações no ambiente digital nos mostram que cada “sítio” ou “território virtual” de armazenamento e troca coletiva de informações, como *blogs* e *sites* ou o *youtube*, podem abrigar narrativas ficcionais de várias formas e combinações entre elas. Sydenstricker alerta para a dificuldade em se convencionar um tipo de dramaturgia para cada meio de veiculação:

(...) a divisão das dramaturgias segundo os meios eletrônicos que as veiculam deixa de fazer sentido a cada dia que passa. A se manter tal separação, em breve teremos, além da dramaturgia teatral e da teledramaturgia, conceitos tão estranhos como dramaturgia de celular, dramaturgia de busTV, dramaturgia de avião ou dramaturgia de outdoors eletrônicos. (...)Seria possível, inclusive, radicalizar o debate trazendo também (e principalmente) a dramaturgia teatral para o interior do conceito geral de teledramaturgia, uma vez que também nos palcos tem sido comum o uso de recursos audiovisuais e, ainda, a gravação de peças e performances para exibição em meios eletrônicos. Assim, o termo **teledramaturgias** parece-me, hoje, mais adequado ao processo de “audiovisualização” que estamos vivendo. (SYDENSTRICKER, 2010, p. 56).

Quando Murray publicou seu estudo sobre a narrativa no ciberespaço, o termo narrativa transmídia ainda não havia sido proposto por Jenkins. Contudo, diante das circunstâncias, já era possível para a autora prever que o futuro imediato da narrativa digital poderia se dar no casamento do computador com a TV, formato que ela denomina *hiperseriado*.

É provável que o primeiro passo na direção de um novo formato “hiperseriado” seja a estreita ligação entre um arquivo digital, com um site da web, e um programa transmitido na televisão. (...) A atraente realidade

espacial do computador também dará origem a ambientes virtuais que serão extensões do mundo ficcional. (...) Um ambiente virtual on-line, atualizado periodicamente, ampliaria o acesso a uma história transmitida pela TV da mesma forma que um filme expande uma narrativa contada no palco de teatro, oferecendo locações adicionais para a ação dramática ou uma cobertura mais ampla de personagens ou eventos apenas citados nos seriados televisivos. (2003, p. 236)

O hiperseriado, portanto, seria uma série veiculada na TV que se utilizaria do suporte computacional para expandir a narrativa e ampliar sua compreensão, numa dinâmica muito semelhante às experiências transmidiáticas já realizadas até hoje.

### 1.5 NARRATIVAS ENCICLOPÉDICAS

Murray identifica quatro propriedades principais do ambiente digital, “as quais, separada e coletivamente, fazem dele um poderoso veículo para a criação literária.” Os ambientes digitais são procedimentais e participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades estão ligadas ao poder de interatividade do meio digital. As duas últimas nos ajudam a compreender o poder de imersão do ciberespaço.

Ao descrever a propriedade enciclopédica, a autora ressalta que “a capacidade de representar enormes quantidades de informação no meio digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular.” (2003, p. 88)

Calvino já apontava para essa vocação da narrativa do século XX, ao mencionar o romance-enciclopédia como método de conhecimento e principalmente como rede de conexões entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas e o mundo. O mundo como um “sistema de sistemas, em que cada sistema particular condiciona os demais e é condicionado por eles.”

O que toma forma nos grandes romances do século XX é a idéia de uma enciclopédia aberta, adjetivo que certamente contradiz o substantivo enciclopédia, etimologicamente nascido da pretensão de exaurir o conhecimento do mundo encerrando-o num círculo. Hoje em dia não é mais pensável uma totalidade que não seja potencial, conjectural, múltiplice. (1990, p. 131)

A tendência enciclopédica da narrativa iniciada no século XX agora encontra no computador um meio naturalmente favorável para o desenvolvimento de experiências narrativas que, a partir dele, se expandem também para outros meios, percorrendo caminhos que cada vez mais se bifurcam. “A propriedade enciclopédica oferece aos escritores a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas e a de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede intensa de grande extensão.” (MURRAY, 2003, p. 89)

## 1.6 CONVERGÊNCIAS ENTRE AS MÍDIAS

Em seu livro *Cibercultura* (1999), o autor Pierre Lévy afirma que tanto no meio acadêmico quanto na imprensa era comum anunciarem-se os impactos das novas tecnologias na sociedade e na cultura. Para o autor, a metáfora do impacto é inadequada. Parece referir-se à técnica como algo externo, um alienígena que vem do “mundo das máquinas” e que transforma a sociedade em um alvo vivo.

Parece-me, pelo contrário, que não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com a linguagem e as instituições sociais complexas). (LÉVY, 1999, p.21 )

Mais adiante, conclui: “As verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre “a” tecnologia (que seria a ordem da causa) e “a” cultura (que sofreria os efeitos), mas sim entre um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam, de diferentes formas, *as técnicas*” (p. 21-23).

A sensação de impacto como algo exterior em relação às novas tecnologias talvez apareça por causa da velocidade com que elas podem surgir e se transformar. Mas, segundo Lévy, a emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização. Uma técnica é produzida dentro de uma cultura e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas. A prensa de Gutenberg não determinou a crise da Reforma, mas criou condições para que ela acontecesse. Esse raciocínio também pode ser aplicado em relação à revolução digital. E tal revolução criou condições para grandes mudanças, em todas as esferas do humano. Hoje já podemos dizer que pertencemos a duas realidades

simultaneamente: a real (material) e a virtual, no qual permanecemos conectados todo o tempo, navegando pelo ciberespaço enquanto indivíduos atuantes da cibercultura.

E o que acontece com as “velhas tecnologias”? As mídias tradicionais serão superadas? Assim como o surgimento do cinema provocou preocupações sobre o futuro do teatro, ou o surgimento da TV parecia decretar a “morte” do rádio, as tecnologias que possibilitam novos formatos de narrativas parecem querer ameaçar as mídias tradicionais. No entanto, assim como o teatro sobreviveu ao cinema ou o rádio sobreviveu à TV, todas as mídias poderão sobreviver e coexistir na era digital, proporcionando, inclusive, um nível de interação muito interessante, integrando todas elas, por exemplo, numa ampla narrativa, como no caso das narrativas transmídia.

(...) Graças a proliferação de canais e a natureza cada vez mais onipresente da computação e das comunicações, estamos entrando em uma era na qual a mídia vai estar toda parte, e vamos usar todas as formas de mídia em relação umas as outras. (...) A História nos ensina que a velha mídia nunca morre (...). (JENKINS. Disponível em: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/converge.pdf>.)

É questionável, inclusive, classificar as mídias de “novas” ou “velhas”. Se as chamadas mídias tradicionais, que aqui me refiro como sendo o rádio, cinema, TV, teatro e literatura, quadrinhos etc., continuam existindo plenamente, interagindo com as mídias digitais, e possibilitando a criação de novas conexões e criações transmidiáticas numa rede de infinitas combinações, então todas elas são atuais, contemporâneas. São desse tempo.

Quanto às novas narrativas digitais, Murray afirma que muitas delas ainda se encontram na chamada fase aditiva, ou seja, como ainda não possuem convenções próprias, vão se apropriando de convenções de outros meios - assim como a TV que no seu nascimento se apropriou de convenções do rádio e do cinema até conseguir desenvolver sua própria forma expressiva. Esse seria o caminho natural de amadurecimento das novas formas narrativas para chegarem à fase expressiva, com convenções e estética próprias. Vale ressaltar que a autora desenvolveu esses escritos na década de 90, e que o campo da estética e das convenções para o meio digital já se desenvolveu e vai seguindo seu caminho. De todo modo, há uma frase de Murray que, se no momento em que ela escreveu soava como previsão, hoje está muito perto da realidade: “Se a arte digital alcançar o mesmo nível de expressividade desses meios mais antigos, não mais nos preocuparemos com o modo pelo qual estaremos recebendo as informações. Apenas refletiremos sobre as verdades que ela nos contar sobre nossas vidas”. (MURRAY, 2003, p. 40)

## 1.7 PROBLEMATIZANDO A TRANSMÍDIA

Torna-se necessário chamar atenção para certas apropriações da expressão narrativa transmídia cunhada por Jenkins. Como se trata de um termo novo é natural que algumas confusões em torno dele se estabeleçam. Entre os comunicadores, no mercado audiovisual, até mesmo no meio acadêmico, o termo é usado em tantos sentidos diversos, que nos leva a sensação de que tudo pode ser transmídia. Quando um edital de patrocínio para audiovisual pede que o projeto proposto possua desdobramentos multiplataformas, ele se refere à criação de uma narrativa com essas características ou a um plano estratégico de divulgação do produto? Essa questão já aponta para duas formas diferentes de lidar com os inúmeros canais de distribuição de conteúdo acessíveis nos dias de hoje.

Há outra questão: para alguns autores, qualquer obra que transite entre várias mídias pode ser considerada transmídia. Para o pesquisador norte americano dedicado à análise de estilos, narração e encenação cinematográfica David Bordwell, “Todo o universo do que hoje chamamos de adaptação é um conjunto de histórias veiculadas através de diferentes mídias”.<sup>20</sup> A transposição de uma obra literária para a estrutura dramática seria para ele um bom exemplo de uma narrativa que migra para outra mídia e, ao se adequar às convenções e signos próprios da mesma, acaba se tornando uma obra diferente. Uma prática que já se faz há muito tempo, em todos os meios.

Para responder a essa afirmação, Jenkins explica que uma adaptação de uma obra literária para o cinema, por exemplo, pode ser considerada transmídia, na medida em que a mesma história pode atravessar outras *mídias*. Mas não uma narrativa transmídia, já que, segundo o autor, cada desdobramento deve trazer outras abordagens e novas informações que permitirão uma compreensão mais expandida dessa obra.

Através da explicação de Jenkins, podemos concluir que existe uma acepção para a expressão “narrativa transmídia” e outra para a palavra “transmídia” desvinculada da palavra narrativa. Contudo, o próprio Jenkins em seus escritos, às vezes, usa só o termo transmídia para se referir à narrativa. Encontramos também outra expressão cujo sentido também está muito próximo, pois designa o cruzamento entre mídias usado para a difusão de marcas ou

---

<sup>20</sup> As considerações de Bordwell sobre a narrativa transmídia podem ser lidas na íntegra no seu *blog*, em postagem de 19 de agosto de 2009, intitulado *Now leaving from platform 1*. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>>. Acesso em: 14 jul. 2013.

conteúdos: O chamado *cross-media*. Para engrossar ainda mais a confusão terminológica, encontramos outra expressão que está relacionada ao poder de imersão da experiência transmídia: o *deep-media*, cunhado por Frank Rose, jornalista e autor de livros sobre cultura digital.

Em seu *blog*, Jenkins entrevista Drew Davidson, diretor do *Entertainment Technology Center Pittsburgh* na *Carnegie Mellon University* e uma de suas perguntas refere-se exatamente à confusão gerada entre essas expressões. Enfim, elas servem para designar a mesma coisa ou capturam diferentes aspectos de uma mesma prática?

Davidson consegue estabelecer algumas diferenças sutis:

Eu gosto de como você (Jenkins) usa transmídia para descrever universos narrativos que podemos experimentar através de múltiplos pontos de entrada, que são acessados por vários meios de comunicação. Para mim, esse termo serve como base para os outros dois. *Deep media* explora as experiências que ocorrem em toda a mídia. Mas parece focar em como a internet está funcionando como uma cola que ajuda a manter a narrativa em conjunto e permite uma experiência mais profunda da história. E o *cross media* se concentra mais especificamente sobre como o público precisa se tornar mais interativamente envolvido a fim de experimentar narrativas que ocorrem em, entre e através de diversos meios. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2010/04/what\\_are\\_your\\_goals\\_for.html](http://henryjenkins.org/2010/04/what_are_your_goals_for.html)>. Acesso em: 14 jul. 2013.

Na prática, poderíamos afirmar que o fato de uma série de TV possuir várias plataformas de exibição, como *blogs* ou *twitters*<sup>21</sup> de personagens, jogos ou *sites* com informações adicionais sobre a série não significa necessariamente que estamos lidando com uma narrativa transmídia. Todas essas plataformas podem trazer informações irrelevantes, redundantes, além de interatividade extremamente limitada, tendo como objetivo somente fazer circular o conteúdo da série em outros meios para que o público retorne à TV. A descrição da prática acima está mais próxima da definição de *cross-media*, cujo objetivo é o cruzamento das mídias para a difusão de uma marca ou produto. Esta, aliás, é uma estratégia antiga, sempre utilizada pelo cinema e pela TV, através do licenciamento de produtos e outros tipos de referências sobre a obra que circulam em outros veículos na intenção de promovê-los.

Contudo, quando a série de TV é concebida enquanto narrativa principal de um universo ficcional que possui vários pontos de entrada que, por sua vez, possuem elementos narrativos que contribuem para a compreensão global da obra, estamos falando de narrativa transmídia.

---

<sup>21</sup> *Twitters* – rede social digital onde a mensagem está restrita a um número limitado de caracteres (*twetts*).

Assim, a narrativa transmídia está diretamente relacionada ao processo narrativo, enquanto o *cross-media* focaliza o consumo cruzado entre as mídias e o *deep-media* se refere à imersão provocada pela narrativa digital, atuando como uma grande estrutura que apóia o universo ficcional.

Por fim, conclui-se que essas expressões possuem íntima ligação. Em verdade são fases distintas do mesmo processo. Na prática, possuem definições muito próximas, que vão consolidar suas diferenças a partir do olhar do criador e o olhar do publicitário sobre o produto.

A este trabalho, interessa a investigação sobre a construção de uma narrativa sem se levar em conta (ainda) as estratégias de difusão e consumo cruzado. Por esse motivo, a definição de Jenkins e seus comentários sobre processos de criação serão adotados enquanto norteadores da pesquisa.

Além de questões sobre terminologias, há também quem questione a qualidade da narrativa transmídia e sua eficiência em termos de fruição e compreensão da obra. O próprio Jenkins aponta algumas dificuldades para o sucesso de uma empreitada transmídia:

(a) narrativa transmídia requer um alto grau de coordenação entre diferentes setores da mídia e até agora funcionou melhor em projetos independentes (...) ou em projetos onde uma forte colaboração (ou co-criação) é incentivada através de diferentes divisões de uma mesma empresa. A maioria das franquias de mídia, no entanto, não são regidas pela co-criação (o que implica conceber a obra em termos de transmídia desde o início), mas sim pelo licenciamento (onde a história tem origem em uma mídia e mídias subsequentes permanecem subordinadas ao texto original). Disponível em: <[http://henryjenkins.or/2007/03/transmedia\\_storytellig\\_101.html](http://henryjenkins.or/2007/03/transmedia_storytellig_101.html)>. Acesso em: 14 jul. 2013

A novela *Cheias de Charme*, mencionada aqui como a experiência transmídia da emissora Globo que chegou mais longe até o momento (até então só haviam produzido *blogs* ou *twitters* em novelas como *Viver a Vida* e *Passione*), ainda esbarra em certas questões próprias da mídia de massa, como os direitos autorais e a política de não vazamento de seus conteúdos em canais de distribuição como o *YouTube*, por exemplo. O clipe que, segundo a história havia vazado na *internet* só podia ser acessado no portal *globo.com*, assim como o *blog* do personagem Tom Bastos e outras informações adicionais. Segundo Mascarenhas e Tavares, esse fato acabava por criar uma barreira entre o conteúdo e o interator e dificultar a

sensação de transparência<sup>22</sup> que o meio exige para que a narrativa se torne mais imersiva. Além disso, quando o clipe foi exibido na íntegra na novela, o fluxo transmídia foi interrompido e perdeu o sentido.

Há uma peça importante na engrenagem que sustenta a criação de narrativas transmídia e que se refere ao que Jenkins chama de cultura participativa: “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos” (JENKINS, 2009, glossário). Esse termo remete a uma diferenciação feita por Jenkins entre espectadores passivos (aqueles que se sentam no sofá e apenas assistem ao programa) e espectadores ativos (aqueles que ao mesmo tempo em que assistem a TV, se conectam na rede para saber mais sobre o programa, compartilhar informações e participar de discussões *online*). Os segundos seriam os espectadores atuais, pertencentes à era da convergência. São aqueles que se configuram em audiência participativa. Bordwell sinaliza que pode haver um entendimento superficial da ideia de que a experiência mais profunda e ativa só viria das camadas que envolvem as redes sociais, jogos, interatividade com os personagens e com a comunidade de fãs. Segundo o autor, a exibição de um filme já é, em si, uma experiência ativa, participativa. Existem roteiros cinematográficos que propõem um verdadeiro jogo com o espectador, onde o roteirista sugere caminhos e cria meios de instigá-lo, antecipando suas reações para depois surpreendê-lo. Nesse ponto, concordo com Bordwell, ao acreditar que toda experiência de apreciação estética é ativa por parte do receptor. Por esse motivo, a substituição dos termos espectador passivo/ativo para interator/não interator, parecem fazer mais sentido dentro das observações descritas por Jenkins em relação ao aumento de espectadores interatores na era digital.

Outra desvantagem que Bordwell aponta em relação à narrativa contada através de múltiplas plataformas é em relação aos limites da obra. Para Bordwell, um mergulho no enredo só é possível se a entrada e saída da mesma são palpáveis, bem definidas.<sup>23</sup> O que acontece entre a abertura e o fechamento possui uma ordem crucial para a compreensão da história. Se existem várias entradas e saídas em plataformas diferentes, não há como se ter um controle sobre a ordem e isso pode mudar totalmente a compreensão da narrativa. Nesse caso, há que se assumir que a compreensão da obra se torna uma experiência particular. Sendo assim, a construção de um roteiro para esse tipo de narrativa deve ser muito diferente, assim como o jogo que se propõe ao espectador.

---

<sup>22</sup> Segundo Murray (2003) a sensação de transparência acontece quando deixamos de enxergar o meio para nos deixarmos levar pelo poder da história.

<sup>23</sup> Todas as considerações aqui citadas de David Bordwell sobre a narrativa transmídia estão disponíveis em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>>. Acesso em: 18 jul. 2013.

Nesse sentido, Murray também assinala um obstáculo que narrativas dessa natureza podem apresentar: “Ela incentiva narrativas de grande fôlego e sem formato definido e deixa os leitores/interatores imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final e como podem ter certeza de que viram tudo o que havia para se ver” (MURRAY, 2003. p. 91). A autora considera importante o desenvolvimento de convenções formais de organização que permitam o leitor/espectador/interator explorarem o meio enciclopédico sem ser esmagado por ele. Acredito, contudo, que cada obra pode criar sua própria convenção, seus próprios códigos, sem haver a necessidade de padronização desses formatos narrativos.

Contudo, através da observação de algumas experiências transmídias aqui citadas, percebe-se que cada narrativa derivada tende a ter uma autonomia em relação à narrativa principal, com abertura e encerramento bem delineados. Por mais que a narrativa se fragmente, é possível até mesmo identificar a ordem cronológica dos acontecimentos e a maneira em que as narrativas em diferentes plataformas se encaixam. É um quebra cabeça que exige grande investimento do fruidor, mas mesmo em uma obra veiculada em uma única mídia, a recepção e compreensão da mesma, dependerá da experiência e conexão criada entre ela e o receptor.

De todo modo, é fato que as experiências transmídias ainda não alcançaram suas plenas potencialidades. Muitas formas e estratégias estão sendo experimentadas e na medida em que esse tipo de narrativa evolui torna-se necessário considerar os questionamentos apontados e refletir sobre convenções formais de organização que permitam no leitor/interator explorar a narrativa em múltiplos meios sem ser atropelado por eles.

Há ainda outro questionamento levantado por Bordwell que se refere ao preenchimento de lacunas da narrativa principal por narrativas criadas para outras mídias. Os criadores de *Matrix*, por exemplo, usaram esse recurso de representar, em outras plataformas midiáticas, as ações que aconteceram simultaneamente às representadas no filme. Mas a respeito dessa possibilidade, Bordwell afirma:

Nenhuma narrativa é absolutamente completa (...) Pelo menos, alguns intervalos de tempo desaparecem, personagens derivam dentro e fora de nosso alcance, e as coisas acontecem fora da tela. Henry Jenkins sugere que as lacunas no texto principal podem ser preenchidas pelos textos auxiliares gerados pelo *fan fiction*, ou os criadores. Mas muitos filmes prosperaram em virtude de suas lacunas. (...) Existem finais abertos, que deixam a história em suspenso. Disponível em:

<<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>>. Acesso em: 18 jul. 2013.

Em outro momento, o próprio autor reconhece que há outros meios de elaboração de uma narrativa transmídia:

Preenchimento de espaços não é a lógica apenas para a difusão da história em todas as plataformas, é claro. Mundos paralelos podem ser construídos, personagens secundários podem ser promovidos, a história pode ser apresentada através dos olhos de um personagem menor (...). Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>. Acesso em: 18 jul. 2013.

Mais adiante, ele pondera: “isso requer criatividade de uma ordem extremamente elevada”.

Diante desse primeiro panorama que revela noções, ainda se formando, novos formatos sendo criados e alternativas e suposições ainda em surgimento para o desenvolvimento do que Murray chama de um “*ciberdrama* emergente”, uma das poucas certezas que podemos ter é que a construção de uma narrativa transmídia se configura num grande desafio. Nas palavras de Bordwell:

É imensamente difícil criar um universo ficcional que sustente com a mesma intensidade e qualidade todas as plataformas (...) A construção de um mundo vasto, repleto de personagens distintos, com plots imprevisíveis e ressonância humana é uma tarefa imensa”. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>. Acesso em: 18 jul. 2013.

## 1.8 CULTURA PARTICIPATIVA: A QUESTÃO DO ENGAJAMENTO DOS FÃS

As mudanças culturais e sociais condicionadas pela era digital geraram grandes mudanças comportamentais, principalmente no que diz respeito à relação da audiência para com o produto de mídia, no olhar das grandes indústrias de entretenimento. Mais do que isso, essa mudança de comportamento pode ser percebida na maneira como o fruidor interage com a narrativa seja qual for o veículo em que ela se encontra. A cultura participativa proclamada por Jenkins revela-se peça chave para a compreensão do fenômeno da convergência.

A cultura participativa e as questões sobre o engajamento dos fãs que ela suscita se configura numa peça tão importante, que Jenkins dedicou muito tempo de seus estudos acadêmicos pesquisando e participando de comunidades de fãs para compreender melhor todas as suas implicações. Em seu *blog*, ele se define como um ACA-FAN, uma mistura de

acadêmico com fã assumido de vários produtos midiáticos. Um homem que decidiu aliar duas áreas de seu grande interesse - a academia e a cultura popular de massa e desenvolver relações entre elas.

Para o estudo sobre a construção de uma narrativa transmídia, é fundamental compreender a dinâmica da cultura participativa. Afinal, a imersão em um universo ficcional, a empatia com os personagens e a ligação emocional com a narrativa são cruciais para qualquer desenvolvimento transmídia.

Em sua dissertação de mestrado sobre as práticas de consumo e participação dos fãs da série *Lost*, Ana Paula Bandeira (2009)<sup>24</sup> dialoga com alguns autores para realizar um breve histórico sobre a cultura dos fãs. Segundo sua pesquisa, os primeiros grupos de fãs de produtos de mídia teriam aparecido por volta de 1966 a partir do universo dos fãs de ficção científica. Logo surgiriam as primeiras respostas criativas desses grupos: *fanzines* (revistas impressas ou eletrônicas com notícias e informações sobre a série ou filme favorito), *fan fiction* (narrativas escritas pelos fãs, utilizando elementos do universo ficcional da série ou filme favorito, como personagens secundários, cenários, dentre outros) e *fan arts* (ilustrações ou peças gráficas inspiradas no universo ficcional do qual se é fã). Durante os anos 70 e 80 essas comunidades de fãs, bem como suas produções eram restritas e circulavam pouco, se compararmos com a velocidade em que as informações circulam nos ambientes digitais da atualidade.

Nesse período, a noção de fã era difundida de forma pejorativa que traduzia um comportamento considerado alienante ou obcecado. Os fãs eram vistos como *tietes*, pessoas sem vida própria que dedicavam suas vidas vazias à devoção de algo ou alguém. Essa visão, no entanto, pode ser considerada um tanto elitista e preconceituosa, se levarmos em conta que um colecionador de obras de arte renomadas ou um frequentador assíduo de cinema de arte que gosta de compartilhar informações sobre seus filmes e diretores favoritos não deixa de ter um comportamento de fã, embora não se denomine e nem seja visto dessa forma. Com isso, quero afirmar que fãs sempre existiram, independentemente do que se escolhe para admirar. Seja um cantor popular ou um clássico da literatura.

Hoje, essa relação de afeto se potencializa em virtude do rápido compartilhamento de informações entre fãs nos meios digitais. Essa veloz troca de informações também proporciona outro fenômeno: a formação das chamadas comunidades do conhecimento. Jenkins afirma que essas comunidades virtuais são capazes de produzir a chamada

---

<sup>24</sup> Ana Paula Bandeira é mestre em Comunicação social na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, com dissertação defendida em 2009 sobre as práticas de consumo e participação dos fãs da série *Lost*.

inteligência coletiva, termo criado por Pierre Lévy que a considera, inclusive, uma nova forma de poder, na medida em que as comunidades virtuais são capazes de alavancar grandes conhecimentos pela colaboração e discussão em larga escala de seus membros.

O compartilhamento de informações, as especulações em torno do tema, o conhecimento gerado e compartilhado instantaneamente nos meios digitais, faz com que esse consumidor ativo queira consumir cada vez mais a narrativa que ele gosta. Isso empurra a narrativa para um formato multiforme ou multiplataforma. Uma vez expandido, o universo ficcional passa a oferecer tantas possibilidades que se torna difícil compreender e acompanhar tudo sozinho. Mas em comunidades sobre as séries ou filmes, pesquisam-se referências, mapeiam-se sistemas hierárquicos, montam-se cronologias, transcrevem-se diálogos, disponibilizam-se *downloads*, produzem-se novas narrativas a partir do mesmo universo. Os fãs alimentam a narrativa transmídia e são alimentados por ela.

Jenkins apresenta uma boa forma de visualizar essa dinâmica, através de uma questão, segundo ele levantada pelo crítico de cinema Richard Corliss: “O Zé Pipoca vai ter que carregar um guia de *Matrix* na cabeça?” Jenkins responde: “(...) não, mas o Zé Pipoca pode unir seu conhecimento ao de outros fãs e construir um guia coletivo na internet” (2009, p. 182-183). Daí vem a força da cultura participativa. O nível de envolvimento do fruidor com a obra continua sendo opcional. Mas a participação em comunidades de conhecimento *online* oferece uma experiência de compreensão expandida que possibilita um processo de imersão muito prazeroso. “A obra dramática pode apenas propiciar certas disposições de ânimo e desafiar o surgimento de ideias e juízos. Mas é preciso que o repertório imaginário do fruidor comporte a situação que lhe é apresentada para que a comunhão aconteça”. (MENDES, 2008).

De acordo com a lógica do mercado, os fãs têm uma participação muito importante na promoção de conteúdos transmídia. São eles próprios os grandes divulgadores da narrativa. Suas ações de compartilhamento e dispersão de informações mantêm a narrativa em evidência na rede e acabam capturando mais e mais seguidores. Os fãs engajados têm consciência do poder que possuem. E o comportamento dessas comunidades acaba revelando uma sensação de propriedade em relação à obra num grau que chega a incomodar a outra ponta desse processo, ou seja, os produtores.

A cultura de fãs tem se apropriado de universos ficcionais de forma tão intensa – há *fan fictions* ou produções audiovisuais realizadas por fãs que são tão cultuadas quanto a própria obra original – que alguns criadores (e os grandes estúdios que estão por trás deles)

passam a temer perder o controle sobre a autoria da obra. Essa forma de apropriação nos remete à prática autoral dos gregos, dos bardos, de Shakespeare, que se utilizavam de histórias que já existiam e as resignificavam. Hoje, Jenkins defende que esse processo deve ser encarado como uma mudança natural e inevitável, causada pelo próprio fenômeno da convergência.

Muitas das justificativas de proteção dos direitos autorais se baseiam na ideia de que o fã deprecia o valor do original. Ao permitir que muitas pessoas criem, você tira a originalidade e a singularidade dos conteúdos protegidos. Eu quero argumentar que, na verdade, os fãs têm uma relação emocional com a obra e, economicamente, aumentam seu valor ao introduzirem novos sentidos. (JENKINS. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/noticia/2011/08/entrevista-henry-jenkins-fala-sobre-relacao-dos-fas-com-narrativas.html>>. Acesso em: 23 jul. 2013.

Murray também reflete sobre essa mudança e sugere que a solução seja: “(...) Pensar o conceito de autoria não como a inscrição de um texto escrito fixo, mas como invenção e organização de padrões expressivos que constituem uma história multiforme. (2003, p. 186).

Em palestra no evento de audiovisual *RioContentMarket*<sup>25</sup> que aconteceu no Rio de Janeiro em fevereiro de 2013, o presidente da empresa *The Alchemists* Mark Warshaw e o diretor de mídias digitais da *Lucasfilm*, Ivan Askwith foram indagados se a narrativa transmídia não seria um tipo de narrativa que só funcionava para um público restrito, em outras palavras, se era só coisa de fã. A resposta deles foi muito simples. Todos nós somos fãs de alguma coisa. Se a comunhão entre o fruidor e a obra é estabelecida, naturalmente virá o desejo de saber mais e dividir com seus pares, informações novas sobre ela. E se hoje existem meios para que isso aconteça, em menor ou maior grau, a narrativa transmídia poderá atender todos os públicos.

Portanto, para o entendimento e criação de uma obra potencialmente transmídia (o que se pretende nesse trabalho), há que se levar em conta as transformações culturais geradas pela era digital, a cultura participativa, a máquina mercadológica de nossos dias. São fatores estreitamente ligados que juntos influenciam as novas formas de se elaborar uma história.

Termino esse capítulo com as palavras de Calvino, que para mim sintetizam as transformações que acenderam no homem contemporâneo um novo olhar sobre ele e o mundo: “Quem é cada um de nós senão uma combinação de experiências, de informações,

<sup>25</sup> A minha participação nesse evento, bem como informações mais detalhadas sobre o mesmo e seus participantes serão desenvolvidos no segundo capítulo.

de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia (...) onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis.” (1990, p. 138).

## 2. LABORATÓRIO TRANSMÍDIA: DESENVOLVIMENTO DE NARRATIVAS E PRÁTICAS TRANSMÍDIAS NO MERCADO

*“Quando comecei, era preciso elaborar uma história, porque sem uma boa história, não havia um filme de verdade. Depois, quando as sequências começaram a decolar, era preciso elaborar um personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias em múltiplas mídias”.*

Declaração de roteirista a Henry Jenkins (2009).

Durante meu processo de pesquisa, tive a oportunidade de participar de um evento internacional organizado pela Associação Brasileira de Produtoras Independentes de TV (ABPITV) sobre produção de conteúdo multiplataforma e aberto a toda a indústria de televisão e mídias digitais: o *RioContentMarket*, que está em sua terceira edição e aconteceu entre os dias 20 e 22 de fevereiro de 2013, no Rio de Janeiro.

Trata-se de um evento de alcance mundial que reúne os principais profissionais de TV e mídias digitais para um encontro de reflexão e debate sobre o mercado audiovisual, apresentação de novas tendências e realização de negócios. Para a associação organizadora, a força deste evento acaba por traduzir alguns avanços para o mercado interno. Dentre eles, está a nova legislação para a TV por assinatura<sup>26</sup> que foi bastante discutida na edição de 2013 e a tendência crescente de parcerias globais na indústria de entretenimento, colocando o Brasil

---

<sup>26</sup> Lei 12.485/2011, sancionada em 04 de junho de 2011 e regulamentada pela ANCINE (Agência Nacional de Cinema). Um dos seus principais objetivos é “aumentar a produção e circulação de conteúdo audiovisual brasileiro, diversificado e de qualidade, gerando emprego, renda, royalties, mais profissionalismo e o fortalecimento da cultura nacional”. A lei obriga os canais de TV por assinatura a veicular até setembro de 2013, pelo menos três horas e meia por semana de conteúdo nacional em horário nobre, sendo que metade desse conteúdo deve vir de produtoras independentes. Informações retiradas no site da ANCINE. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/nova-lei-da-tv-paga-estimula-concorr-ncia-e-liberdade-de-escolha>>. Acesso em: 03 agosto 2013.

em lugar de destaque nos novos acordos internacionais, sobretudo por conta das proximidades de grandes eventos (Copa do mundo e Olimpíadas) que ocorrerão no país.

Segundo a ABPITV, na primeira e segunda edição do evento foram realizadas 1230 reuniões de rodadas de negócio entre executivos, profissionais de TV e mídias digitais de todo o mundo. E em 2013, executivos de mídias digitais, *broadcast*<sup>27</sup> e *móBILE*, programadores, publicitários, distribuidores, criadores, produtores, compradores de conteúdo e diversos profissionais atuantes na indústria audiovisual de 29 países estiveram reunidos para apresentar ideias e modelos de negócios relevantes para o desenvolvimento de parcerias e coproduções. Mais de 150 empresas internacionais se organizaram em delegações e vieram de países como Reino Unido, França, Argentina, Canadá, Alemanha e Finlândia<sup>28</sup>.

A partir da segunda edição, o evento tem dado especial atenção à exploração de novas mídias em planos integrados de criação. Em 2012, foi criado o *Lab Transmídia* com a finalidade de revelar os melhores projetos multiplataformas da América Latina. Durante o evento, os 12 projetos selecionados apresentaram *pitchings*<sup>29</sup> para uma banca de consultores debatedores e potenciais compradores. A série nacional juvenil *Julie e os fantasmas*<sup>30</sup>, produzida pela Rede Bandeirantes e coproduzida pela *Nickelodeon Brasil*, foi um dos projetos apresentados em *pitching* e negociados no *Lab Transmídia*.

Na terceira edição, a organização do evento recebeu inscrições de outras partes do mundo e decidiu selecionar projetos transmídias que contemplavam séries de TV como plataformas principais. Foram escolhidos vinte projetos brasileiros e 10 oriundos de outros países, que participaram de uma etapa fechada de capacitação com consultorias individuais. Após a apresentação dos *pitchings* dos 30 projetos selecionados, foram concedidos prêmios de estímulo em dinheiro para três projetos e outro foi escolhido para participar de evento semelhante em Cannes.

Além das sessões de *pitchings*, o salão destinado ao *Lab Transmídia* também abrigou painéis sobre narrativas digitais, séries de TV e suas estéticas e linguagens, perspectivas de

---

<sup>27</sup> *Broadcast* (em inglês “transmissão”) é o processo pelo qual se transmite ou difunde determinada informação que é enviada para muitos receptores ao mesmo tempo. Termo utilizado em rádio, telecomunicações e informática.

<sup>28</sup> Informações divulgadas pela ABPITV em material impresso distribuído entre os participantes do evento. Algumas dessas informações também estão disponíveis em: <<http://www.riocontentmarket.com.br/2013/home>>. Acesso em: 29 jul. 2013.

<sup>29</sup> Defesa oral do projeto que deve conter as informações essenciais elaboradas num discurso com alto poder de convencimento em tempo pré-determinado. No *Lab Transmídia*, o *pitching* deveria durar sete minutos.

<sup>30</sup> A série, que estreou em 2011 e conquistou muitos fãs, foi indicada a prêmios e ganhou o Troféu APCA de 2011, como melhor programa infanto-juvenil.

mercado e o futuro do conteúdo de televisivo para crianças, nos quais muito se pode debater sobre várias questões que envolvem a construção de narrativas transmídias.

A primeira delas reforça a ideia já desenvolvida no primeiro capítulo sobre as confusões em torno do conceito de narrativa transmídia e suas práticas. Além disso, nota-se que aqui no Brasil, os roteiristas e criadores estão ainda se familiarizando à escrita de narrativas digitais e às formas de integrá-las na criação de uma narrativa mais ampla. Os roteiristas José Roberto Torero e Euclides Marinho, em painel sobre desenvolvimento de narrativas seriadas, foram perguntados sobre de onde vem e como se faz narrativa para internet. Nenhum dos dois soube responder. Para eles, não se começa pensando em transmídia. Pensa-se na ideia. As outras plataformas podem ir surgindo durante o processo. Acredito que com essa resposta, os roteiristas quiseram alertar para um ponto muitas vezes repetido durante as discussões promovidas pelo evento: sem um bom mote não há como existir narrativa transmídia. Uma história ruim não sustenta nem uma plataforma de exibição, quanto mais várias. O criador não pode se deixar seduzir pelos efeitos, interatividade ou possibilidades narrativas que as novas tecnologias oferecem, sem que o universo ficcional criado por ele justifique sua utilização. Nem toda narrativa precisa ser transmídia. A criadora, professora e cofundadora da DIY – Plataforma de distribuição digital, Aneta Lesnikovska<sup>31</sup> ressaltou que neste momento, o mercado pede maior atenção no sentido de compreender as possibilidades criativas dessas plataformas. Para ela, criadores transmídias são como grandes arquitetos de narrativas.

Por outro lado, produtores e criadores de franquias transmídia de sucesso internacional também defenderam a importância das plataformas de mídia estarem integradas desde o início do desenvolvimento da ideia. Para a diretora geral da Programação em inglês da *NFB* (*National Film Board of Canadá*) Michele Van Beusekom<sup>32</sup>, um dos grandes problemas da narrativa transmídia hoje reside no fato de que em grande parte das vezes a narrativa é apresentada em uma plataforma principal e as outras plataformas são pensadas depois.

No painel dedicado à narrativa transmídia, Mark Warshaw e Ivan Askwith compartilharam suas experiências pioneiras nessa área. Warshaw trabalhou em uma das

---

<sup>31</sup> Aneta, é uma produtora e cineasta que ficou conhecida por lançar seus filmes na *web* e conseguir grande número de visualizações e visibilidade. Seus filmes estão disponíveis em: <<http://www.imdb.com/name/nm1040670/>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

<sup>32</sup> No *site* do evento é possível acessar sua biografia. Disponível em: <<http://www.riocontentmarket.com.br/2013/players/detalhes/michelle-van-beusekom>>. Acesso em: 03 ago. 2013.

primeiras campanhas transmídia na série *Smallville*<sup>33</sup>, e chegou a afirmar que com este trabalho, ele e sua equipe começaram a delinear as primeiras regras para esse tipo de construção narrativa. Já Askwith, possui um olhar privilegiado sobre o tema em virtude de uma tripla experiência que o permitiu pensar em narrativa transmídia sob três perspectivas: como criador, desenvolvendo narrativas digitais para a *Lucasfilm*, como publicitário, trabalhando em campanhas transmídia e como acadêmico, cujo mestrado, no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), teve a orientação de Henry Jenkins. O conceito transmídia, para esses dois profissionais continua sendo um tópico de discussões acaloradas, pois ainda não se estabeleceu uma fronteira clara sobre o que é ou não é transmídia. Para eles, esta palavra está se tornando excessivamente utilizada, o que reforça a discussão já apresentada no capítulo anterior sobre a confusão, principalmente, entre os termos transmídia e *cross-media*. Na prática, muitas produções estão realizando apenas o cruzamento de informações entre as mídias, criando blogs, *games*, revistas e outros produtos associados à narrativa principal, sem, contudo, ampliar essa mesma narrativa com informações novas. Mas ainda assim, essas produções afirmam que tais ações fazem parte de um projeto transmídia.

Então, o que seria singular na narrativa transmídia? Warshaw, nesse mesmo painel, ressaltou que “a transmídia constrói mundos onde o consumidor constrói o seu olhar sobre esses mundos”. Essa afirmação reproduz a ideia de uma narrativa onde a interatividade possui alto grau de sofisticação. A plateia deve se sentir parte dessa história e o universo cresce junto com a interação dos fãs. No decorrer do painel, Warshaw usa uma metáfora que, embora não seja muito poética, nos serve para visualizar a relação dinâmica entre criadores e consumidores. Ele sugere que imaginemos um Buffet livre, onde o espectador pode combinar vários tipos de comida para saborear um prato que seja satisfatório ao seu paladar.

Em um dado momento, um participante da plateia perguntou a Warshaw sobre o que está causando essa necessidade de planos transmídias. A resposta foi: “Muitas ferramentas para brincar, muita competição por atenção e a interatividade em nível mais profundo”. Para Warshaw, é preciso evitar pensar em transmídia como substantivo. Na verdade, transmídia é um adjetivo. O criador não faz transmídia. Ele pensa de forma transmídia. E isso faz toda a diferença.

Quando perguntado sobre quais os desafios para a construção de uma narrativa transmídia, Askwith admite que são muitos. Mas o principal ainda está relacionado à questão

---

<sup>33</sup>Série criada pelos escritores e produtores Alfred Gough e Miles Millar, que remonta a adolescência do personagem dos quadrinhos *Superman*. Estreou no canal *The WB* em 2001 e teve 10 temporadas. Ainda hoje é reprisada no canal fechado *Warner Channel*.

criativa. O essencial sempre será a boa história. As preocupações em torno de uma narrativa transmídia são as mesmas que se tem em relação à criação de histórias tradicionais.

As declarações concedidas nesse painel em conjunto com o discurso de outros profissionais durante todo o *RioContentMarket* apontam para uma visão entusiasmada da narrativa transmídia enquanto processo libertador de criação. Trata-se da possibilidade de criar uma história tão abrangente que se torna impossível contá-la através de uma única plataforma. Para os criadores, é importante encarar o processo com essa perspectiva, pois é na exploração de seu potencial criativo, que a narrativa transmídia poderá se consolidar enquanto linguagem. É preciso inverter a lógica de criação de grande parte das produções atualmente e não pensar nas plataformas unicamente como meio de divulgação do conteúdo, que seria na prática, o *cross-media*.

Dáí se pode revelar uma contradição nos discursos apresentados nesses painéis: o que pode ser encarado como uma experiência criativa libertadora, também pode ser encarado como prisão, na medida em que o roteirista é pressionado a criar múltiplos desmembramentos de suas narrativas somente para atender uma demanda do mercado, que é essa divulgação no cruzamento entre mídias. Sydenstricker aponta, em sua tese, a necessidade do roteirista ter, entre outras habilidades, a conciliação da experiência, criatividade e talento com imposições empresariais, inovações, renovações e alterações dos padrões e regras existentes. “A forma de produção é um critério que muda constantemente segundo decisões empresariais que flutuam ao sabor dos interesses comerciais nem sempre concomitantes a todas as instâncias da produção.” (SYDENSTRICKER, 2010, p. 71). Vista dessa forma, não parece que a criação de uma narrativa transmídia seja o sonho de liberdade criativa para o profissional roteirista, atuante no mercado.

Contudo, eu, enquanto participante desse evento, pesquisadora da área, artista criadora que está desenvolvendo uma narrativa que nesse momento não possui nenhum compromisso com empresas ou produtoras que já poderiam interferir na minha obra, ainda vejo essa possibilidade de criação com olhos entusiasmados, e concordo com Warshaw quando ele diz que pensar na transmídia somente como estratégia de marketing acabará provocando falta de interesse do público (pela própria falta de motivação do roteirista) e, conseqüentemente, o seu declínio. O grande desafio está em criar uma relação equilibrada entre a narrativa e a inevitável publicidade, tanto da própria narrativa quanto dos anunciantes que patrocinam as produções.

Mas, afinal, como se estabelece essa relação? Até que ponto a publicidade interfere na criação de narrativas transmídia? Sobre isso, Jenkins é contundente: “Então sejamos claros: há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia (...) Há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas” (2009, p. 148).

Quando perguntado sobre as diferenças entre *merchandising* e transmídia, Ivan Askwith responde que, na verdade, elas também podem significar a mesma coisa. Como exemplo, ele menciona o lançamento de um dos filmes da franquia *Batman*, aonde 94% da renda veio dos produtos e 6% de sua distribuição. Nesse caso, o filme serviu praticamente de anúncio para os produtos licenciados.

A lógica do mercado é realmente um fator de muita relevância no momento da criação. Ela pode definir, juntamente com a audiência, os rumos das narrativas e dos meios utilizados. O roteirista sempre foi pressionado a pensar em soluções criativas para manter o público interessado na narrativa e assim garantir a permanência dos patrocinadores. Ou de pensar em histórias que possibilitem a criação de produtos licenciados e de *marketing* cruzado. Mas no sistema feito até então, os “produtos de franquias são orientados demais pela lógica econômica e não o suficiente pela visão artística (...). Na realidade, o público quer que o novo trabalho ofereça novos *insights* e novas experiências.” (JENKINS, 2009, p.149)

Murray também alerta para os perigos em se gerar, dentro de uma narrativa, diversos produtos de entretenimento que fazem propaganda uns dos outros:

Assista ao filme! Experimente o simulador! Jogue o jogo! Quanto mais essas estratégias comprovarem ser bem sucedidas, mais filmes incorporarão sequências de ação especificamente planejadas para serem aproveitadas em outras “janelas de mercado”. Isso pode ser o paraíso do entretenimento para adolescentes de 15 anos, mas resultará numa forma narrativa emocionalmente empobrecida, composta de muitas tomadas feitas de helicóptero e cada vez menos momentos de intimidade com um ser humano particular. (MURRAY, 2003, p. 61)

A campanha de lançamento da série *Game of Thrones*<sup>34</sup>, produzida pelo canal *HBO*, é um exemplo que revela os potenciais estéticos e comerciais da narrativa transmídia. “Em algumas dessas iniciativas, é difícil precisar onde acaba a imersão do universo, a ênfase narrativa e começa o *marketing* e o *branding*”, como afirmam João Araújo e Inara Rosas em seu artigo sobre o projeto transmídia deste seriado televisivo.

---

<sup>34</sup> Série produzida pela *HBO* e escrita por David Benioff e D. B. Weiss. Baseada na saga *A Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin. Sua primeira temporada foi ao ar em 2011.

A campanha de lançamento da série apostou no engajamento dos fãs do livro e criou uma experiência imersiva no universo ficcional através da exploração dos cinco sentidos.

A iniciativa começou pelo olfato, com o envio de caixas de essências e instruções para combiná-las às residências de “influenciadores”, como *blogueiros*, repórteres e fãs reconhecidos da saga literária que deu origem à série (...) a combinação de essências permitiriam àqueles que recebessem o estojo, acesso às fragrâncias produzidas em diferentes regiões de *Westeros* (...) Na segunda semana foi lançado no próprio *site* um ambiente sonoro alternativo gravado com tecnologia avançada para simular a quem ouvia com fones de ouvido ou som *surrond* a experiência de tridimensionalidade do som que temos no cotidiano. O ambiente era uma versão digital da Taverna da Encruzilhada, local que aparece nos livros e mais tarde na série de televisão. As fofocas ouvidas na taverna serviam para solucionar (um|) desafio proposto. (...) A responsabilidade de imprimir a experiência tátil recaiu sobre um aplicativo de *iphone* de previsão do tempo, que associava o clima da cidade onde o usuário estava, e ao qual ele estava submetido, ao de algum lugar em *Westeros*. Por fim, o paladar foi o último sentido explorado pela campanha. Na série de livros, o autor se detém bastante descrevendo refeições (...). Disponível em: <[http://www.academia.edu/2207488/O\\_Caminho\\_do\\_Meistre\\_o\\_projeto\\_transmídia\\_do\\_seriado\\_televisivo\\_Game\\_of\\_Thrones](http://www.academia.edu/2207488/O_Caminho_do_Meistre_o_projeto_transmídia_do_seriado_televisivo_Game_of_Thrones)>. Acesso: 09 maio 2013.

Os idealizadores da campanha convidaram um famoso *chef* para reproduzir esses pratos durante alguns dias em Nova York e Los Angeles, onde carrinhos de comida serviram cerca de 300 pessoas. Durante o período de exibição da série, ainda foi lançado um aplicativo para dispositivos móveis com mapas, biografias de personagens e curiosidades sobre o universo. Foram também disponibilizados *storyboards*, com comentários exclusivos e um mapa interativo do universo construído no estilo do *Google Maps*, além de dados sobre as residências e árvores genealógicas dos personagens. O canal *HBO*, produtor da série, ainda disponibilizou tatuagens grátis para os fãs que quisessem registrar em seus corpos alguns dos símbolos da série.

A campanha de lançamento aqui descrita tinha um claro objetivo promocional, mas ao mesmo tempo levou ao público, de uma forma criativa e coerente, informações importantes sobre o universo ficcional, favorecendo a imersão e criação de meios de conexão entre a narrativa e os fãs.

Talvez, o exemplo de *Game of Thrones* esteja próximo do insight profundo a que Mark Warshaw se refere, quando cita os desafios para o equilíbrio entre o conteúdo e as relações de mercado. E no momento de criação em que me encontro, esse desafio me parece mais estimulante, no sentido de criar estratégias narrativas que sejam coerentes tanto para

minha história quanto para a lógica do mercado, do que aprisionador. Muito provavelmente porque meu conteúdo ainda não foi comprado por nenhuma empresa ou emissora. E ainda não fui pressionada a fazer modificações ou concessões em virtude de uma demanda mercadológica.

## 2.1 NOVOS FORMATOS – NARRATIVAS DIGITAIS

O termo “narrativas digitais” pode parecer um tanto impreciso, devido à sua abrangência. Existem muitas formas de se contar histórias dentro do meio digital. Pode-se criar uma narrativa para um *game* ou para um canal no *YouTube*. Pode-se narrar uma história através do perfil de uma personagem no *facebook*, ou *instagram*. *Sites*, *blogs* e *twitters* podem abrigar narrativas. E ainda se pode mencionar os canais de distribuição digital, o *VoD*<sup>35</sup>, *e-books*, e assim por diante. Essas narrativas podem estar integradas e acessadas simultaneamente. E podem também extrapolar o ambiente digital ao conectarem-se a outras plataformas de exibição, como na narrativa transmídia.

As narrativas digitais não estão sempre associadas às narrativas em outras mídias. Mas em muitos casos, elas estão integradas a um projeto mais amplo, que envolve múltiplas plataformas. Por isso, quando os profissionais do mercado audiovisual se referem à narrativa transmídia como uma linguagem ainda em formação, também estão se referindo às narrativas digitais e vice-versa.

No painel que discutiu o futuro das narrativas digitais, Aneta Lesnikovska afirmou ainda não haver regras claras para a criação e distribuição de narrativas digitais ou transmídias. No mercado internacional existem alguns avanços nesse sentido, mas, aqui no Brasil, ainda estamos engatinhando. Michele Van Beusekom, também participante desse painel, foi perguntada se já existe um vocabulário específico que possa configurar numa linguagem própria para as narrativas digitais. Sua resposta endossa a opinião de todos os criadores e produtores que tive a oportunidade de assistir no evento: Ainda não há uma linguagem específica porque ela ainda está sendo inventada. “Por enquanto, é tentativa e erro”. Tanto na maneira de planejar a criação, como também seu sistema de distribuição.

---

<sup>35</sup> *Vídeo on demand* – conteúdo produzido para sites de empresas que funcionam como uma espécie de locadora virtual, permitindo ao usuário ter acesso a vários tipos de conteúdo através do pagamento de uma assinatura mensal. O serviço *on demand* também é oferecido por operadoras de TV a cabo ou emissoras como a Rede Globo. A empresa americana *Netflix*, líder mundial no mercado desse segmento já começa a patrocinar produções exclusivas de *VoD*.

Abro um parêntesis para mencionar o roteirista e autor de livros sobre roteiro, Doc. Comparato que procurou estabelecer uma diferença entre cinema, TV e narrativas digitais: “No que se refere a linguagem, a diferença básica reside no discurso: na televisão, este é interrompido, no cinema é contínuo e no computador é múltiplo” (2009, p. 358). Mais adiante, o autor acrescenta que a televisão é *polimórfica*, pois em uma hora de programação podem ser veiculados vários tipos de linguagens (novelas, filmes, noticiários, publicidade).

Dentro desse raciocínio, o cinema ou o teatro são *monomórficos*, pois mantém o mesmo tipo de linguagem durante toda a sua duração. E o meio digital seria *hipermórfico* pela variação extremada de conteúdos, com gêneros, línguas e imagens habitando simultaneamente o espaço virtual. Na realidade, acredito que essa tentativa de classificação acaba por reduzir as propriedades desses três meios. Ao caracterizar o cinema ou o teatro como obras fechadas que não dialogam com outras linguagens, o autor está desconsiderando grandes tendências contemporâneas que caminham justamente no sentido oposto<sup>36</sup>. Obras de arte que pertencem às fronteiras entre as linguagens, são exemplos dessa tendência. As experimentações com o audiovisual e a *internet* no teatro, por exemplo, vêm ganhando cada vez mais espaço e refletem o modo como as mídias tradicionais estão lidando com o fenômeno digital e suas formas de convergência. O diretor teatral Márcio Meireles vem se dedicando a pesquisas que procuram aprofundar as relações entre as novas tecnologias e o teatro, realizando experimentos onde atores contracenam ao vivo, em localizações diferentes, via *skype*, onde a projeção de vídeo contribui de forma efetiva na dramaturgia, onde a concepção teatral disponibiliza várias portas de entrada que permitem ao público escolher de que forma prefere assistir ao espetáculo. O próprio processo de criação está associado às mudanças de reflexão e comportamento surgidas pelas novas formas de comunicação. Nos ensaios, muitas linguagens são envolvidas na tentativa de criar conexões entre elas e todos esses experimentos são registrados e disponibilizados no *YouTube*. O texto dramático é reescrito no sentido de incluir o audiovisual enquanto parte essencial da dramaturgia. O próprio formato do texto e sua estrutura sofrem modificações<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> Essas informações foram tiradas da mais nova edição desse livro, que foi inclusive, revisada e ampliada por ele. Com isso, quero dizer que não se trata de uma visão anacrônica dessa discussão, mas de uma forma de classificação que o autor ainda sustenta.

<sup>37</sup> Os espetáculos *Drácula* e *O olho de Deus*, ambos com a direção de Márcio Meireles, que foram a cartaz em 2012 no Teatro Vila Velha (Salvador/BA), apresentam as características aqui citadas. As formatações de seus textos inclusive modificam-se e apresentam-se dispostas em duas colunas onde cada réplica possui uma imagem correspondente, de modo a criar uma narrativa que conecta intimamente ação cênica e audiovisual.

A simultaneidade e a multiplicidade são características encontradas em qualquer meio na contemporaneidade. Portanto, volto ao relato inicial ressaltando que de acordo com experiências que até então podem ser observadas, qualquer tentativa de classificação nesse momento parece precoce, até mesmo porque novas tecnologias surgem com muita frequência e rapidez, propiciando a criação de novos meios e abrindo várias outras possibilidades.

Por enquanto, o que se pode fazer é oferecer um panorama do que vem sendo explorado no ambiente digital, apresentando alguns exemplos que auxiliam na compreensão de como são construídas as narrativas, sobretudo aquelas que estão integradas a uma campanha transmídia, objeto de estudo deste trabalho.

Segundo Van Beusekom, uma grande tendência em termos de narrativa digital, seria o desenvolvimento de aplicativos para *smarthphones*. Esses aplicativos seriam uma das estratégias mais eficazes para fazer a narrativa alcançar audiência. No painel sobre *VoD* e seus desafios, foi relatado um crescimento vertiginoso no lançamento de novos canais no *YouTube*, que, em parceria com a *Disney*, por exemplo, veicula na *internet* mais de 10 canais que misturam conteúdo específicos e *posts* de fãs usuários. Trata-se de outra grande tendência do mercado.

Representantes do *YouTube* também se apresentaram no *RioContentMarket* com o objetivo de estimular a criação de novos canais. Os executivos Bibiana Leite e Frederico Goldenberg ressaltaram que a criação de um canal para a publicação de conteúdo de produtoras independentes pode servir como uma espécie de teste de audiência para que se consiga negociar com grandes emissoras de TV. O que significa que as TVs abertas ou pagas estão muito atentas a tudo o que é produzido nos meios digitais. O grupo de atrizes denominado *As Olívias* oferecem um bom exemplo dessa dinâmica. Depois do sucesso com seus espetáculos de humor no teatro, o grupo criou a *web* série de episódios semanais *As Olívias queimam o filme*. A *web* série teve duas temporadas em 2009 e 2010 e a aceitação da audiência comprovada em milhões de acessos na *internet* facilitou a venda do produto para o canal *Multishow* que hoje exibe a série *Olívias na TV* semanalmente.

No entanto, a TV nem parece mais ser o objetivo final de grande parte das produtoras que já conseguem enxergar o potencial do ambiente digital em termos de alcance de público e de liberdade de expressão. O canal *Porta dos Fundos*, que em apenas seis meses de lançado alcançou mais de 120 milhões de visualizações e está caminhando para ser o canal do *YouTube* mais visitado do mundo, tornou-se um grande exemplo de narrativa para os meios digitais que soube atrair audiência e publicidade de forma inteligente e criativa.

Isso porque o sistema de monetização em canais de *YouTube*, segundo seus representantes, funciona da seguinte maneira: um número de acessos relevante atrai anunciantes que podem divulgar suas marcas antes do conteúdo. Um percentual superior a 50% do valor pago pelo anunciante ao *youtube* é repassado para os criadores do canal. A lógica é: quando mais publicidade se gera, mais publicidade se gera. Os criadores do canal *Porta dos Fundos* souberam empregar essa lógica de forma muito inteligente ao usar produtos ou serviços como tema dos vídeos que criavam. O vídeo *Na Lata*<sup>38</sup>, em que os personagens brincam com a campanha publicitária da *Coca Cola* que lançou latinhas com nomes próprios, teve mais de 10 milhões de visualizações e, com isso, chamou a atenção da *Coca Cola* que entrou no jogo criando latinhas com os nomes dos personagens do vídeo e com o nome do canal. Em outro vídeo, *Spoletto*<sup>39</sup>, o roteirista e ator Fábio Porchat interpreta um atendente de *fast food* estressado que não tem paciência para esperar a cliente se decidir pelos ingredientes de seu prato. O vídeo foi visto mais de seis milhões de vezes. A empresa *Spoletto* soube enxergar a visibilidade daquela plataforma e utilizou a seu favor a situação que à primeira vista parecia propaganda negativa: contratou a equipe do *Porta dos Fundos* para fazer mais dois vídeos em que o mesmo personagem aparece sendo demitido, procurando emprego e depois sendo readmitido, mas agora supervisionado para não tratar mal os clientes.

A procura de grandes empresas para a publicidade na *internet* comprova o poder de alcance das narrativas digitais. E para os criadores do canal *Porta dos Fundos*, o ambiente digital parece ser bastante sedutor pela liberdade de criação e experimentação que ele proporciona. A equipe já foi convidada a migrar para a TV, mas deixou claro que não há nenhuma intenção nesse sentido, pois sabe que perderia o que de fato é o seu maior trunfo: o descompromisso e a liberdade de discurso. Na TV, e principalmente na TV aberta, o conteúdo certamente teria de se adequar a padrões estéticos e ideológicos que limitariam e comprometeriam seu resultado final. Em um programa de entrevistas produzido na *web*<sup>40</sup>, os criadores do canal afirmaram não terem preocupação com formato ou mídia. Estão interessados na criação de conteúdos. O ambiente digital é um meio que permite experimentações, e esse é um dado atrativo.

As *web* séries, que são veiculadas em *sites* e canais do *YouTube*, estão ganhando força enquanto formato de grande aceitação, principalmente pelo público jovem. A roteirista e

---

<sup>38</sup> Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=NZb0XKHgtjo>>. Acesso em: 03 ago. 2013.

<sup>39</sup> Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Un4r52t-cuk>>. Acesso em: 03 ago. 2013.

<sup>40</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=YZgzlgllxYM>>. Acesso em: 06 ago. 2013

sócio-fundadora da *8KA Produções Audiovisuais* (responsável pela criação e produção de várias *web séries*) Fernanda Manzo Ceretta, afirmou em artigo publicado pela jornalista Gabriela Viana que a produção de *web séries* para *YouTube* tende a aumentar, já que o público tem cada vez mais adquirido o hábito de assistir narrativas audiovisuais pela *internet*.

Ainda existe uma cultura de vídeos singulares, sem continuidade, do fenômeno isolado. Mas a gente acredita que aos poucos o tipo de consumo de vídeo na Internet vai mudar e as pessoas vão ter hábitos mais consolidados, se identificando com os produtores e atores, e retornando mais, tal como na TV, o que deve dar uma forcinha pra quem produz conteúdos seriados. (VIANA, Gabriela. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/06/webseries-brasileiras-fazem-sucesso-no-youtube.html>>. Acesso em: 06 ago. 2013.

Em termos de estrutura, o roteiro para a *web série* não parece diferir do roteiro da série produzida para TV, com exceção da duração, que costuma ser de sete a nove minutos cada episódio. Há casos em que a *web série* parte de um roteiro piloto de TV dividido em três blocos que se transformaram em três episódios, passando apenas por alguns ajustes em termos de ritmo ou ganchos para os episódios posteriores. A produção 3%<sup>41</sup> é um exemplo de piloto de série de 26 minutos que foi produzido para a TV e depois transformado em *web série*, tendo esse mesmo piloto sido separado em três blocos/episódios de aproximadamente nove minutos cada. O objetivo dos criadores era conquistar a audiência na *internet* para então conseguir viabilizar o projeto na TV. De todo modo, há produções pensadas especificamente para veiculação na *web*. E outras que são parte de projetos integrados de narrativas transmídias, que podem contar histórias de personagens secundários ou tramas paralelas de narrativas principais que são veiculadas no cinema e na TV.

O portal *WEBSERIADOS*, criado pelo diretor e produtor mineiro Guto Aeraphe, abriga várias *web séries* que conquistaram sucesso de audiência e de crítica, além de prêmios em festivais internacionais especializados em conteúdo digital. Aeraphe, inclusive, disponibilizou no próprio portal um manual de roteiros para *web série*. Este manual não traz novidades a respeito da estrutura narrativa. O próprio autor admite que para construí-lo, se baseou no estudo de manuais de roteiros tradicionais e de autores velhos conhecidos dos roteiristas, a exemplo de Syd Field e Joseph Campbell. De todo modo, é importante observar que a *web série*, sendo mais curta tanto no episódio como também na temporada, precisa ser escrita com

---

<sup>41</sup> Série brasileira de Pedro Aguilera Fernandes. Realizada em 2010 com recursos do Ministério da Cultura e com a produção de Maria Bonita Produções, SP. Disponível em: <<http://mtv.uol.com.br/memo/webserie-de-ficcao-cientifica-vira-hit-na-internet>>. Acesso em: 14 ago. 2013.

especial atenção ao ritmo, quantidade de eventos e distribuição dos mesmos em seu arco dramático.

Há também os vídeos com duração de um a cinco minutos produzidos para veiculação em plataformas móveis denominados *mobisódios* que estão vinculados à narrativas transmídia cuja plataforma principal pode ser a série de TV ou a produção cinematográfica.

A curta duração de conteúdos produzidos para a *web* parece ser um padrão apoiado na própria natureza do ambiente digital, em que a velocidade e quantidade de informações provocam grande disputa pela atenção do público, que, por sua vez, pode estar realizando múltiplas tarefas enquanto assiste ao conteúdo. Contudo, essa também não deve ser considerada uma regra rígida. Aneta Lesnikovska, através de uma estratégia elaborada de distribuição digital, conseguiu mais de 20 milhões de acessos no *YouTube* para seu filme *Does it hurt?* - um longa metragem. Conteúdos de curta duração fazem realmente sentido quando se pensa em plataformas móveis, como *tablets* e celulares. Mas com as TVs digitais ou o uso de cabos que acoplam o *notebook* à TV, é possível assistir com conforto conteúdos de qualquer duração.

Contudo, a tendência ao conteúdo de curta duração na *web* leva a uma reflexão sobre o quanto os novos meios exigem do criador e roteirista em termos de criatividade e poder de concisão. Syd Field, em seu *Manual do roteiro* (2001), afirma que o roteirista precisa conquistar o espectador nos primeiros 10 minutos do filme. Depois disso, se a história não for convincente, o espectador se desinteressa e desiste. Pode-se concluir, então, que nos vídeos para plataformas móveis, o roteirista tem que “fisgar” a audiência nos primeiros 15 segundos. Tarefa desafiadora, que exige síntese narrativa, estética clara e precisa.

Já foi mencionada a questão da interatividade enquanto característica do meio digital que deve ser amplamente explorada na construção de narrativas transmídia. Nesse sentido, os *games* oferecem o ambiente ideal para a combinação entre narrativa e interação. Todas as narrativas transmídias que até o momento pude conhecer possuem jogos como uma de suas plataformas. São muitos os tipos de jogos e seus níveis de complexidade. O estudo dos *games* e suas possibilidades dramáticas se configuram num amplo campo de pesquisa, que esta dissertação não poderia abarcar.

Contudo, é possível vislumbrar o potencial dramático dos jogos através da dissertação de mestrado do pesquisador Victor Cayres, que se propôs a identificar as interfaces entre drama e jogo nos *vídeo games* desenvolvidos para consoles domésticos, apoiando-se na teoria

do drama e na semiologia para analisar procedimentos dramatúrgicos usados por desenvolvedores na criação desses jogos.

Um exemplo dessa análise é a relação estabelecida por ele entre o personagem no jogo e o personagem no teatro:

Em primeira instância, nos vídeo games, os personagens se apresentam enquanto objetos icônicos. Assim como o são no teatro (UBERSFELD, 2005). Os personagens vistos na tela são desse modo, atualizações de uma caracterização prévia constituída por descrições nos documentos de *game design* equivalentes às didascálias no texto dramatúrgico. O que diferencia, entretanto, um personagem de um objeto qualquer do jogo, é sua participação como agente. O personagem é então humanizado a partir da simulação de uma intencionalidade expressa na forma de ação. No plano da dramaturgia, a ação do personagem é constituída não só através das didascálias, mas também das réplicas, pois falar também é agir. (CAYRES, 2010, p. 133).

Ao abordar esse tema, Comparato afirma que “As etapas de construção de um roteiro (para *games*) são as mesmas, porém mais simples e sintéticas” (2009, p. 403). As etapas a que ele se refere são pesquisa, sinopses curtas e sem tantas especificações e elaboração de uma planilha de jogo que deve acompanhar a sinopse sobre o universo que será explorado no mesmo. Apesar de o autor descrever o procedimento de forma muito simples, não me sinto encorajada a escrever um roteiro de *game* sem um estudo mais aprofundado sobre os vários tipos de jogos e do apoio de um especialista capaz de traduzir algumas especificidades que não estão presentes no meu vocabulário.

De todo modo, Comparato menciona, ainda que de forma superficial, algumas características que podem ser norteadoras na construção de uma ideia a ser transformada em narrativa para um *game*: A construção do cenário (ou mundo), como parte importante no processo de imersão do interator e que no caso da narrativa transmídia, deve conter elementos do universo ficcional a que está conectado. A presença de diálogos curtos e objetivos, que em alguns jogos acontecem no intervalo entre as fases. E a sensação de “premiação” que deve acontecer através de um final de jogo muito bem elaborado.

Na narrativa transmídia, os *games* podem ser usados, por exemplo, para narrar a trajetória de um personagem em busca de algo ou alguém e na medida em que o interator muda de fase, pode ter acesso a informações adicionais acerca do universo ficcional que não são mostradas em outras plataformas. No entanto, acredito que essa seria a possibilidade mais óbvia, pensada por alguém que não tem familiaridade com o meio e suas especificidades. A

criação de um *game* para narrativa transmídia deve resultar no trabalho integrado entre criador e desenvolvedor ou programador.

Os jogos de realidade alternativa (ARGS) são muito utilizados em narrativas transmídia e através de exemplos de algumas séries, pode-se avaliar de que forma esse tipo de jogo pode contribuir para a compreensão do universo ficcional. Como já foi mencionado no primeiro capítulo através do exemplo do ARG no projeto *Lost Experience*, esse tipo de jogo exige um nível de engajamento muito grande por parte dos participantes e, por isso, acaba se tornando uma plataforma vista apenas pelos fãs mais assíduos. Dessa forma, as pistas ou informações adicionais inseridas aí, não devem ser fundamentais para a compreensão da narrativa, mas devem ser interessantes e criativas o suficiente para compensar tanto esforço por parte do público que decide jogá-lo.

O ARG lançado entre a quarta e quinta temporada da série *Dexter*<sup>42</sup>, se configura num exemplo que ajuda a compreender de que forma este tipo de jogo pode ser explorado no desenvolvimento transmídia. Um universo ficcional alternativo foi criado, onde o participante deveria perseguir um *serial killer* usando métodos parecidos com os do personagem principal, Dexter. Para conectar esse universo alternativo à narrativa principal, vários elementos do ARG foram posteriormente inseridos na série e só foram reconhecidos pelos fãs que participaram do jogo. O jogo teve início com a simulação de um assassinato. E, então, várias pistas foram espalhadas, tanto na *web* (*sites*, perfis de redes sociais, vídeos curtos), como também no “mundo real” (anúncios em classificados de jornais, ligações telefônicas). Os participantes precisavam trabalhar juntos para reunir as pistas e desvendá-las para que novas fases fossem liberadas. Uma personagem criada especialmente para o ARG, a ex - agente do FBI, Dee Pratt, funcionava como elo entre a narrativa e os participantes, auxiliando-os na investigação.

Em seus estudos sobre a estética do meio digital, Murray menciona outra possibilidade de narrativa neste ambiente, no qual o universo ficcional é criado contendo vários *hiperlinks* que possibilitam que a história – planejada de forma não linear - possua vários pontos de entrada. O fruidor/interator poderia então escolher um personagem para acompanhar a história pelo seu ponto de vista. Num outro momento, poderia escolher outro personagem para seguir e então compreender a mesma história sob outro ângulo. Os *hiperlinks* permitiriam inúmeras possibilidades de acompanhar a narrativa, de modo que seria muito difícil que duas pessoas pudessem seguir o mesmo caminho e possuir as mesmas informações sobre o universo ficcional. “Construir espaços e mover-se através deles de uma maneira exploratória (quando

---

<sup>42</sup> Série americana baseada nos livros de Jeff Lindsay, que estreou no canal *Showtime* em 2006 e exibe sua oitava e última temporada atualmente.

feita por vontade própria e não para encontrar o consultório do dentista ou o portão de embarque correto no aeroporto) é uma atividade agradável, independentemente de o espaço ser real ou virtual” (2003, p. 130) A autora apresenta, então, duas maneiras de se explorar o prazer da orientação em um ambiente digital, “cada qual com seu próprio poder narrativo: o labirinto solucionável e o rizoma emaranhado”.<sup>43</sup> (MURRAY, 2003, p. 130). No labirinto, o fruidor/interator, em sua exploração espacial, é conduzido a uma solução exclusiva, ao encontro de uma única saída. Já a narrativa no rizoma seria uma estrada aberta em constante bifurcação, com cada ponto de entrada passível de ser explorado, com constante abertura para a surpresa, para o imponderável. Nesse caso, a conclusão da história não existe. O fruidor a encerra quando as informações que garantem a compreensão da narrativa lhe forem satisfeitas.

Para a criação de uma narrativa transmídia, a escolha de uma dessas duas configurações espaciais que Murray apresenta pode ser muito útil, não só na construção de plataformas mais interativas, mas também na própria estruturação do universo ficcional.

Não se pode deixar de mencionar que, no ambiente digital, os *fan fictions* e *fan films* também são produtos muito importantes. Para algumas franquias, como séries de TV ou produções cinematográficas com muitas sequências, essas produções servem de termômetro para a narrativa, orientando os roteiristas nos rumos que as histórias devem tomar, além de permitir aos fãs alimentar o universo ficcional com suas próprias experiências.

Algumas previsões de Murray sobre o desenvolvimento da narrativa na era digital, que foram escritas por ela no final do século XX, nos ajudam a concluir esse breve panorama da experiência transmídia até o momento:

Estamos no limiar de uma convergência histórica quando romancistas, dramaturgos e cineastas movem-se rumo a histórias multiformes e formatos digitais; cientistas da computação começam a criar mundos ficcionais; a audiência segue em direção ao palco virtual. Como adivinhar o que vem depois? A julgar pelo panorama atual, podemos esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão (como TV e rádio) e mídias arquivísticas (como livros e videotapes); entre formas narrativas (como livros) e formas dramáticas (como teatro ou cinema); e mesmo entre público e autor. (MURRAY, 2003, p. 71-72)

---

<sup>43</sup> A noção de rizoma é utilizada em meu processo criativo enquanto princípio, imagem que inspira a estrutura narrativa. Nesse trabalho, essa imagem está desvinculada de seu sentido filosófico e todas as questões que a referida noção carrega.

Por fim, resta-nos refletir sobre essas experiências de modo a encontrar caminhos e soluções aplicáveis à criação e desenvolvimento de um projeto transmídia, próxima etapa deste trabalho.

## 2.2 SETE PRINCÍPIOS

No intuito de alimentar as discussões em suas aulas na Universidade e em seu *blog*, Jenkins elaborou sete princípios para o desenvolvimento de narrativas transmídia, com base nas experiências até então observadas por ele<sup>44</sup>. Ao longo desta pesquisa, esses princípios já foram aludidos, justamente por tratarem de pontos primordiais para o desenvolvimento transmídia de uma história. Contudo, acredito ser válido voltarmos a explicitá-los, agora na tentativa de organizar uma possível aplicabilidade desses pontos primordiais na construção de minha narrativa.

No primeiro princípio denominado **espalhamento e perfuração**, o autor refere-se à participação ativa do público na experiência transmídia. A dinâmica dessa participação pode ser visualizada através de dois vetores: o horizontal com o espalhamento das informações sobre a narrativa, de modo a expandir a circulação desse conteúdo nas redes sociais. E o vertical, através da perfuração ou aprofundamento da narrativa, resultado de um grande investimento em pesquisa do público para descobrir pistas ou informações novas que possam garantir uma compreensão adicional da obra.

O segundo princípio, de **continuidade e multiplicidade**, referem-se à sensação de perenidade do universo ficcional que ajudam torná-lo plausível ao mesmo tempo em que possibilita múltiplas versões e narrativas paralelas que permitem que a narrativa principal ou “nave-mãe”<sup>45</sup> seja abordada sob diferentes interpretações. Versões alternativas criadas e produzidas por fãs também são incorporadas ao universo, pois contribuem para a expansão do mesmo, pela multiplicidade de interpretações geradas.

O terceiro princípio seria o de **imersão e extração**. O fruidor deixa-se absorver pela narrativa ao mesmo tempo em que extrai dela elementos que são utilizados por ele na esfera cotidiana.

---

<sup>44</sup> Posts originais disponíveis em: <[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)> e <[http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)>. Acesso em: 08 ago. 2013.

<sup>45</sup> Termo utilizado por Jenkins para designar a narrativa principal que sustenta o universo ficcional.

A **criação de mundo**, quarto princípio, está intimamente ligada ao princípio anterior, pois tanto a imersão como a extração representam instrumentos importantes na relação entre o fruidor e a narrativa. E para que essa relação seja satisfatória, é necessário que a narrativa possua amplitude e riqueza de detalhes suficientes para absorver o fruidor e impulsionar a sensação de pertencimento do mundo criado. Esse princípio se refere à criação do universo ficcional e suas mitologias, o que, a meu ver, deveria ser considerado primeiro grande princípio. É dele que depende todo o sucesso de uma empreitada transmídia. Pela importância dessa etapa no meu processo de criação, voltarei a discuti-lo de forma mais aprofundada ainda nesse capítulo.

No quinto princípio, denominado **serialidade**, Jenkins atribui à narrativa transmídia uma natureza “serializável”. Dessa forma, a transmídia poderia ser pensada como uma versão hiperbólica da série, onde pedaços de informações significativas são dispersos não só em vários segmentos do mesmo meio, mas também em outras plataformas de mídia. Jenkins sugere que a estrutura dramática da série pode se tornar um bom ponto de apoio no desenvolvimento de histórias transmídias. O criador poderia então, construir a narrativa principal através de um grande arco dramático, onde os eventos que normalmente são distribuídos em temporadas ou episódios (que por sua vez, também possuem arcos dramáticos) também pudessem ser apresentados em outras plataformas.

Jenkins admite que em seus primeiros escritos, existia uma defesa sobre a natureza não linear da narrativa transmídia, onde fragmentos da mesma pudessem ser consumidos em qualquer ordem. Contudo, as experiências observadas até agora, demonstram um esquema ordenado de ações transmidiáticas, onde é possível visualizar na própria estratégia de lançamento de cada plataforma, um encadeamento de ações. Essas experiências apontariam então para a presença ainda influente de elementos clássicos da dramaturgia, como a causalidade e totalidade. Na acepção aristotélica, “todo é aquilo que tem princípio, meio e fim” (1966, p. 76). Em finais de grandes franquias transmídia, após juntarem-se todos os eventos dispersos em várias plataformas, é possível observarmos a configuração de um “todo”, com princípio, meio e fim encadeados pela causalidade. Mas se aceitarmos que esse “todo” se encerra, entramos em contradição com outro princípio já apontado aqui, o da continuidade. Podemos afirmar, então, que esse “todo” não se fecha completamente, na medida em que novas versões alternativas ou histórias secundárias podem nascer desse universo ficcional. *Harry Potter*, por exemplo, já teve seu final exibido no cinema. Mas a produção de *fan fictions*, *sites*, versões alternativas e até mesmo o parque construído que

reproduz *Hogwarts*, a escola de magia, mantém a narrativa viva, pronta para ser explorada novamente em suas inúmeras possibilidades.

Outra característica importante da série é a presença de ganchos entre um episódio e outro, ou seja, eventos que despertam a curiosidade do leitor ou espectador para que ele se mantenha acompanhando a história. Contudo, se não se pode garantir que o fruitor tenha acesso a todos os meios por onde a história é narrada, a inserção de ganchos para serem desenvolvidos em outras plataformas deve ser usada com cautela. Este, inclusive, foi um dos pontos de maior crítica na campanha transmídia de *Matrix*. Eventos de grande importância para a compreensão da narrativa principal foram inseridos em *games* ou animações, onde uma parcela muito pequena do público teve acesso, se considerarmos o alcance mundial dessa história no cinema. Para alguns críticos ou especialistas, como o próprio Jenkins e Ivan Askwith, essa opção resultou numa narrativa complexa demais para o público ao qual se destinou. Quanto mais complexa a história, mais restrito se torna o público alvo.

O sexto princípio é denominado de **subjatividade**, no sentido do que é independente ao que é concreto e palpável. Refere-se a explorar o universo ficcional saindo da linha objetiva da narrativa principal (nave-mãe) e se concentrado em dimensões mais implícitas, que levam a outros pontos de vista. Esse princípio remete ao jogo do visível e do invisível, que pode ser entendida através da análise feita por Roubine (2003) sobre a dramaturgia neoclássica. Ele afirma que as circunstâncias criadas pelos dramaturgos desse período puseram em ação uma engenhosa dialética do visível e do invisível, do representado e do contado. Com isso, o dramaturgo dispunha de quatro possibilidades de combinação espaço-temporal:

o acontecimento se passa no palco durante um ato da peça; (...) o acontecimento se passa fora do palco, não é, portanto, representado e se desenrola simultaneamente com o acontecimento representado; (...) o acontecimento se passa no palco, durante o entreato, portanto não representado; (...) o acontecimento se passa fora do palco, durante o entreato, portanto não representado. (ROUBINE, 2003, p. 39).

Nota-se que nessa combinação espaço-temporal, grande parte dos acontecimentos não é vista pelo espectador, sendo apenas narrada por um dos personagens, exigindo, assim, boa dose de imaginação do público para o preenchimento dessas lacunas. Levando-se em consideração esse exemplo, uma possibilidade de narrativa *transmídia* seria representar, em outras plataformas midiáticas, as ações que aconteceram simultaneamente às representadas no palco.

Além do preenchimento de lacunas, Jenkins sugere outras formas de se explorar a subjetividade da narrativa: desenvolvimentos de tramas para personagens secundários, utilização de redes sociais para criação de perfis, *sites* ou comunidades que visam abordar de modo mais profundo as relações entre personagens ou explorar questões concretas do universo ficcional que afetam a trajetória de personagens.

O sétimo e último princípio, o da **atuação**, reforça o a importância, já discutida aqui, da cultura participativa e o engajamento dos fãs. Os criadores e produtores se veem cada vez mais impelidos a elaborar em suas narrativas, espaços para a participação ativa do público. Os fãs mais motivados querem atuar de alguma forma dentro do universo. E esse é um princípio que deve ser levado em conta já nos momentos iniciais de uma concepção transmídia.

### 2.3 O UNIVERSO FICCIONAL E SUA MITOLOGIA

Em seu *blog*, Jenkins nomeia como um dos princípios da construção de uma narrativa transmídia a criação de mundo (*worldbuilding*). Já em seu livro, o autor (ou a tradução) opta pela expressão “construção de universos”, termo preferido por mim, pela amplitude que a narrativa alcança sob essa perspectiva. A construção de um universo também se aproxima mais do termo “universo ficcional”, já muito utilizado por criadores e roteiristas, para se referir ao tempo-espaço em que a narrativa transcorre.

O teórico francês Etienne Souriau, em seu livro **As duzentas mil situações dramáticas**, afirma que toda obra artística supõe um universo. (1993, p. 14). E mais adiante, ele diz “Para que haja verdadeiramente teatro, é preciso que o universo da obra seja tão vasto, tão real quanto possível, e ultrapasse amplamente o universo cênico” (1993, p. 20). Nesse livro, ele aplica os termos macrocosmo – para designar o universo da obra, e o microcosmo cênico enquanto um recorte desse universo, que deve, por si só, sustentar satisfatoriamente todo o macrocosmo teatral.

Outro termo também usado para designar o universo em que transcorre a narrativa é a diegese, um termo de origem grega, que era empregado para nomear “a poesia e a ficção em que os fatos eram narrados pelo próprio poeta” (MOISÉS, 2004, p. 124) ao contrário da mimese de Aristóteles. A diegese seria então “a própria narrativa, mas também o tempo e espaço ficcionais implicados na e através da narrativa e, por isso, as personagens, as

paisagens, os acontecimentos e outros elementos narrativos em que são considerados no seu estado denotado.” (AUMONT; MARIE, 2008, p. 75).

Ao tomarmos por base essas definições e relacioná-las à criação de uma narrativa transmídia, sobretudo na esfera do macrocosmo e microcosmo cênico, será possível “ver o universo como sendo infinito e composto de inumeráveis mundos, embora não se possa afirmar que seja ‘totalmente infinito’ porque cada um deles é em si finito”. (CALVINO, 1990, p. 83)

Eis que o universo ficcional transmídia deve apresentar-se como um macrocosmo – no sentido empregado por Soriau - com grande riqueza de signos, onde a narrativa desenvolvida em cada plataforma seja a representação de um microcosmo da obra, contendo elementos que o liguem e identifiquem à sua esfera macro. E onde o fruidor, ao utilizar as propriedades interativas, espaciais e enciclopédicas desse macrocosmo, também possa escolher os caminhos, as portas de entrada para a obra, construir sua própria compreensão e experiência artística através da narrativa.

Construir um universo implica em determinar leis claras que o regem, seus agentes, como seu espaço-tempo funciona e de que forma ele se transforma. Essas leis interiores precisam ser claras e detalhadas, de forma que garantam a verossimilhança (aristotélica) interna e, conseqüentemente, a imersão e extração de seus elementos particulares.

Trata-se, a meu ver, do momento principal para um desenvolvimento transmídia. A etapa que garantirá a sensação de perenidade da narrativa e a utilização verdadeiramente criativa e coerente de todas as plataformas possíveis.

Nessa etapa de criação, é recomendável estar atento a alguns requisitos que auxiliam na elaboração de universos ficcionais transmídia. Universos que precisam ser **enciclopédicos**, **guarnecidos**, aparelhados de elementos específicos que possam ser citados, apropriados e que ofereçam recursos em que os consumidores possam utilizar na construção de suas próprias fantasias. Universos com **consistência** suficiente para que cada fração faça parte do todo. E que tenham **flexibilidade** suficiente para que possam ser adaptados a diferentes estilos de representação.

Através das reflexões de Jenkins sobre a construção de universos transmídias (1999, pg.140), pude destacar as palavras que se revelaram para mim princípios para esse tipo de construção, e ainda propor uma expressão-síntese, que poderia então orientar meu processo criativo, Narrativa transmídia: **consistência + flexibilidade + motivos recorrentes**.

Os motivos recorrentes referem-se aos elementos que representam o universo ficcional e que ajudam a conectar as narrativas expostas em cada meio. São elos imagéticos que ajudam expandir a narrativa e sua compreensão adicional. “Nenhuma obra particular representa todos os elementos, mas cada uma deve ter elementos suficientes para que reconhecamos à primeira vista que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional.” (JENKINS, 2009, p. 161). Esses elementos poderiam ser símbolos, marcas, roupas, gestos, *designers* específicos, etc.

É possível observar que muitas das experiências transmídias têm utilizado um vocabulário antigo para alimentar seus universos ficcionais, ao definirem-se como sagas ou mitologias. “(...) escritores como J. R. R. Tolkien procuraram criar novas ficções, que intencionalmente imitassem a organização do folclore ou da mitologia, criando um conjunto entrelaçado de histórias, que juntas, dão vida ao universo da Terra Média.” (JENKINS, 2009, p. 172-173). Em entrevista publicada pelo Globo Universidade, o autor afirma:

A linguagem de saga ou da mitologia, que os produtores usam hoje, provavelmente vem das conversas de Joseph Campbell com George Lucas e de seus especiais para a televisão, onde ele descrevia a natureza das narrativas mitológicas como básicas e que, no fundo, podem ser reconhecidas universalmente. Se você olhar em guias para roteiros de cinema ou televisão, eles foram moldados pelas ideias de Campbell. Disponível em:  
<<http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/noticia/2011/08/entrevista-henry-jenkins-fala-sobre-relacao-dos-fas-com-narrativas.html>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

A grande influência dos estudos de Joseph Campbell na criação de narrativas para o cinema e TV também é mencionada por Murray, ao defini-lo como:

um dos defensores mais apaixonados e eloquentes da unidade das tradições narrativas humanas, (que) viu em histórias tão diferentes, como a de Prometeu ou de Buda um único “monomito” sobre um “herói de mil faces”, que parte do mundo comum, enfrenta desafios fantásticos e retorna para distribuir dádivas à comunidade. (2003, p. 179)

De fato, praticamente todos os cursos ou manuais de roteiros a que tive acesso até o momento apresentam como modelo de construção de história, a jornada do herói de mil faces em busca de sua própria transformação. E grandes experiências transmídias as quais pudemos observar, sejam na Terra Média ou na *Matrix* apresentam esse padrão mítico inegável. Hoje, essas visões totalizadoras da cultura já encontram alguns questionamentos, assim como o modelo criado a partir da jornada do herói de Campbell. Mas as produções audiovisuais para

grandes públicos ainda encontram nele uma garantia de aceitação em que se torna difícil abrir mão.

A utilização do termo mitologia na construção de histórias potencialmente transmídias está ligada, portanto, ao sentido psicológico do mito e seus arquétipos, em que personagens e situações são representativas de todos nós, carregam a síntese da experiência ancestral do homem, onde a experiência particular do herói pode reverberar em todos. “A familiaridade do público com essa estrutura básica de enredo permite aos roteiristas omitir sequências transicionais ou expositivas, jogando-nos direto no centro da ação.” (JENKINS, 2009, p. 173).

Jenkins propõe um paralelo entre Homero e *Matrix*, sem, contudo, afirmar que o último tenha a mesma profundidade de significados embutidos. Mas, ao evocar narrativas antigas, *Matrix* estabelece uma conexão entre a tradição ocidental e os meios de comunicação contemporâneos configurando-se em: “(...) 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 (Morfeu, Perséfone, o Oráculo). (2009, p.174).

A mitologia de uma série ou filme transmídia, construída na combinação entre elementos contemporâneos e citações históricas, tanto imagéticas como verbais, o eleva a uma dimensão universal, embute nele uma ancestralidade, o preenche de elementos iconográficos e situações as quais o público encontra identificação e imprime no macrocosmo da obra uma vasta capacidade exploratória.

## 2.4 AUTORIA COOPERATIVA

A construção de universos ficcionais transmídias trouxe a tona uma forma de cocriação peculiar, que aposta na reunião de profissionais especialistas de cada mídia para uma criação conjunta desde o início de sua elaboração. É fato que um criador, sozinho, não consegue abarcar todas as especificidades de cada meio e naturalmente necessita de uma equipe que possa transpor suas ideias à linguagem de cada plataforma utilizada. No entanto, a autoria cooperativa se configura numa relação ainda mais profunda entre o criador e sua equipe. Aneta Lesnikovska afirma que a criação conjunta para narrativas digitais, por exemplo, implica em “não fazer os outros trabalharem para você, mas envolver os outros na história que você cria”. “(...) Nessa autoria cooperativa, há diálogos e informações que vem e

voltam. Os artistas se influenciam mutuamente ao mesmo tempo em que mantêm seus estilos próprios.” (JENKINS, 2009, p. 149).

Dessa forma, na autoria cooperativa, há espaço para intensas trocas entre o criador e o diretor de arte, programadores visuais, desenvolvedores de jogos, animadores, roteiristas de quadrinhos, e assim por diante. A ilustração de um cenário criada para quadrinhos pode acabar influenciando toda a estética visual do filme e o diretor de arte pode ter um papel fundamental ao preencher a cena com detalhes sugestivos que depois podem ser aproveitados pelo desenvolvedor de um *game* ou animador.

Esse modelo de cocriação acaba por tornar-se um dado fundamental para a rica construção de uma narrativa transmídia e reforça o fato de que narrativas que são pensadas em transmídia desde o seu nascimento tendem a ser mais consistentes e flexíveis.

## 2.5 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O PÚBLICO INFANTIL: UMA BREVE REFLEXÃO

A geração nascida após a consolidação da era digital possui, de fato, um nível de intimidade grande com narrativas que estimulam a interatividade e a imersão.

(...) habitar um universo assim acaba sendo brincadeira de criança-literalmente. A narrativa transmídia mais elaborada até agora, talvez esteja nas franquias infantis” (...) As crianças podem assistir ao desenho animado na televisão, por exemplo, como meio de colher informações que mais tarde utilizarão em jogos no computador. (JENKINS, 2009, p. 183-184).

Por possuírem mais facilidade em lidar com os novos recursos tecnológicos, as crianças acabam por contribuir com uma “cultura de conhecimento” cada vez mais sofisticada. Para Jenkins, a convergência e a busca de conteúdo em diversos setores da mídia é para elas algo cada vez mais natural.

De acordo com Sydenstricker (2010, p. 101),

praticamente inexitem fórmulas ou regras rígidas que norteiem a criação de atrações para esse público. Ao contrário, constantes atualizações e revisões nas diversas áreas do conhecimento ligadas à infância ditam o ritmo das mudanças dos parâmetros que orientam a programação.

A diretora de TV Bia Rosenberg (2008), que comandou a programação infantil da TV Cultura por 20 anos, elaborou em livro que trata dos benefícios e malefícios do uso da TV no desenvolvimento da criança, uma lista de critérios que caracterizam um bom programa de TV para este público. Alguns deles puderam ser identificados por mim nas avaliações dos *pitchings* de projetos transmídias para o público infanto-juvenil no *RioContentMarket*.

Esses critérios correspondem ao divertimento, adequação de linguagem, ritmo e conteúdo à faixa etária, personagens “espelho” que despertam a identificação e o vínculo com a história, técnicas criativas e recursos atraentes, acompanhamento pedagógico, valores positivos, ampliação de horizontes (histórias que mostram a diversidade do mundo e enriquecem o olhar da criança), resolução de conflitos, estímulo à curiosidade e participação e uso da violência como forma de aprendizado: “A agressividade e outras manifestações de desrespeito humano fazem parte da vida, e as crianças podem entrar em contato com isso, desde que as consequências negativas sejam mostradas de maneira realista.” (ROSENBERG, 2008, p. 87)

Quando se elabora um projeto para o setor audiovisual, faz-se necessário conhecer muito bem o perfil do público a que se destina a história. E há que se levar em conta também o perfil de programação de cada emissora, canal ou plataforma de exibição. No caso do público infantil existe uma enorme variedade de canais com perfis distintos. Alguns, mais educativos, outros que priorizam o entretenimento e outros mistos. E cada faixa etária também possui suas especificidades, com linguagens e estéticas apropriadas para cada idade.

Rosenberg apresenta uma noção sobre como se vê TV em cada etapa da infância. São informações importantes para nortear o caminho de construção da narrativa, de forma a atender plenamente a faixa etária pretendida, que no caso de *Os Vanguardas*, está entre sete e onze anos.

Nessa fase, as crianças ganham independência dos pais. É o momento de aprender a ler de forma fluente e de ser mais disciplinado. A televisão ganha importância por gerar assuntos interessantes para conversa e abre espaço para a socialização (...). Os meninos têm uma nítida preferência por programas de ação e as meninas se divertem com histórias de família. Ambos os sexos desfrutam de situações de mistério, que desafiam a capacidade de pensamento e de resolver problemas. (ROSENBERG, 2008, p. 96).

Nos *pitchings* apresentados no *RioContentMarket*, foram também valorizados projetos que abordavam relações familiares e seus novos arranjos, situações que refletem o cotidiano

das crianças, e, para a faixa etária pretendida para *Os Vanguardas*, histórias que educam menos e divertem mais. Foram muito elogiados projetos cujas histórias se desenrolam através de ricas construções de personagens. A criação de personagens consistentes e cativantes gera um material infinito, pois as tramas nascem dentro de sua própria lógica interna e não necessitam de motivações externas.

O painel que discutiu o futuro do conteúdo para crianças no evento já mencionado, destacou a utilização das ferramentas digitais enquanto requisito básico para novos projetos, principalmente no que se refere a desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Mas produtores e executivos ressaltaram a importância de se observar que tipo de tecnologia pode ser oferecido para cada fase da infância. Há tecnologias que fazem sentido para uma idade e não para outra. Há também canais que se preocupam com a questão do estímulo ao consumo e observam com cautela a utilização de recursos tecnológicos.

Diante de tantos critérios utilizados para apontar um bom produto de entretenimento para a criança, das diferenças nos perfis de cada emissora, das sempre constantes discussões sobre a cultura da infância, direitos das crianças, questões de gênero (histórias que agradam mais a meninos ou meninas), estudos sobre mudanças de comportamento em cada faixa etária, dentre outros aspectos, a criação de uma narrativa para esse público alvo parece se configurar num imenso desafio. Contudo, Sydenstricker (2010) apresenta uma solução pertinente na sua experiência de criação de série de animação para o público infantil: apostar no próprio repertório enquanto autora, na experiência profissional e na observação dos adultos e crianças no seu entorno. No meu caso, a convivência direta com crianças durante grande parte dos meus dias e as relações de troca e aprendizado intensas que acontecem durante esses encontros são a referência que eu busco para encontrar o tom certo para o público que pretendo alcançar com a narrativa de *Os Vanguardas*. É claro que há o momento em que se limita o público alvo, com faixa etária e classes sociais bem definidas, na etapa mais avançada de escrita da narrativa. Mas acredito que o princípio de liberdade imaginativa da criança é genuína, independente de seu contexto, e o contato com qualquer uma delas é inspirador para o momento em que se inicia o processo criativo.

### 3. OS VANGUARDAS – PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

Nos anos de 2008 e 2009, por ocasião da abertura de um edital de desenvolvimento de série televisiva promovido pelo Instituto de Radiodifusão Educativa da Bahia (IRDEB), iniciei a formatação de um projeto de série voltada para o público infantil. Assim nasceu *Os Vanguardas*.

Trata-se de um grupo composto pelas crianças Tetê, Miguel e Tato, que junto com Marília de Zaqueu, precisam desvendar muitos mistérios para proteger Zaqueu, um famoso e excêntrico artista e sua incrível casa ateliê das investidas do vilão Giorgio Gloide, que quer para si algo muito valioso, que está sob os cuidados de Zaqueu, e que pertence a uma Ordem Secreta e milenar. Giorgio quer para si uma pequena caixa que abriga a chama criativa do universo. A energia que inspira todos os artistas: a Caixa Preta da Chama Gravada. Mas esse embate não será nada fácil, pois a casa ateliê, comum e pequena por fora, abriga em seu interior um verdadeiro universo, cheio de portas, escadas, cômodos secretos, jardins labirintos, salas enigmáticas, porões invisíveis, além de personagens singulares: obras de arte de Zaqueu que ganharam vida e agora vivem com ele.

A ideia é aproximar o público infantil da arte, em suas diversas linguagens, através de duas vertentes: o desenvolvimento da apreciação estética e a elaboração de histórias que podem ser criadas através do olhar da criança sobre a obra de arte, a partir do acesso a outras plataformas midiáticas e do registro da observação de crianças no momento em que elas apreciam a produção artística para servir de base para a construção dos roteiros. Sendo assim, desde o seu nascimento, *Os Vanguardas* propôs um planejamento transmídia, ainda que as primeiras ideias de utilização de outras plataformas tenham surgido de forma intuitiva, sem muito conhecimento sobre o assunto.

Ao decidir pesquisar a narrativa transmídia e aplicar minhas descobertas na construção do universo ficcional de *Os Vanguardas*, outras possibilidades de desmembramentos emergiam e revelavam um campo de grande exploração criativa, ao mesmo tempo em que questões de ordem prática surgiam para direcionar a produção artística ao caminho da viabilidade. É fato estamos num momento favorável para o mercado brasileiro, no sentido de apoio a produções nacionais que demandem alto custo, como nos padrões internacionais. Mas como se dá essa negociação? As produtoras ou canais arriscarão investir em lançamentos simultâneos em outras mídias ou vão preferir lançá-los aos poucos, esperando a resposta da audiência? Há, de fato, um incentivo em se elaborar estratégias transmídias de divulgação,

sobretudo em projetos para o público infantil. Mas um projeto que apresente tantas possibilidades de desdobramentos encanta pela capacidade criativa ou assusta pelo alto orçamento?

Essas questões nortearam algumas decisões sobre como apresentar o universo ficcional, de que forma utilizar as possibilidades multimídias e sobre o uso de uma plataforma para abrigar a narrativa principal, com plataformas secundárias sendo lançadas através de um planejamento estratégico. Esta última realmente não era minha intenção inicial. A partir do momento em que vislumbrei a capacidade exploratória de um projeto transmídia, meu desejo foi criar um universo ficcional que pudesse ser explorado em múltiplas mídias sem hierarquizá-las. Mas duas questões impediram que *Os Vanguardas* pudesse ser desenvolvido dessa maneira, pelo menos nessa etapa da pesquisa: A primeira refere-se ao fato do projeto ter sido anteriormente concebido como série de TV com desdobramento multiplataforma e por isso já ter um volume maior de material desenvolvido nessa direção. A segunda é a constatação de que se eu quisesse elevar as outras plataformas ao mesmo grau de desenvolvimento narrativo, *Os Vanguardas* teria de ser remodelado nos termos da autoria cooperativa, com uma equipe de especialistas integrando o projeto. Algo que só poderei realizar dando continuidade à pesquisa no nível do doutorado.

De todo modo, levando-se em conta o princípio da serialidade já discutido anteriormente, conceber um formato de série televisiva enquanto plataforma principal pode facilitar a criação de um universo mais amplo. Trata-se de uma linguagem que estende o tempo narrativo e por isso auxilia o espectador a conectar informações recebidas de outras mídias à narrativa principal. Bordwell ao comentar em seu *blog* a tendência à serialidade apontada por Jenkins chega a afirmar que a própria natureza dos formatos para série televisiva dilui problemas de continuidade, coerência e memória, enquanto que para um filme que é projetado para ser visto em uma única sessão, fica mais difícil de introduzir vários pontos de entrada. Não se pode deixar de mencionar que séries literárias também podem ser fontes de muitos desdobramentos transmidiáticos. *Harry Potter* e *O senhor dos Anéis* são exemplos de narrativas originadas da literatura que alcançaram outras plataformas com grande sucesso.

Por fim, o evento *RioContentMarket*, que abrigou uma sala de discussões sobre narrativa transmídia com foco em série de TV, bem como o convite de uma produtora de São Paulo que teve acesso ao material de *Os Vanguardas* na ocasião da inscrição do evento, para uma conversa sobre possibilidades de produção do projeto, levou-me a manter a narrativa transmídia aqui apresentada, tendo a série de TV ainda como plataforma principal.

Para que futuramente fosse possível apresentar uma narrativa com pontos de entrada cada vez mais independentes, procurei me concentrar ao máximo no desenvolvimento do universo ficcional, carregando-o de imagens e apoiando-me na expressão-síntese que agrega os princípios consistência, flexibilidade e motivos recorrentes.

No estudo das possibilidades imagéticas do universo transmídia de *Os Vanguardas*, os autores Bachelard (2008) e Bakhtin (1998) se revelaram inspiradores. Sobretudo quando ficou claro para mim que a grande protagonista dessa história é a própria casa ateliê, que também pode ser interpretada como a mente criadora de Zaqueu, já que tudo o que existe lá, com seus tempos e espaços singulares, com suas possibilidades infinitas de imagens, caminhos e tramas, foi criado pelo próprio artista.

No final desse capítulo encontram-se descritas ideias surgidas para exploração multiplataforma, considerando que algumas só puderam ser sugeridas e não desenvolvidas por exigir maior conhecimento dos vocabulários específicos à plataforma pretendida. As plataformas mais exploradas, portanto aquelas em que possuo maior familiaridade serão detalhadas no capítulo seguinte.

### 3.1 A PRIMEIRA REVISÃO

O material desenvolvido anteriormente ao ingresso no mestrado (sinopse da série, perfil de personagens, arco dramático da primeira temporada, roteiros e concepção estética, além de algumas possibilidades de narrativas em outras plataformas midiáticas, como argumentos de *mobisódios*, argumento de curta-metragem, *web* série e primeiros rascunhos para *games* e perfis em redes sociais), apresentava-se com fragilidades principalmente em relação à consistência do universo ficcional. O caminho natural seria revisar esse material na medida em que minha pesquisa fosse avançando e sendo alimentada por leituras, reflexões e referências de outras obras audiovisuais. Contudo, com a possibilidade de apresentação do projeto em reunião agendada no evento *RioContenteMarket*, o processo de criação teve de ser adiantado, alterando o cronograma de execução pretendido no início da pesquisa. Ao passo que iniciei as modificações necessárias na narrativa principal de *Os Vanguardas*, na construção de personagens e demais elementos que compõem seu universo, procurei estabelecer conexões com leituras e pesquisas no âmbito teórico que já havia realizado até o momento. Nesse sentido, o estudo para apresentação de trabalho no Congresso da Associação

Brasileira de Pesquisa e Pós Graduação em Artes cênicas (ABRACE), realizado em Porto Alegre (RS), em outubro de 2012, bem como as discussões geradas a partir dessa comunicação, ofereceram-me um bom suporte teórico para a primeira revisão do material criativo.

A primeira questão a ser reavaliada era o próprio mote da história, a ideia primeira que motivou a criação da narrativa. Na primeira versão, a história estava a serviço de um objetivo mais direto: fazer com que obras de arte de diversos artistas fossem apresentadas ao público infantil. Algumas dessas obras ou seus artistas faziam parte da história até mesmo enquanto personagens, como era o caso da *Abapuru*, famosa tela da artista Tarcila do Amaral. Citações diretas eram feitas durante os episódios e essas referências eram utilizadas enquanto “disparadoras” das tramas. Por exemplo, havia um episódio em que as crianças descobriam que o sujeito sentado de costas da tela *Nighthawk* de Edward Hopper havia sumido. O episódio girava então em torno da investigação sobre o paradeiro desta figura. As pistas encontradas pelas crianças incluíam informações didáticas sobre a obra. Nesse momento, filmes, músicas, esculturas, artesanato ou telas de artistas nacionais ou internacionais eram inseridos numa trama de aventura que servia somente de pretexto para que a criança pudesse conhecer mais a respeito da obra e do artista.

O potencial dramático (e transmídia) da narrativa na sua primeira versão já era visível, mas os personagens pareciam precisar se despojar da obrigação de estarem vinculados às apresentações de obras de arte para o público. Observava-se naturalmente a construção de uma rica ambientação, local onde se passavam as aventuras, o aprofundamento das personagens e relações entre eles, as próprias tramas ganhando cada vez mais complexidade e constituindo uma narrativa capaz de se sustentar sem precisar se apoiar no seu viés educativo.

Depois de reavaliar a primeira versão, tomei a decisão de inverter o mote. A história não estará mais a serviço das referências artísticas e, sim, essas referências estarão a serviço da história. As obras de arte e seus criadores serão citados se tiverem função dramática, mas isso se dará de forma mais sutil e indireta. No *site* da série, os espectadores poderão encontrar descrições detalhadas sobre cada obra referenciada, com informações importantes e abordagens didáticas.

Com essa decisão, pretendo resolver duas questões importantes: A primeira diz respeito ao investimento no potencial dramático do meu universo ficcional, criando narrativas e personagens adequados ao meu público alvo. De acordo com discussão já apresentada nesse trabalho sobre o grau de diversão e educação no conteúdo produzido para cada faixa etária, a

criança de sete a onze anos vai se interessar muito mais por uma história envolvente e cheia de aventuras do que uma narrativa atravancada por referências didáticas diretas. O desafio é fazer com que essas aventuras despertem na criança a curiosidade sobre determinada obra ou movimento artístico. A segunda questão diz respeito a possíveis problemas com os direitos autorais na citação de algumas dessas obras que ainda não são de domínio público.

Fez-se necessário, portanto, iniciar a reescrita pela diegese, ou seja, pelo universo proposto para a narrativa. Destrinchar ao máximo o espaço-tempo em que a narrativa transcorre, listando todos os cenários onde as tramas se desenrolam, as relações dos personagens com esse espaço, a verossimilhança interna, enfim, todas as leis que regem esse universo.

Fez-se relevante construir até mesmo visualmente esse espaço-tempo, para se ter ideia de sua dimensão e das possibilidades dramáticas que ele oferece, levando-se em conta, inclusive, que ele deve ser vasto o bastante para abrigar narrativas que serão criadas para outras mídias.

A partir desse momento, convidei o colega de mestrado e também dramaturgo Gildon Oliveira para trabalhar no projeto como colaborador. Relemos, discutimos e recriamos a premissa de *Os Vanguardas*. Descrevemos o tempo-espaço onde a narrativa se desenrola, listamos todas as possibilidades de cenários que pudessem gerar situações dramáticas interessantes. Como se trata de um espaço mágico foi necessário determinar exatamente o que pode e o que não pode acontecer, até onde vão os poderes de certos personagens, para dessa forma garantir a coerência e plausibilidade da história.

A reestruturação do universo ficcional da obra gerou como consequência a reavaliação das funções de alguns personagens pertencentes a ele. Foi muito interessante notar que naturalmente, alguns personagens foram ganhando mais força dentro do espaço-tempo delimitado, enquanto outros perderam suas funções ou se tornaram frágeis em objetivos ou em suas relações com os outros.

Um fato que determinou também o remodelamento de alguns personagens foi a maneira escolhida para a narrativa ser apresentada. De acordo com Jenkins (2009), algumas experiências transmídia desenvolvem o universo primeiro (no primeiro filme, primeiro livro ou primeira temporada) e então permitem que as sequências evoluam em histórias diferentes. Já outras, introduzem aspectos desse universo aos poucos, de forma que a energia seja despendida no mapeá-lo, mais do que no habitá-lo. Esta última parece ser uma forma de

apresentação que permite caminhar no mesmo fôlego que o espectador, sem exigir tanto dele no primeiro momento.

Considerando a faixa etária a que o está direcionado, o universo de *Os Vanguardas* deve ser apresentado aos poucos, com revelações distribuídas ao longo da temporada, no caso da série, e através de outras mídias, de modo que os espectadores se familiarizem com todas as leis que o regem. Uma boa forma de revelar aos poucos esse mundo é através dos olhos do protagonista. Assim, personagem e espectador juntos, vão descobrindo gradualmente informações que auxiliam na instalação do universo ficcional ao mesmo tempo em que potencializam sua capacidade exploratória.

A próxima etapa foi, então, reavaliar a narrativa principal (nave-mãe) e seus personagens. A primeira versão girava em torno da dualidade entre os personagens Zaqueu (protagonista) e Giorgio (antagonista). As crianças (Tato, Tetê, Miguel e Cacá) eram coadjuvantes que auxiliavam Zaqueu nas aventuras que aconteciam dentro da casa ateliê. Marília, filha de Zaqueu, tinha uma participação ainda menor. O fato é que a construção das personagens crianças revelou-se ainda rasa, com objetivos frágeis. A personagem Marília praticamente não tinha função dentro das tramas. A primeira solução pensada foi descartá-la. O universo ficcional nos mostrou, no entanto, que Marília tinha muito mais condições de empurrar os acontecimentos do que seu pai, que no primeiro momento da narrativa apresentava-se frágil e confuso. Foi Marília quem atraiu as crianças para a casa ateliê e assumiu para si a missão de protegê-la e a seu pai das ameaças externas provocadas pelo vilão. Observou-se a maior facilidade em associar pontos de virada às decisões de Marília, que se tornou, então, nossa protagonista.

Alguns meses depois da primeira revisão, ao participar das apresentações de *pitchings* no evento *RioContentMarket*, obtive ainda mais segurança em relação a essa decisão. Um dos projetos apresentava uma história para o público entre seis a nove anos, em que o protagonista era um homem de 40 anos, exterminador de seres monstruosos. A comissão debatedora questionou o fato desse protagonista não ser “espelho” para as crianças. Ressaltou-se que esse fator não era exatamente negativo. No entanto, o projeto teria dificuldades em encontrar a faixa etária certa e o comprador certo. O personagem “espelho”, no caso de *Os Vanguardas*, está melhor representado através de Marília. Zaqueu é um personagem que remete a figura do pai, mentor, mas que também pode ser engraçado, imprevisível. Trata-se de um personagem que pode ter muita empatia com as crianças, mas sob outro aspecto. Uma questão surgida após a decisão de tornar Marília protagonista é se ela pode afastar espectadores meninos.

Sobre isso ainda não cheguei a uma conclusão, pois se torna necessária uma pesquisa mais aprofundada sobre as questões de gênero para esse tipo de conteúdo, algo que este trabalho não pôde abarcar. De todo modo, intuo que seja possível atrair espectadores meninos através dos personagens Tato e Miguel e das tramas baseadas em soluções de mistérios.

Outros personagens como A Mulher Gaveta e Mítica foram promovidas, porque se notou que suas ações podem afetar diretamente a narrativa principal. A Mulher Gaveta, que antes servia apenas de “orelha” do vilão e só interagia com ele, ganhou um cômodo dentro da casa – a sala dos enigmas – e se tornou uma espécie de esfinge que sempre entrega fragmentos de informações ou códigos que as crianças precisam decifrar com muita criatividade. Mítica, que antes era apenas uma obra inacabada que trabalha para o vilão, ganhou muito mais complexidade e até uma história pregressa que será explorada em algum momento da narrativa (ou em outra mídia).

A dinâmica que envolve as quatro crianças que carregam o nome da história (são eles os *Vanguardas*) também precisou ser alterada. As relações entre eles, possíveis conflitos e função exata de cada um precisaram ser readequadas e com isso a personagem Cacá perdeu força e acabou sendo descartada.

Com todas as mudanças na premissa da série e perfil de personagens, o arco dramático e o roteiro do piloto precisaram ser totalmente reescritos. Nesse momento, o suporte teórico pôde encontrar maior diálogo com a produção criativa e a associação do ficcional de *Os Vanguardas* às noções de cronotopo propostas por Bakhtin (1998) e da poética do espaço, proposta por Bachelard (2008) também colaboraram bastante para ampliação imagética da narrativa.

### 3.2 A CASA É UM CRONOTOPO

Durante o semestre em que cursei a disciplina *Dramaturgia: tradição e contemporaneidade*, uma aula dedicada ao estudo do cronotopo, termo criado por Mikhail Bakhtin (1998), me chamou especial atenção. Na ocasião, achei muito interessante a possibilidade de condensação do tempo e espaço na literatura, de modo a expandir seus significados. A leitura do texto de Bakhtin e logo após a aula, a leitura de *Análise dos espetáculos* (2005), onde Patrice Pavis toma emprestada a referida noção e analisa sua aplicabilidade no espetáculo teatral, me remeteram a muitos exemplos contemporâneos tanto

no teatro, como na produção audiovisual. Essa reflexão me levou diretamente para a casa ateliê de Zaqueu e *Os Vanguardas*.

De acordo com Bakhtin, o cronotopo se dá na interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas. Há uma fusão dos indícios espaços-temporais num todo compreensivo e concreto. Num cronotopo, o todo se condensa se comprime e se torna artisticamente visível. Essa imagem reflete a obra nas suas relações internas e externas, ou seja, possui funções específicas, sendo que a maior delas é impulsionar a história e, ao mesmo tempo, conectar a obra ao seu universo exterior, o tempo e espaço real. “(...) É no cronotopo que os nós do enredo são feitos e desfeitos. Pode-se dizer francamente que a eles pertencem o significado principal gerador do enredo.” (1998, p. 357)

Pela força catalisadora dessa imagem, entendo que, para os profissionais de cinema e TV, esse estudo é de grande importância, já que nesses veículos as histórias são contadas através de imagens carregadas de significados, que podem se sobrepor ou se interligar com rapidez e riqueza de detalhes. Segundo Sydenstricker,

a dimensão cronotopo contribui para melhor situar e compreender as narrativas ficcionais, em especial as seriadas, contribuindo para “organizar” a fragmentação das tramas, reordenando-as de forma mais simples, mais depuradas de elementos que se sobrepõem à história. (2010, p. 78)

Em seu estudo, Bakhtin analisou grandes “cronotopos tipologicamente estáveis”: os cronotopos do encontro, da estrada, do salão, do castelo, da soleira, dentre outros. São grandes porque caracterizam amplamente determinados gêneros que o autor se propôs a estudar, além de suas relações com os períodos históricos refletidos nesses gêneros. Mas as formas desses cronotopos mudam para espaços significativos de cada época, suas funções tornam-se variáveis e ainda é possível identificá-los em obras de hoje, com as devidas adequações ao período histórico por nós vivenciado.

A primeira análise feita pelo autor é a do cronotopo do encontro no romance grego. Uma forte característica desse gênero diz respeito ao hiato extratemporal. Há dois momentos do tempo biográfico nas histórias (o encontro e o reencontro - casamento dos heróis) e um puro hiato entre esses dois momentos que não deixa nenhum vestígio no caráter e na vida dos heróis. Segundo o autor, o tempo em que os heróis vivem suas aventuras não é levado em conta no romance. Esse tempo seria medido no limite de cada aventura em particular. (BAKHTIN, 1998 )

Portanto, é possível recheiar este hiato extratemporal com as mais variadas peripécias. Cada uma dessas aventuras tem uma relação específica com o tempo-espaço, pode durar mais ou menos, pode ter mais ou menos gravidade dentro da história. O fato é que não há consequências reais dessas aventuras na vida dos heróis, e depois de vividas, tudo segue seu curso como se elas não tivessem acontecido.

Vem da afirmação acima a primeira relação que estabeleci com algumas séries de TV cujo formato me parecem muito semelhantes. O motor que impulsiona determinadas séries vem justamente desse hiato extratemporal. A série começa com um encontro onde se estabelece claramente o objetivo dos protagonistas. Enquanto esses personagens não conseguem alcançar esse objetivo principal (ou a resolução do problema que vai culminar no fim da série), ele vive infinitas aventuras. Essas aventuras começam e terminam em cada episódio e é muito importante que a ação se encerre ali, sem consequências para a vida do protagonista. Nesse sentido, é o próprio hiato extratemporal que mede o fôlego de uma ou mais temporadas desse tipo de seriado. Esse formato é comum em séries para o público infanto-juvenil, como a *Ilha Rá Tim Bum*<sup>46</sup>, ou *Caverna do Dragão*<sup>47</sup>, série de animação de grande sucesso dos anos 80, que foi baseada no jogo de RPG *Dungeons and Dragons*.

Mais adiante, Bakhtin afirma que nos romances de Stendhal e de Balzac, surge um lugar realmente novo para a realização das peripécias do romance: o salão-sala de visita, onde acontecem os nós e desfechos das intrigas e estão “conservados, concentrados os signos patentes e visíveis tanto do tempo histórico, como também do tempo biográfico cotidiano” (1998, p. 352). É possível relacionar romances, peças de teatro e filmes que possuem esse cronotopo ou variações dele. Em *sitcons*<sup>48</sup>, é muito comum o cenário principal ser exatamente a sala ou apartamento do protagonista. Em *Friends*<sup>49</sup>, por exemplo, é no apartamento da personagem Mônica que se desenrolam os principais acontecimentos da série. Mas esse apartamento também adquire um significado maior: um apartamento no coração de Nova York, onde jovens amigos que estão começando a vida adulta se encontram para compartilhar experiências e dificuldades típicas dessa fase da vida. No meu entendimento a sala de Mônica

---

<sup>46</sup> Série criada por Flávio de Souza e produzida pela TV Cultura entre 2001 e 2004. Hoje, a série é reprisada no canal fechado TV Rá Tim Bum.

<sup>47</sup> A série teve três temporadas e foi exibida originalmente entre 1983 e 1986 no canal americano CBS, sendo vendida, logo depois para vários países.

<sup>48</sup> *Sitcom (Situation Comedy)* são séries de humor normalmente gravadas com a presença de público e exibidas na grade de programação de 30 minutos.

<sup>49</sup> *Sitcom* americano criado por David Crane e Marta Kauffman. Foi exibida originalmente entre os anos de 1994 e 2004 pela NBC, totalizando dez temporadas. Suas reprises são exibidas diariamente no canal fechado Warner.

acaba se transformando num cronotopo que transcende a série em si e se torna um reflexo universal da juventude e da década de 90. Nesse mesmo seriado, há ainda outro espaço que remete ao cronotopo da estrada descrito por Bakhtin: O *Central Perks*, um café situado em frente ao Central Park, ponto de encontro dos personagens principais e secundários e daqueles que fazem as participações em alguns episódios. Além de possuir a função do encontro, o *Central Perk* se torna um recorte perfeito do ambiente novayorquino do final do século XX, através da condensação desse tempo-espaço.

Até o momento desse estudo, o hiato extratemporal descrito no cronotopo do encontro me parecia apresentar uma relação com a forma como o tempo se dilata dentro da casa de Zaqueu, que, por sua vez, também contém uma sala-salão principal onde acontecem os grandes embates, embora este não seja o único cenário da história. No entanto, ao me deparar com a descrição do cronotopo do castelo, pude identificar claramente a força imagética da casa ateliê que me empenhava em criar. Um único local que consegue condensar tempo e espaço com alto grau de significação.

No cronotopo do castelo, “as lendas e tradições revivem, pelas recordações dos acontecimentos do passado, todos os recantos do castelo e suas cercanias (...). É verdade que as marcas do tempo assumem nele um certo caráter de museu, de antiquário.” (BAKHTIN, 1998, p.352)

O personagem Zaqueu, quando cria sua casa ateliê e deposita nele objetos e réplicas de obras de arte de todas as partes do mundo além de suas próprias criações, acaba por transformar este lugar num espaço de comunicação entre épocas e grandes personagens históricos. Ele preenche o espaço de passado, de história. Muitas dessas obras ganham vida e estabelecem novas relações com o espaço e com personagens que chegam do mundo exterior e preenchem o espaço também com o tempo presente. O passado está representado nos objetos da casa, nas grandes obras de arte, na Ordem dos Oníricos, guardiões seculares das artes e na Caixa preta da chama gravada, objeto mágico, essência da chama criativa que rege as artes do mundo. O presente está representado nas crianças que passam a habitar esse universo, com questões e comportamentos próprios do tempo em que vivem. E o futuro está representado nas grandes aventuras nas quais o maior objetivo é proteger a posteridade das artes ou em espaços da casa, como, por exemplo, a sessão secreta da biblioteca onde estão os livros que ainda serão escritos. Passado, presente e futuro se fundem e criam uma dinâmica muito particular. As crianças quando estão na casa podem passar horas e horas viajando em

telas famosas e explorando seus corredores, salas secretas e labirintos, mas, no tempo real, isso poderia corresponder a uma tarde, depois da escola.

O estudo dos cronotopos se tornou muito importante para dar suporte à criação da casa ateliê de Zaqueu, já que ela possui vários espaços diferentes, cada um deles carregado de significados. Segundo Bakhtin, cada grande cronotopo pode carregar uma quantidade ilimitada de pequenos cronotopos, e, ao analisar minha narrativa, vislumbro que cada episódio, em cada espaço a ser explorado dentro da casa, outros cronotopos podem surgir e ganhar maior relevância. “(...) Os cronotopos podem se incorporar um ao outro, coexistir, se entrelaçar, permutar, confrontar-se, se opor ou se encontrar nas inter-relações mais complexas.” (BAKHTIN, 1998. p. 357).

O valor desse estudo para a minha criação se traduz nas palavras do próprio autor ao explicar o sentido figurativo do cronotopo: “Todos os elementos abstratos do romance – as generalizações filosóficas e sociais, as ideias, as análises das causas e efeitos etc. – gravitam ao redor do cronotopo graças ao qual se enchem de carne e de sangue, se iniciam no caráter imagístico da arte literária.” (BAKHTIN, 1998, p.356 )

### 3.3 A CASA COSMOS

*“Nessas condições, se nos perguntassem qual o benefício mais preciso da casa, diríamos: a casa abriga o devaneio, a casa protege o sonhador, a casa permite sonhar em paz” (BACHELARD, 2008, p. 26).*

Durante o processo de criação dos principais espaços onde a narrativa transcorre e da investigação de signos ou imagens que pudessem compor a mitologia de *Os Vanguardas*, o contato com a obra *A Poética do espaço* (2008), de Gaston Bachelard, além de grande fonte de inspiração, serviu para evidenciar a conexão estabelecida entre meu repertório cultural e a maneira como este foi sendo refletido na construção da casa ateliê, espaço que acabou se configurando em um conjunto de fragmentos de aposentos, corredores e espaços externos, síntese de todos os espaços em que estive na minha infância, fisicamente ou em sonho. De acordo com o autor, “os pensamentos e as experiências sancionam os valores humanos. Ao devaneio pertencem valores que marcam o homem em sua profundidade.” (2006, p. 26).

Ao me deparar com o estudo de símbolos, imagens poéticas e signos que representam o imaginário de uma casa, eu pude identificar elementos muito familiares à minha criação,

fruto de referências conscientes e inconscientes de tudo o que já li ou assisti ao longo da vida. A leitura de Bachelard potencializou o significado e a imagem poética de elementos que compõem a casa ateliê que já haviam sido criados anteriormente. Pude, assim, constatar, que o universo ficcional de *Os Vanguardas* está fisicamente representado na casa. “Porque a casa é o nosso canto do mundo. Ela é, como se diz amiúde, nosso primeiro universo. É um verdadeiro cosmos. Um cosmos em toda a acepção do termo”. (2008, p. 24).

O criador da casa ateliê, Zaqueu, é o próprio homem em devaneio. Um devaneio que está muito ligado ao devaneio da infância. Um homem que procurou recriar, depois de adulto, a casa da infância, misturando-a com toda a bagagem apreendida e todas as possibilidades de criações futuras.

É no plano do devaneio e não no plano dos fatos que a infância permanece em nós viva e poeticamente útil. Por essa infância permanente, preservamos a poesia do passado. Habitar oniricamente a casa natal é mais que habitá-la pela lembrança; é viver na casa desaparecida tal como ali sonhamos um dia. (BACHELARD, 2008, p. 24)

Zaqueu é aquele que integra pensamento, sonho e lembranças e muita força criativa na casa que criou e que por isso reflete sua própria imaginação. As aventuras vividas pelos *vanguardas* na casa ateliê poderia revelar-se como produto da mente de um artista que está em pleno processo criativo, com suas crises e *insights*.

Este artista tem um lugar de solidão, o seu menor abrigo. Um pequeno quarto no sótão, ao lado da sala de mapas, onde Zaqueu se refugia para criar solitariamente. Um reduto que tem valor de concha, que nos conecta com o interior de nós mesmos. No seu lugar de solidão, só há uma poltrona e uma mesa em frente à janela. Sobre ela, uma luneta e uma lupa. Sótão e porão revelam a dupla natureza do homem e da casa, a dualidade que equilibra a energia criadora. Enquanto o sótão abriga Zaqueu, o porão é refugio do vilão Giorgio. Um, habita o espaço superior, de onde se visualizam muitos caminhos. O outro habita o espaço inferior, onde estão escondidos os sentimentos mais obscuros. O porão é “a loucura enterrada, dramas murados” (BACHELARD, 2008, p. 38). Na casa ateliê de Zaqueu, no entanto, a verticalidade entre sótão e porão é relativizada e, em alguns momentos, até mesmo invertida. O porão é mencionado assim: “porão que ninguém sabe onde fica”. Os cômodos, os andares, toda a estrutura da casa está em constante modificação, pois a cada criação de Zaqueu, tudo na casa se transforma. É possível, até mesmo, encontrar um *Aleph* no porão. Ou em qualquer outro lugar dessa casa cosmos. Para mim, enquanto criadora, a verticalidade sótão/porão não é

importante. O importante é o valor do sótão e o valor do porão, descritos por Bachelard, assim como os valores do abrigo, da cabana, dos cantos de solidão, das gavetas. São valores que possuem força imagética e que, na minha casa ateliê, podem ser redimensionados ou substituídos de acordo com o enredo.

Sob a inspiração da poética do espaço, Giorgio, o vilão pode ser descrito como aquele que é banido da casa, em circunstância em que se acumulam a hostilidade dos homens e a hostilidade do cosmos. Giorgio é o homem em vigília. Há sempre uma lâmpada acesa no porão escuro, seja lá onde for esse porão. Ele aguarda o momento de recuperar o espaço perdido e dominar o universo com suas próprias leis.

Já Amália, a cuidadora da casa e seus habitantes, pode ser associada a casa em sua propriedade maternal. Bachelard (2008, p. 81) cita a descrição de Henri Bosco para uma criada de grande coração:

(...) Ela não esperava que o trabalho estivesse terminado para mergulhar em si mesma e contemplar à vontade as imagens sobrenaturais que a habitavam. Era enquanto fazia os trabalhos mais banais que as figuras desse mundo lhe apareciam familiarmente. Sem parecer sonhar nem um pouco, ela lavava, espanava e varria em companhia dos anjos.

Encontrei nessas palavras a melhor descrição para a relação de Amália com os objetos e seres que habitam a casa ateliê. Ao cuidar da casa, Amália desperta os móveis, movimenta os seres que existem ali, transforma todo esse movimento em comunhão, que, por sua vez, também integra as crianças que vem do mundo exterior, e que por serem crianças, podem compreender esse mundo da forma mais especial possível.

A Caixa Preta da Chama Gravada também encontrou ressonância nesse estudo, quando se sugere dar a cada objeto um “gesto suplementar”, uma faceta a mais que contribui para o crescimento interno da casa. “Quando um sonhador reconstrói o mundo a partir de um objeto que ele encanta com seus cuidados, convencemo-nos de que tudo é germe na vida um poeta.” (BACHELARD, 2008, p. 82).

Na parte externa da casa, ou quintal, com seus jardins enigmáticos, o autor também colaborou para enriquecer o labirinto da memória com lagos de águas noturnas e passagens subterrâneas que ligam o quintal a aposentos aparentemente sem qualquer possibilidade de conexão.

O autor segue formulando imagens poéticas para cantos, gavetas, cofres, armários, para a dialética do exterior e do interior. Imagens que contribuíram para substanciar minha

criação e a tornar mais consciente a rede intertextual que compõe esse trabalho. O estudo de Bachelard estará acompanhando toda a trajetória de criação de *Os Vanguardas* nas etapas futuras.

Nas palavras do autor: “As verdadeiras casas (...) aonde nossos sonhos nos conduzem, as casas ricas de um fiel onirismo, rejeitam qualquer descrição. (...) do presente pode-se talvez dizer tudo; mas do passado! A casa primordial e oniricamente definitiva deve guardar sua penumbra.” (AUTOR, 2008, p. 32). Essa reflexão me trouxe a certeza de que o encantamento da história sobre casa ateliê está pautado no segredo. Segredos que vão sendo revelados, mas que originam outros segredos. A casa nunca deverá ser totalmente descrita. Há que se deixar espaço para a penumbra. Para a criação de outros cômodos que podem surgir de tempos em tempos.

### 3.4 MITOLOGIA E MOTIVOS RECORRENTES

Conforme discutido anteriormente, o termo mitologia está associado a elementos que recheiam a história de passado e de simbologia. Em algumas narrativas transmídia, podemos identificar esses elementos que são inseridos na história para sugerir um ambiente mitológico: caminhos identificados por cores, cronologias, árvores genealógicas, relógios, mapas, calendários, símbolos secretos, artefatos perdidos. Mesmo antes da observação desses recursos em outras histórias, alguns desses elementos já faziam parte do universo ficcional de *Os Vanguardas* e a partir de agora deverão ser mais valorizados no desenvolvimento das tramas.

Observando a construção de universos ficcionais de séries como *Alias*<sup>50</sup> e *Lost* e filmes como *Matrix*, percebemos que há sempre um grande mistério (macro) que perpassa toda a série. Profecias, misticismo, citações de obras e autores de referência. Em *Matrix*, encontramos citações a personagens da mitologia grega. Em *Alias*, vários artefatos misteriosos de um artista renascentista que profetizou o fim do mundo. Em *Lost*, o nome de alguns personagens como *Locke*, *Hume* (filósofos) *Sawyer* (nome de um famoso personagem da literatura infantil americana), eram considerados pistas para os fãs na investigação sobre os mistérios da ilha e seus personagens. Alguns fãs, inclusive, passaram a estudar esses autores para tentar encontrar alguma ligação entre seus escritos e as motivações psicológicas dos

---

<sup>50</sup> Série criada por J.J.Abrams, mesmo autor de *Lost*. Transmitida pelo canal ABC, em seis temporadas de grande sucesso (de 2001 a 2006).

personagens na série. Esse mistério macro da série é associado, a cada cena ou episódio, a muitas tramas de ação, duelos e referências mais atuais, nas trilhas sonoras ou no visual futurista em figurinos ou locações.

Murray (2003) e Jenkins (2009) sugerem que fazer referências a personagens e lugares míticos ou que já fazem parte do nosso inconsciente coletivo ajuda a conquistar mais facilmente o envolvimento do fruidor com a história. Em *Os Vanguardas*, a relação da Ordem dos Oníricos com personagens reais da história da arte pode ser o ponto adequado para agregar à narrativa essa atmosfera mitológica. Quando se pensa na faixa etária pretendida e no quanto essas referências podem motivar o público à pesquisa (como no caso de *Lost*), a elaboração de pistas cujas referências são obras de arte e seus autores também pode acrescentar um valor educativo e cultural à história.

A forma como o tempo é trabalhado nessa casa cosmos, que é o ateliê de Zaqueu, também pode ser um bom ingrediente para a construção de sua mitologia. De acordo com Bachelard (2008, p. 28), “o passado, presente e futuro dão à casa dinamismos diferentes, dinamismos que não raro interferem, às vezes se opondo, às vezes excitando-se mutuamente.” Para o autor, a função do espaço é reter o tempo comprimido, o que nos remete novamente à noção de cronotopo, discutida anteriormente. Em *Os Vanguardas* as relações entre passado, presente e futuro são explorados na vida pregressa de Zaqueu e sua relação misteriosa com Giorgio, segredos sobre o nascimento de Marília, enigmas sobre a casa trancados nas gavetas da Mulher Gaveta e toda a história por trás do surgimento da Ordem dos Oníricos. Em uma das plataformas, por exemplo, será desenvolvida a história de antigos guardiões da Caixa Preta que agora já são adolescentes e se encontram novamente numa situação de perigo.

Há ainda mais uma forma de se relacionar com o tempo dentro da casa: “o tempo PI”, lei que provoca muitas mudanças em relação ao tempo real. A cada três minutos e quatorze segundos, as horas da casa se regulam com o fuso horário de outra localidade do mundo. Por isso, de uma hora para outra o dia pode virar noite e vice-versa. A variação das horas se torna um complicador que interfere em muitas aventuras vividas pelos personagens. Principalmente Borba e Diogo, que são estátuas criadas por Zaqueu que só se humanizam à noite. O tempo PI pode fazê-los virar estátua quando menos esperam.

Se já abordamos o tempo enquanto dinâmica importante nessa construção narrativa, a edificação do espaço com imagens carregadas de motivos recorrentes (que podem ser aproveitados em qualquer plataforma) torna-se fundamental. Ao falar sobre a visibilidade enquanto valor para a literatura, Calvino (1990) ressalta a importância da imagem enquanto

força propulsora da história. Uma arquitetura preenchida de imagens instigantes é, para o público alvo, um fator condicionante para garantir o sucesso da narrativa. Mais uma vez, Bachelard (2008, p. 62) traduz meus pensamentos em relação à forma física da casa: “Nessa comunhão dinâmica entre o homem e a casa, nessa rivalidade dinâmica entre a casa e o universo, estamos longe de qualquer referência às simples formas geométricas (...). A casa vivida não é uma caixa inerte. O espaço habitado transcende o espaço geométrico.”

A primeira tentativa em se elaborar uma planta baixa da casa de modo a apreendê-la visualmente, resultou em uma divisão espacial bastante concreta, correspondendo à fachada da casa (ANEXO A) que realmente se pretende realista. Contudo, minha intenção é seguir com o estudo da planta baixa realista sempre tentando transcendê-la, até que o interior da casa ateliê seja representado por um grande mapa cheio de caminhos, atalhos e passagens secretas que podem ser combinados de várias formas para chegarem a lugares diferentes. No interior na casa, o espaço já não segue mais nenhum padrão. O espaço pode se dilatar ou comprimir e as conexões entre os cômodos não precisam ter coerência. Por exemplo, para chegar à sala das relíquias (ANEXO B), o personagem pode ir em direção à escadaria ou pode usar o elevador improvável (e torcer para ele não parar em qualquer outro lugar) ou até mesmo pode achar uma porta/atalho em um dos corredores que o levará diretamente para lá. Há inclusive, uma sala de mapas na casa que contém a reprodução de todos os espaços até então conhecidos desse cosmos. E os únicos personagens que podem interpretá-los com eficácia, são Borba, a gata e Diogo, o cão.

A concepção desses mapas não deixa de refletir o impulso enciclopédico que move algumas ficções contemporâneas e que eu, como fã desse tipo de narrativa, me deixo influenciar. Mas é inegável que se esses mapas são construídos com alta dose de imaginação e riqueza de detalhes, tornam-se por si mesmos uma plataforma de grande capacidade exploratória. O que pode ser atrativo para o público alvo.

Pode-se disponibilizar em *site* fragmentos desses mapas como pistas para soluções de alguns mistérios que se ligam à mitologia da casa. O espaço também pode ser explorado através de um jogo ou narrativa com *hiperlinks*, onde a partir da exploração da casa, o fruidor/interator poderá viver sua própria experiência com o universo ficcional.

Símbolos e objetos mágicos são também recursos que ajudam a ampliar a atmosfera mitológica da narrativa. A Caixa Preta da Chama Gravada é a causa do conflito entre protagonista e antagonista. É o objeto que liga as intenções de Marília e Zaqueu a uma causa maior, que reflete em toda a humanidade. É o elo entre o microcosmo e o macrocosmo. Uma

pequena caixa fechada que guarda um poder infinito. A imagem da caixa misteriosa em si já é muito forte, na medida em que impulsiona o fascínio (atração) e o medo (repulsão) e pode ser interpretada como uma versão oposta à caixa de Pandora, pois sua força não é destrutiva, e sim criativa. O símbolo da Ordem dos Oníricos, uma imagem simples, mas carregada de significado, será utilizada em todas as plataformas para ligar pessoas ou acontecimentos à narrativa.

Jenkins (2009) sugere que a narrativa transmídia tenha uma informação-chave que pode mudar toda a perspectiva da história e gerar novas leituras. É o que ele chama de compreensão adicional. Uma imagem, uma ação ou símbolo que aparece em local e circunstância inusitada, e que provavelmente só será percebida pelo fruidor mais atento. Ainda não possuo uma resposta concreta sobre qual seria a compreensão adicional em *Os Vanguardas*. É preciso compreender um pouco mais as expectativas que podem ser geradas a partir dessa narrativa e de que forma o público alvo se relacionará com ela.

### 3.5 DESENVOLVIMENTO TRANSMÍDIA DE *OS VANGUARDAS*

Procuro elencar aqui, algumas possibilidades de desdobramentos de narrativas utilizadas em exemplos mencionados ao longo deste trabalho, tomando-os por ponto de partida no meu processo de construção transmídia.

Mas antes, devo lembrar que o projeto ainda segue estrutura que foi apresentada no *RioContentMarket*, tendo a TV como plataforma principal. Por esse motivo, o universo ficcional construído ao longo da pesquisa será apresentado na forma de premissa da série.

De acordo com as diferenças apresentadas por Sydenstricker (2010), *Os Vanguardas* pode ser considerada uma “série serializada” em *capisódios*, termo criado pela autora para designar a unidade que mescla características do capítulo e do episódio:

A essa unidade dei o nome de capisódio, ou seja, unidade de um programa ficcional seriado escrita em duas ou mais camadas: uma(s) para deleite do telespectador que desconhece o programa, porém familiarizado com o ritmo e as estratégias dramáticas das séries e; outra (s) para o telespectador fiel ao programa, guardião de sua memória (...). (SYDENSTRICKER, 2010, p. 69).

Foram desenvolvidos os argumentos de dois *mobisódios*, que descrevem situações que são citadas, mas não mostradas na plataforma principal de exibição. Trata-se de uma possibilidade de desdobramento com base no preenchimento de lacunas da narrativa principal.

Foram também desenvolvidas narrativas que exploram a vida pregressa de personagens do universo ficcional. Uma delas está descrita na sinopse para curta metragem onde são revelados fragmentos da infância de Zaqueu. E a outra desenvolvida enquanto sinopse para texto dramático, onde são apresentados personagens que não aparecem na série, mas fazem parte da história pregressa do próprio universo: adolescentes que já foram guardiões da Caixa Preta e que, por um motivo desconhecido por eles, se reencontram numa situação de grande perigo arquitetada pelo vilão Giorgio.

A possibilidade de desdobramento transmídia baseada no aprofundamento de personagens secundários pode ser desenvolvida, por exemplo, através das redes sociais: um *blog* que abrigará o diário secreto de Giorgio Gloide, onde o público poderá encontrar informações mais detalhadas sobre o passado do personagem, além de pistas para narrativas futuras; a criação de um *fotolog* e perfil de Tetê no *facebook*, criando formas de relação entre os *posts* da personagem e o conteúdo narrado na série, a fim de alimentar a curiosidade em torno das tramas.

A criação do *site Os Vanguardas*, abrigará todos os links aqui mencionados, e servirá como ponto de convergência para os assuntos relacionados ao universo da obra. Além disso, o *site* também disponibilizará as referências didáticas sobre os artistas e obras que serão mencionados nos episódios, para que possa ser consultado como conteúdo complementar e pedagógico. O *site* pode também permitir a interatividade com os espectadores, inclusive na sugestão de artistas, obras ou situações entre personagens que poderão ser utilizadas nos roteiros de temporadas futuras.

O investimento na capacidade exploratória do ambiente digital combinada à construção de uma narrativa vasta e rica em detalhes apresenta-se como caminho promissor para um desenvolvimento transmídia, principalmente levando-se em conta o público pretendido. O estudo da planta baixa da casa ateliê foi iniciado para dar suporte à criação do universo ficcional, mas, nas etapas futuras, deverá ser trabalhado até chegar à forma de um grande mapa, que será oferecido ao público como um recurso exploratório dessa “casa cosmos”. Essa exploração poderá ser feita por meio de um *game* ou narrativa em *hiperlinks*, por exemplo.

Acredito que a amplitude espacial proposta em *Os Vanguardas* e os personagens que a habitam podem possibilitar muitas narrativas por meio de jogos. A Ordem dos Oníricos, as referências sobre a História da Arte, o labirinto da memória, os enigmas da Mulher Gaveta

podem ser explorados em jogos para computador, aplicativos para celular e até mesmo jogos de realidade alternativa.

Murray ainda sugere a criação de um *chatbot*, um personagem máquina que pode fazer parte do universo ficcional e dialogar com o interator. “Personagens de computador capazes de desempenhar conversações convincentes poderiam constituir um expressivo gênero narrativo em si mesmos, assim como ser atraentes elementos de um mundo ficcional mais amplo.” (MURRAY, 2003, p.209).

Contudo, para o desenvolvimento de cada uma dessas possibilidades faz-se necessário o trabalho conjunto com um desenvolvedor. Por esse motivo, os *games* dessa narrativa serão trabalhados futuramente em processo de autoria cooperativa.

No próximo capítulo será apresentado o material desenvolvido para esta etapa da pesquisa. Ao observar o regulamento de alguns concursos de roteiros para séries televisivas, notei uma confusão gerada em torno dos termos sinopse e argumento. Em alguns concursos, os argumentos são definidos enquanto descrição longa e detalhada da série ou episódio, e sinopse uma descrição curta, em poucas linhas. Já outros defendem o oposto: sinopses são descrições longas e argumentos, descrições curtas. Decidi, portanto, adotar a segunda opção. Contudo, os argumentos dos episódios estão um pouco mais longos do que o normalmente exigido. Apesar de possuir a versão reduzida que é utilizada para editais e concursos, optei por apresentá-las aqui mais longas, por detalharem um pouco mais as tramas.

Serão apresentados também, um primeiro esboço do *tagline* - frase marcante, espécie de *slogan* do produto, que geralmente aparece nos cartazes de divulgação da série ou filme e *logline*, uma descrição da série em poucas linhas. Definição clara e sintética que tenha o poder de despertar o interesse imediato sobre o produto.

Vale lembrar que nas negociações entre criadores e patrocinadores ou potenciais compradores de conteúdos audiovisuais, é importante a apresentação do projeto num formato já convencionalizado. “São crescentes as exigências em torno da padronização de propostas de programas audiovisuais seriados no formato bíblia ou bible, hoje referência em concursos e negócios nacionais ou internacionais de cinema, televisão e outros veículos” (SYDENSTRICKER, 2010, p. 85).

De uma forma geral, a bíblia da série deve conter todos os elementos necessários para que os potenciais compradores possam entendê-la detalhadamente. Deve incluir o conceito da série, descrição dos personagens e principais cenários, sinopses dos episódios e outros

elementos que possam auxiliar na compreensão da proposta, como inspirações estéticas, imagens, cronologias, listas.

Para ser mais precisa em relação aos itens necessários para a produção de uma Bíblia de produção para série de TV, recorri ao regulamento do Edital Fic TV<sup>51</sup>, promovido pelo Ministério da Cultura, realizado em 2008, que contemplava em suas etapas a confecção da Bíblia de produção das séries concorrentes com a ajuda de consultores. A Bíblia de produção de 13 episódios do seriado, segundo regulamento do Fic TV deveria conter: concepção dos personagens, cenários, procedimentos narrativos, proposta de direção, gêneros dramáticos utilizados, argumentos de 13 episódios, curvas dramáticas dos protagonistas por episódio, escaleta dos 13 episódios, roteiro completo de quatro episódios, propostas de ações multiplataformas (nesse edital era opcional), plano de produção e orçamento.

A produção da Bíblia de produção de *Os Vanguardas*, com todos os requisitos descritos acima não está prevista nessa etapa do trabalho, onde a pesquisa e experimentação de novos formatos e a reflexão sobre o processo criativo são para mim mais relevantes. Contudo, tenho consciência que, numa eventual negociação desse material com agentes do mercado, será necessária a adequação do material aqui apresentado ao formato convencionado da Bíblia.

## **4. OS VANGUARDAS**

### **4.1 LOGLINE**

*Os Vanguardas* são um grupo de crianças que, junto com um artista multifacetado em sua casa ateliê, vivem aventuras cheias de ação e mistério, para defender a energia criativa e todas as artes do mundo da ameaça de um terrível vilão.

### **4.2 APRESENTAÇÃO**

Marília de Zaqueu e seus amigos Tetê, Miguel e Tato são os Vanguardas. Em aventuras cheias de ação e suspense, eles precisam desvendar muitos mistérios para proteger

---

<sup>51</sup> Disponível em: <<http://www2.cultura.gov.br/audiovisual/fictv/files/2009/02/regulamento1.pdf>>.

Zaqueu, um famoso e excêntrico artista plástico e sua incrível casa ateliê das investidas do vilão Giorgio Gloide, que quer para si algo muito valioso que está sob os cuidados de Zaqueu. Uma pequena caixa que abriga a chama criativa do universo. A energia criativa que inspira todos os artistas: A Caixa Preta da Chama Gravada.

Trata-se de uma história que mostra de maneira envolvente e cheia surpresas, a imersão no processo criativo de um artista. A criatividade enquanto motor que move a humanidade. A importância das artes para o mundo.

#### 4.3 TAGLINE

Dentro daquela casa, existia um mundo que ninguém poderia imaginar.

#### 4.4 PREMISSAS DA SÉRIE

Marília é filha de Zaqueu, um grande artista, que está atravessando um momento de crise criativa. Para ajudá-lo, Marília precisa da ajuda de Tato, Tetê e Miguel, crianças que chegam a casa ateliê de Zaqueu levados por uma misteriosa chama mágica. Lá, eles descobrem que aquela casa, tão comum por fora, abriga magias e mistérios que eles jamais poderiam imaginar. E tudo o que está lá, se originou dentro da mente do dono da casa, um incrível criador.

Zaqueu Prometeu Ludovico Amadeus sempre soube que queria ser artista. Quando criança, ele já via seus rabiscos no caderno ou seus desenhos feitos com tijolos na calçada ganharem vida e conversarem com ele. Possuidor de um espírito livre, “Zaqueu foi uma criança que não desaprendeu de ser artista”. Com a ajuda dos pais, saiu da cidadezinha onde vivia e foi conhecer o mundo. A cada museu, exposição que visitava ou espetáculo a que assistia, ele percebia que as obras de arte falavam com ele e, em algumas vezes, até pediam que as levassem junto. No início ficou assustado, mas logo entendeu que precisava levar com ele ao menos uma lembrança do objeto artístico: uma réplica, um postal, ou algum rabisco feito por ele, que pudesse traduzir a relação que foi criada entre ele e a obra, essa experiência de apreciação artística. Ao longo do tempo, Zaqueu se acostumou com sua capacidade de se comunicar com as obras de arte e até falava sobre isso com as pessoas. Foi aí que começou

sua fama de excêntrico. Por onde passava, levava uma parte do que aprendia com ele. Tornou-se conhecido mais ou menos no mesmo período em que começou a receber cartas anônimas, com conteúdo misterioso. O remetente se revelaria mais tarde: Eram membros da Ordem dos Oníricos, uma ordem secreta formada por artistas de todo o mundo que desde o início da humanidade protege a chama geradora de energia criativa do universo. Essa chama fica guardada em uma pequena caixa chamada: A Caixa preta da Chama Gravada. De tempos em tempos, a própria Caixa escolhe alguém para entrar na Ordem e se tornar seu novo guardião. Zaqueu havia sido o escolhido. Voltou para seu país de posse da pequena caixa, comprou uma pequena casa num bairro simples da sua cidade natal e dentro da casa, inspirado pela Caixa Preta da Chama Gravada, criou e materializou todo o universo que será cenário das aventuras de *Os Vanguardas*<sup>52</sup>.

No momento em que se passa a primeira temporada, Zaqueu se encontra muito confuso, com lapsos de memória. Em alguns momentos fica “fora do ar”. Ele tem dificuldade de completar o raciocínio, começa a falar e esquece o que estava querendo dizer, esquece por alguns segundos os nomes dos outros personagens, comete gafes e cria muita confusão por causa de seu estado. Exemplo: “Isso me fez lembrar algo incrível que eu vi num museu em... Onde mesmo? Oh, Zeus! Estou falando do que mesmo?” “Oh, Zeus ou Oh! Baco” são bordões que ele usa sempre que se encontra em alguma situação desconfortável. Zaqueu tem a chave para resolver grande parte das tramas e mistérios que se desenrolam durante a temporada, mas não se lembra, ou só se lembra de fragmentos, pedaços de histórias.

Vive com sua filha Marília há 10 anos e Amália, a governanta que já está com ele há muitos anos e é conhecedora de muitos segredos. Principalmente segredos relacionados ao vilão Giorgio e à Marília, que trata como se fosse sua filha. Amália é mandona, resmungona, mas, ao mesmo tempo, muito divertida. Tem um sentimento maternal pelas crianças. Ela esconde muitos segredos sobre o passado de Marília, mas acredita que dessa forma a está protegendo.

As crianças Tato, Tetê e Miguel foram levados para a casa ateliê por uma pequena chama que saiu da Caixa Preta da Chama Gravada quando Marília, desesperada, pedia ajuda para salvar o pai e a casa que estavam passando por grandes perigos. Tato é o maior da turma, com 12 anos. Por ser o irmão mais velho de Miguel, sente-se responsável por ele e se cobra

---

<sup>52</sup> A série já se inicia com Zaqueu já estabelecido há muito tempo em sua casa ateliê, já em companhia de Marília, Amália e as criaturas habitantes desse espaço que ele mesmo criou. A história progressiva de Zaqueu poderá ser narrada em outra plataforma midiática, a exemplo de curta metragem ou *web* série.

nesse sentido. Tato e Miguel são muito sozinhos, sempre privados da presença dos pais que viajam constantemente a trabalho. Tato é uma criança que tenta amadurecer depressa, pois acredita que só pode contar consigo. Ele é tenso e medroso e, na maior parte das vezes, nega-se a juntar-se às outras crianças nas aventuras. Acaba indo forçado, porque não pode deixar Miguel sozinho. Mas não demora nada, e logo ele está tão envolvido quanto os outros. Miguel é o oposto de Tato. Impulsivo, de espírito aventureiro, curioso. Um garoto de oito anos de muita imaginação. Ele não lida bem com a ausência dos pais, reagindo com certa rebeldia. Miguel e Tato se adoram, mas brigam muito por serem tão diferentes. Tetê, uma menina alegre e inventiva de 11 anos será um ponto de equilíbrio para os dois irmãos. Tetê é esperta, inteligente e muito simpática. Sua mãe é psicóloga. Por isso, ela pode usar várias palavras da área, como bordões. Ex: “Que sintomático!” “É nítido!” Seu talento dedutivo faz com que ela seja a grande investigadora da história, decifrando enigmas importantes. É uma menina de muitos talentos, que faz várias coisas ao mesmo tempo, tem grande energia e vontade de aprender sobre coisas novas. Uma amiga querida e figura imprescindível na resolução dos mistérios.

Tato, Tetê e Miguel não sabem ao certo por que foram levados para a casa ateliê, mas ficam tão encantados com a magia e o mistério daquele lugar, que acabam aceitando a missão de protegê-lo, juntamente com Marília. Aos poucos, vão descobrindo os motivos de terem sido escolhidos para essa empreitada.

A casa ateliê de Zaqueu é aparentemente pequena e fica no alto de uma colina, mas, na verdade, abriga um espaço imenso, cheio de lugares incríveis, onde cada porta revela uma surpresa, onde os corredores são caminhos de aventura, escadarias levam a salas misteriosas, cada objeto guarda um segredo, onde o quintal da casa é formado por labirintos, jardins secretos e até mesmo lugares sombrios, como o cemitério de ideias.

Para habitar esse lugar imenso e tão mágico, Zaqueu criou seres encantadores e divertidos, como Borba, a gata e Diogo, o cão. São criaturas muito engraçadas, que brigam literalmente feito cão e gato. Eles são estátuas durante o dia e se humanizam durante a noite. Eles conhecem todos os caminhos e atalhos desse lugar que estão desenhados em mapas que ficam guardados em uma sala no sótão. Borba e Diogo têm a função de vigiar a casa e alertar seus donos sobre qualquer ameaça. O que nem sempre é possível, pois, quando é dia na casa, eles são estátuas. E quando estão humanizados, quase sempre perdem muito tempo discutindo, brigando, implicando um com outro.

Além desses dois personagens, vive na casa a Mulher Gaveta, figura inspirada na tela *Mulher com Gavetas*, de Salvador Dali que é uma espécie de esfinge que guarda muitos mistérios. Quando Marília e seus amigos precisam de ajuda, a Mulher Gaveta tira de uma de suas gavetas enigmas, desafios, códigos que precisam ser decifrados para que eles possam realmente saber o que querem. Ela gosta de jogar com a capacidade de imaginação das crianças e não se preocupa muito em facilitar a vida deles.

Mítica, uma escultura criada por Zaqueu, que andou por algum tempo sumida e no momento em que se passa a primeira temporada aparece novamente é outra personagem que habita a casa ateliê. Ela é lânguida, sedutora e dissimulada. Se aproxima de Marília e das crianças e ganha a confiança delas, mas, na verdade, é a espiã de Giorgio, aliada do vilão. Ela será desmascarada no meio da primeira temporada.

Na casa ateliê, o tempo corre de maneira diferente: De uma hora pra outra, o que era dia vira noite. Acabou de anoitecer e de repente amanhece... Isso acontece porque a casa guarda a Chama Gravada, esse enorme poder que a conecta com criadores e artistas do mundo inteiro. A energia da casa regula com fusos horários de diferentes países e assim dia e noite se revezam de maneira inesperada. Ao longo da temporada, Tetê descobrirá uma forma de calcular a conexão entre a casa e os fusos horários e usará isso a favor dos *Vanguardas*.

A primeira temporada da série está centrada na jornada de Marília de Zaqueu em busca de respostas e soluções de mistérios em torno do passado de seu pai e sua casa ateliê, além de segredos sobre seu próprio passado. Todas essas revelações são desencadeadas pelos perigos que ela e seu pai estão sofrendo devido a um forte desequilíbrio na energia criativa da casa. E é por causa desse perigo que ela precisa contar com a ajuda das crianças Tetê, Tato e Miguel, que entram nessa história também de uma forma misteriosa. Na medida em que segredos são revelados, ela vai se aproximando mais e mais do grande inimigo, alguém que ela nem sabia que existia, mas que é o responsável por todos os perigos pelos quais ela e seu pai estão correndo. Marília e seu antagonista vão ficando cada vez mais próximos, até o momento em que estarão frente a frente, num grande confronto que acontecerá no final da primeira temporada.

Enquanto vamos descobrindo junto com Marília revelações sobre a história da casa e seus habitantes, todo o universo ficcional da série é instalado e as leis que regem esse universo são apresentadas de modo a preparar os espectadores para as inúmeras possibilidades de aventuras que podem ser vividas ali, incluindo narrativas que serão exploradas em outras plataformas de exibição.

A jornada de Marília até o momento em que se encontra face a face com o vilão se apresentará da seguinte forma: Marília anda cada vez mais preocupada com o comportamento de seu pai. Zaqueu está confuso, agindo estranhamente, esquecido, com humor oscilante e enorme falta de inspiração. O atual estado de Zaqueu é alarmante, pois, com seu desequilíbrio, a casa e seus habitantes correm imenso perigo. Isso porque toda a casa e as criaturas que moram nela são obra sua; frutos de sua enorme imaginação materializados nesse espaço mágico que é a casa ateliê.

Nossa história começa quando Marília, já desesperada para ajudar seu pai e restabelecer equilíbrio da casa, resolve ir até o esconderijo da Caixa Preta e pedir que a ajuda venha através dela. Marília nunca poderia chegar perto da caixa. Seu pai nunca havia lhe contado o que a caixa é realmente, mas sabia que era poderosa e escolheria as pessoas certas para ajudar a todos nesse momento. Quando Marília faz o pedido e abre a caixa, uma pequena chama sai de dentro dela.

É essa chama que as três crianças avistam e, hipnotizadas, passam a seguir. Tato, Miguel e Tetê, a partir desse momento, ajudarão Marília e seu pai a lidar com os perigos e falhas na estrutura da casa que acontecem por causa da instabilidade do artista.

Mas Marília começará a desconfiar de que existem mais coisas por trás dessa mudança de comportamento do pai. Que seu pai e Amália lhe escondem segredos. Nos primeiros episódios Marília e seus amigos conseguem impedir que a casa seja afetada, mas nada faz seu pai melhorar. Ela vai descobrir então que alguém está fazendo mal a ele. Que existe sim, uma ameaça externa rondando a casa. Seus novos amigos lhe ajudam a confirmar essa suspeita.

No meio da temporada, outra descoberta também aproximará Marília da verdade sobre essa ameaça externa. Na busca pelo pai que havia desaparecido, Marília e seus amigos descobrem uma passagem secreta na *Sala onde não se entra* (ANEXO C). Essa passagem a levará para a sala de reuniões da *Ordem dos Oníricos*. Como a passagem que dá acesso a essa sala é cheia de obstáculos, só Marília consegue chegar até o fim. Lá, ela fica sabendo sobre a Ordem e sobre o verdadeiro significado da Caixa Preta da Chama Gravada. Entende que sua missão ao proteger seu pai e a casa de investidas externas era muito mais séria do que imaginava. Disso dependia a permanência da energia criativa do mundo. Marília então entende o motivo pelo qual seu pai está sendo atingido e com ele toda a casa ateliê. Alguém quer a caixa. Resta saber quem é esse alguém.

Marília não sabe, mas existe uma criatura que já viveu naquela casa há muito tempo, e ela não conheceu. Seu nome é Giorgio Gloide.

Giorgio foi uma das criações mais perfeitas de Zaqueu que ganhou vida e a quem o artista considerava um filho. Sua criação foi uma verdadeira epopeia, algo tão grandioso que provocou uma mudança na estrutura da casa e gerou instabilidade na energia devido à intensidade da criação. Por causa dessa força gerada, quando Giorgio ganhou vida, também adquiriu poderes ligados à energia criadora<sup>53</sup>.

Esse acontecimento durante sua criação com certeza é um dos motivos para que tenha crescido em Giorgio uma grande competitividade com seu pai. Ele queria a todo custo provar que poderia criar obras mais belas e inovadoras que seu próprio criador. Ele não acreditava na arte de Zaqueu e considerava-se imperfeito por ter surgido das mãos daquele que se tornou seu adversário. Suas tentativas frustradas de competição com Zaqueu fizeram crescer em Giorgio um grande sentimento de frustração, um sentimento que corrói os artistas que se sentem incompreendidos, que não conseguem se expressar. Mais ainda, foi crescendo em Giorgio um grande sentimento de inveja, que encheu casa ateliê de energias negativas e destrutivas para a energia criadora. Zaqueu tentou a todo custo contornar a situação, por causa do grande amor que sentia pelo seu filho, sua obra prima. A situação foi ficando insustentável, até o momento em que Giorgio descobriu o poder da Caixa Preta da Chama Gravada e decidiu se apoderar dela. Zaqueu não teve alternativa senão destruir Giorgio. Um grande embate entre criador e criatura abalou as estruturas da casa ateliê. Houve luta, perseguição. Zaqueu ainda conseguiu atingir Giorgio no joelho e por esse motivo ele manca. Mas Giorgio conseguiu escapar pela porta do porão da casa ateliê.<sup>54</sup> Lá ele encontrou Mítica, que estava desaparecida há algum tempo. Ela era uma obra acabada para Zaqueu, mas não se sentia assim. Quando se viu no espelho pela primeira vez, ficou chocada e não aceitou que estivesse fora dos padrões clássicos. Achava que era uma obra inacabada e sonhava com o dia em que Zaqueu a finalizasse. Mas para Zaqueu, era exatamente assim que ela deveria ficar. Giorgio, na ocasião, havia tratado de alimentar a angústia de Mítica, já que tinha ciúme de tudo que o pai criava. Ele criava situações para fazer Mítica acreditar que Zaqueu já tinha enjoado dela e não daria o acabamento que ela merecia. Chegou a insinuar que Zaqueu estava considerando descartá-la no cemitério de ideias. Com medo que isso acontecesse, ela refugiou-se no *Porão que ninguém sabe onde fica* e ninguém soube mais dela. Até que Giorgio a encontra e a faz sua aliada contra Zaqueu. Isso, porque Giorgio não pode mais entrar na casa, a não ser que sua

---

<sup>53</sup> O trecho da narrativa que relata o momento de criação de Giorgio não será exibido na plataforma principal. Seu argumento está desenvolvido sob o formato de *mobisódio*.

<sup>54</sup> Esse embate poderá ser exibido em forma de *flashback* numa temporada futura. Ou, caso a narrativa seja desenvolvida em longa metragem.

energia criativa esteja muito enfraquecida. Mítica reaparece na casa e se aproxima de todos para espionar e agir sob o comando de Giorgio. Uma das grandes revelações da primeira temporada será justamente o momento em que Mítica, a quem todos tinham como amiga, será desmascarada.

O drama de Mítica se acentuará quando ela descobrir que acreditou nas intrigas de Giorgio e não entendeu que sua enorme beleza estava justamente no aspecto transitório de suas formas. E que a beleza na arte não vem só da perfeição absoluta. No final da primeira temporada, quando ela se der conta de ter sofrido tanto tempo sem motivo, entrará numa crise que vai provocar um ponto de virada da personagem que mudará também os rumos da história, enfraquecendo o vilão.

Mítica confessará aos *Vanguardas* que foi ela, a mando de Giorgio quem roubou o fio da meada de Zaqueu. E por isso ele anda cada vez mais desequilibrado, alternando momentos de lucidez e total ausência. Mítica esconde o fio da meada em diversos pontos do labirinto das lembranças. Zaqueu, juntamente com as crianças, passaram por muitas aventuras para recuperá-lo. Mas enquanto isso acontece, a casa fica desprotegida. E como a vibração está baixa, Giorgio consegue voltar a casa e ficar muito próximo do objeto de seu maior desejo: A Caixa Preta da Chama Gravada.

No final da primeira temporada, Marília e Giorgio se enfrentam e será ele o porta voz da revelação que causará grandes danos à nossa heroína: Marília também é obra de Zaqueu.

Algum tempo depois do sumiço de Giorgio, Zaqueu estava se sentindo muito só e começou a imaginar que bom seria se tivesse um filho ideal, aquele que sempre vai amá-lo, que nunca perderá a inocência. De tanto imaginar, deu forma a uma linda menina, uma criança doce e esperta, que era para ele a figura da filha ideal, que nunca iria crescer. Foi assim que ele criou a Marília de Zaqueu. Amália o ajudou a criar a menina sem nunca contar a ela qualquer coisa sobre sua origem. Giorgio ficou sabendo de Marília e o ciúme alimentou ainda mais o ódio que ele já sentia por Zaqueu.

Ela fica transtornada com a revelação de que não é uma menina de verdade. É um sonho, uma ideia e isso a enfraquece a ponto de Giorgio quase conseguir seu objetivo. Nesse momento, Tetê, Tato e Miguel têm uma importância enorme para restabelecer o controle da situação e derrotar Giorgio. A contribuição deles nesse momento decisivo revela que essas crianças possuem mesmo poderes especiais e por causa disso foram escolhidas pela Chama Gravada. Fica claro que as crianças estão ali porque suas energias criativas estão em sintonia

com a chama da Caixa Preta. A descoberta desses poderes que se revelam como grandes talentos artísticos será explorada na segunda temporada.

A cena final da primeira temporada revela que Giorgio sobrevive e ainda se encontra no *Porão que ninguém sabe onde fica*. E esse porão está muito mais próximo do que qualquer um na casa ateliê poderia imaginar. Ele está na casa ao lado.

A casa ateliê de Zaqueu, lugar por onde circulam esses personagens, é imensa e cheia de lugares surpreendentes.

#### 4.5 DESCRIÇÕES DOS PRINCIPAIS CENÁRIOS

**A sala principal** – O ateliê propriamente dito. O lugar onde na maior parte das vezes, Zaqueu está criando. (ANEXO B)

**Escada árvore** – Situa-se nos fundos da casa. A escada da casa tem a forma de uma árvore, com muitos galhos. Ela começa reta, como um tronco, mas depois se ramifica e ganha várias direções. (ANEXO B)

**Escadaria invisível** – Situa-se no centro do salão principal, mas só é visualizada quando um personagem, na intenção de subir, coloca os pés no degrau inicial. Os degraus vão surgindo então, na medida em que o personagem vai subindo.

**A Biblioteca** – Uma sala circular cercada de estantes de livros que vão do chão ao teto e uma grande mesa redonda no centro. Esse espaço é bastante explorado por Marília e pelas crianças, quando precisam pesquisar dados ou histórias antigas, informações sobre artistas, história da arte, ou outras pistas importantes para resolução dos mistérios da casa. Dentro da biblioteca, há uma sessão que só pode ser acessada por uma passagem secreta. (ANEXO B)

**Sessão de livros que ainda serão escritos (Sessão secreta da Biblioteca)** – Espaço onde muitos livros flutuam juntamente com penas, canetas tinteiro, pincéis. Os livros são escritos aos poucos, na medida em que são criados por escritores, pensadores de toda parte do mundo. Esse espaço simboliza a produção de conhecimento alimentada pela força geradora de energia criativa residente nessa casa, que influencia a produção artística do mundo inteiro.

**A sala dos Enigmas** – Uma sala ampla e com pouca mobília. No centro da sala, fica a Mulher Gaveta, nossa esfinge. A sala tem uma porta grande e trabalhada, assim como *O Portão do inferno*, de Rodin. Para acessar a Mulher Gaveta, é necessário acertar uma senha ou código que muda constantemente.

**A sala de mapas** – Uma sala pequena e apertada, que fica no sótão da casa. Lá estão contidos todos os mapas da casa, sua área interna e externa, seus atalhos, subterrâneos, esconderijos. Borba, a gata e Diogo, o cão são os que manuseiam esses mapas e sabem fazer todos os cálculos necessários para se descobrir a localização exata de algo ou alguém. Borba e Diogo ficam nessa sala que, devido à altura, também serve de guarita onde se pode zelar e vigiar a segurança da casa. Mas eles só estão lá quando é noite.

**O menor abrigo ou salinha da solidão** – É como Zaqueu chama o pequeno quarto que fica no sótão, ao lado da sala de mapas. Quarto simples, composto apenas por uma poltrona e uma mesa, próxima da janela. Sobre a janela, uma luneta e uma lupa. Onde Zaqueu refugia-se para refletir. (ANEXO D)

**A sala das relíquias** – Uma sala onde se guardam muitos objetos antigos, objetos produtores ou reprodutores de arte que hoje não são mais usados, como gramofones, vitrolas, máquinas de datilografia etc. Há nessa sala o Baú das lembranças. Dentro dele, há um projetor de cinema antigo, que revela cenas ou momentos que aconteceram dentro da casa. Alguns segredos são revelados por meio de *flashbacks* que acontecem através dessas projeções. A Caixa Preta da Chama Gravada está escondida nessa sala durante a primeira temporada.

**A câmara escura** – Uma pequena sala de revelação de fotos. Quando fotos são reveladas dentro dessa câmara pelo método antigo, é possível ver sombras, silhuetas ou fragmentos de imagens que não são vistas numa foto comum. Essa sala é muito usada por Tetê depois de ter achado na sala de relíquias uma máquina fotográfica antiga. É assim que ela consegue pistas para soluções de mistérios e é dentro dessa câmara que grandes revelações serão feitas.

**Corredores que observam** – Corredores que ligam os espaços e possuem quadros que se movimentam e observam atentamente quem passa por ali. Num desses corredores, está, por

exemplo, a reprodução de *O Grito*, de Munch, que em momentos pontuais da trama, assusta ou alerta os personagens sobre algum perigo com seu grito desesperado. (ANEXO E)

**A cozinha** – Espaço onde geralmente se encontra Amália, a governanta. É um espaço mais usado em momentos de descontração. Na cozinha se encontram as leguminosas de Arcimboldo, que de vez em quando aparecem e se unem formando retratos que querem dizer alguma coisa importante. (ANEXO E)

**A sala de matéria-prima** – Uma sala que serve de depósito para o material que Zaqueu usa em suas obras. Por um período, durante a primeira temporada, será também o esconderijo da Caixa Preta da Chama Gravada.

**A sala onde não se entra** – É uma sala comprida que está sempre com luz de penumbra. Dentro dela há muitas esculturas que estão sempre cobertas por lençóis brancos, dando um aspecto fantasmagórico ao espaço. Zaqueu é o único que pode entrar na sala. Ele sempre proibiu a todos de entrar nessa sala, porque ela abriga um dos segredos da história: Uma das esculturas cobertas de lençol abriga a entrada para a sala da Ordem dos Oníricos. (ANEXO C)

**Acesso à Ordem dos Oníricos** – Essa sala fica em outra dimensão. É através de uma escultura que fica na *sala onde não se entra* que está escondido o acesso à sala da Ordem. Porém, quando os personagens encontram a escultura e entram nela, ainda precisam passar por muitos obstáculos, como labirinto de espelhos, caminhos ou paisagens inspiradas em telas famosas, situações de perigos inspiradas em atos e momentos de criação. Somente Zaqueu, que é membro da Ordem, passa por eles com facilidade. Os outros que tentam entrar acabam ficando pelo meio do caminho. Na primeira temporada, há um momento em que Marília, as crianças e Mítica desobedecem a ordem de Zaqueu por causa de um perigo eminente e conseguem achar a escultura que dá acesso à Ordem. Todos entram, mas os obstáculos fazem com que vão ficando pelo meio do caminho. Só Marília consegue chegar até o fim e então descobre a Ordem. (ANEXO C)

**Sala da Ordem dos Oníricos** – Uma sala redonda, com uma mesa também redonda e muito grande, onde os membros da Ordem se encontram para suas reuniões. Nas paredes da sala, há retratos de vários artistas consagrados de todos os tempos que pertencem ou pertenceram à

Ordem. Os retratos dos artistas estão nessa sala podem ser melhores explorados no *site* da série ou em um *game*, que abrigarão informações mais detalhadas sobre a vida e obra deles.

**Porão que ninguém sabe onde fica** – Dentro da casa, esse espaço é representado apenas por três ou quatro degraus abaixo da cozinha, onde fica uma porta simples. Mas ao abrir a porta, constata-se que ela dá para vão escuro. Esse espaço situa-se numa outra dimensão e pode aparecer em qualquer região da parte externa na casa. Trata-se da morada do vilão, Giorgio Gloide. É um espaço escuro e pouco mobiliado. Pelo chão e encostado nas paredes, estão alguns fragmentos de esculturas ou telas, que Giorgio começou, mas não finalizou por falta de inspiração. Giorgio só conseguirá retornar a casa se a energia da mesma estiver desestabilizada. Mítica é a única que consegue estar nos dois espaços: toda vez que ela vem do porão, sai pela porta que está na cozinha. (ANEXO D)

**Elevador improvável** – É um elevador de modelo antigo, com porta de correr. Ele é improvável na sua velocidade, na direção que toma e no destino. Ele pode levar o personagem para qualquer ponto da casa, mas é impossível saber onde ele vai parar. Às vezes ele anda tão rápido, que causa enjoos e tonturas em quem anda nele. Em algum momento, poderá atingir uma velocidade tão grande que até será possível viajar no tempo. Mas isso ainda não acontece na primeira temporada. Por conta de sua imprevisibilidade, esse elevador só é usado pelos personagens em caso de extrema necessidade.

**O quintal da casa** – Visto de cima, é uma imensidão formada por jardins, árvores, labirintos. O quintal abriga três espaços importantes: (ANEXO F)

- Labirinto da memória – Esse labirinto é uma metáfora do cérebro do artista. E esta é a imagem de inspiração para a criação desse espaço. Entrar nesse labirinto é como entrar na cabeça de Zaqueu. São as memórias e conexões com o conhecimento que ele acumulou na vida é que fazem serem revelados os caminhos para a saída. Portanto, estar nesse labirinto sem Zaqueu torna tudo muito mais difícil.

- Jardim de natureza viva – Grande jardim com flores que lembram telas impressionistas.

- Cemitério de ideias ou arquivo morto – Esse espaço lembra um cemitério real, mas ao invés de túmulos, vemos grandes e velhos arquivos abarrotados. Nas lápides estão escritas informações sobre as ideias que foram descartadas ali. No meio do cemitério há um buraco que o liga ao interior da casa e por onde saem as ideias que são descartadas. Dentro desse buraco, há uma câmara com um filtro que direciona as ideias descartadas para o cemitério.

#### 4.6 PERSONAGENS

**Marília – 10 anos.** Branca, cabelos vermelhos na altura dos ombros. Uma menina doce, delicada, amorosa e companheira, mas também corajosa e determinada, principalmente se o motivo for manter o bem estar do seu pai e o equilíbrio da casa ateliê onde mora. É filha de Zaqueu e foi criada por ele e Amália, a governanta da casa. Dá-se conta que seu pai e Amália durante muito tempo esconderam segredos dela e decide encontrar respostas com a ajuda de seus amigos, Tato, Tetê e Miguel. Foi criada por Zaqueu, que queria para si uma filha perfeita, ideal. Mas ela pensa ser uma menina real. Quando descobrir a verdade, viverá um grande conflito e muitas de suas crenças serão colocadas em cheque.

**Zaqueu – 60 anos.** Magro e dono de uma agilidade acima da média para sua idade. Usa um macacão com uma das alças caídas e cheia de bolsos, de onde tira objetos inusitados. Seus cabelos são brancos e desgrehados. É o dono da casa onde se passa a história. Um artista plástico, que também usa influência de outras linguagens artísticas em suas obras. Ele é um típico artista contemporâneo, multimídia, que não estabelece fronteiras entre as artes. Ele tem o frescor, a sagacidade e a ingenuidade do raciocínio da criança. É alegre, espontâneo. No momento em que se passa a primeira temporada, Zaqueu se encontra muito confuso, com lapsos de memória e alguns momentos em que fica “fora do ar”. Zaqueu é um homem sensível e engraçado, que mescla momentos de crise e bloqueio criativo com momentos de extrema lucidez e genialidade.

**Giorgio Gloide – Idade Indefinida.** Alto, muito pálido e magro, cabelos negros na altura do pescoço. O vilão da série. É uma obra criada por Zaqueu que um dia se voltou contra ele. Giorgio manca. Orgulhoso, rancoroso, tem muita inveja do talento de seu criador e muito ciúme de sua irmã, Marília de Zaqueu. Ela foi criada por Zaqueu logo depois que Giorgio foi

expulso da casa ateliê e por isso ele odeia a menina que tomou seu lugar no coração do pai. Seu maior objetivo é roubar a Caixa Preta da Chama Gravada e tomar para si a energia criativa do mundo, provando ao pai que pode ser melhor do que ele. Vive no “Porão que ninguém sabe onde fica” na companhia de Mítica, sua aliada, e do exército de obras inacabadas, que o auxiliam em suas maldades em troca das promessas de Giorgio de um dia finalizá-las.

**Tato – 12 anos.** Moreno. Um pouco acima do peso. É irmão mais velho de Miguel e se sente muito responsável por ele, por isso muitas vezes não consegue relaxar. Sua relação com o irmão é tumultuada, pois se sente no direito de mandar em Miguel, coisa que o irmão não aceita nem um pouco. Tato é um tanto medroso e, só aceita participar das aventuras para não deixar o irmão correr riscos sozinho, mas não demora muito para que ele se envolva nas tramas tanto quanto os outros. De início não gostará muito de Tetê, mas aos poucos nutrirá um sentimento especial por ela. Tato demora a dar o braço a torcer, mas Tetê vai aos poucos se tornando uma amiga querida e esse sentimento vai crescendo até se tornar seu primeiro amor. Sua aptidão para a música será revelada ao longo da temporada.

**Miguel – 8 anos.** Mais baixo e magro que Tato. Olhos grandes e vivos. Inteligente, curioso, aventureiro, engraçado. No fundo, Miguel adora Tato, mas às vezes acaba retribuindo a rispidez dele. Sente muita falta dos pais e desconta esse sentimento de maneira negativa na sua relação com Tato. Ao longo da temporada, ele aprendera a lidar de forma mais madura com esse problema e aprenderá a valorizar mais a companhia do irmão. Miguel adora Tetê. Principalmente porque ela é a primeira a entrar nas suas viagens. Tetê acaba se tornando sua parceira de aventuras. E às vezes ele se envolve tanto nas coisas que ela inventa, que nem percebe quando a brincadeira chegou ao fim e ele é o único que ainda está viajando. Ele gosta de inventar palavras diferentes, ou variações engraçadas de palavras que já existem. Ele tem talento pra criar boas histórias.

**Tetê – 11 anos.** Negra. Magra. Usa óculos “estilosos” e penteados afros que a deixam com um visual descolado. É uma menina alegre, esperta, simpática, divertida. Ela tem paixão por mistérios. Seu talento investigativo será primordial para as aventuras que ela e seus amigos viverão na casa ateliê. Nada tira seu humor, com exceção de uma coisa: duvidarem da sua inteligência. Adora Miguel. O trata como se fosse seu discípulo nas viagens de mistério

mirabolantes. Vai fazer de tudo para conquistar a amizade de Tato de tanto se esforçar vai acabar despertando nele mais do que amizade. Ela vai demorar a perceber que a amizade está se transformando em algo mais, mas quando isso acontecer, ficará confusa e insegura. O amor é um mistério que ela não consegue decifrar. Tetê possui talento para fotografia. Suas fotos serão bem exploradas no *fotolog* e no seu perfil no *facebook*.

**Amália – 50 anos.** Cabelos grisalhos, acima do peso, baixa. Tem uma expressão dura, é mandona e reclama muito, mas da boca pra fora. Logo todos percebem que ela tem um enorme coração. Não teve muito estudo, mas nem por isso deixa de ser profunda admiradora das artes. Possui grande carinho por Zaqueu, com quem convive há muitos anos, desde que ele se mudou para a casa ateliê. Não demorou a se acostumar com todas as coisas estranhas que acontecem por lá. Na verdade, a energia criativa da casa lhe faz muito bem. Ela tem um amor maternal por Marília e quer protegê-la de qualquer perigo. Por isso esconde muitos segredos de seu passado. Ela teme por Marília e Zaqueu e movida por esse sentimento, em alguns momentos irá atrapalhar as investigações das crianças.

**Mulher Gaveta – Inspirada na figura de Salvador Dalí.** Aparência de uma mulher entre 30 e 40 anos. Muito alta e magra, traços marcantes e olhar enigmático. É uma espécie de esfinge. Fica em uma das salas da casa denominada Sala dos Enigmas. Quando as crianças solicitam sua ajuda, tira de uma das gavetas que tem pelo corpo fragmentos de informações, enigmas ou códigos que devem ser decifrados. Quanto mais as crianças acham difícil, mais ela se diverte. É fria, não possui sentimentos humanos, é amoral. Ou seja, em alguns momentos, também pode ajudar os vilões. Ela observa mais que fala. Ouve mais que fala. Quando fala, suas observações são curtas, rápidas e provocativas.

**Borba -- a gata.** É uma estátua criada por Zaqueu que se humaniza quando é noite na casa ateliê. Quando está humanizada, sua aparência é de uma mulher bonita, entre 20 e 30 anos, com um figurino, maquiagem e cabelos que remetam uma gata. Borba é esguia, tem gestos mais lentos e bem desenhados. Fala alongando as palavras. É vigia da casa ateliê, junto com seu parceiro Diogo e quando está em forma humana, fica com ele na sala de mapas, atenta a todo e qualquer movimento estranho. A não ser quando se distrai, brigando com seu parceiro. Implica o tempo inteiro com ele, mas o defende com unhas e dentes se for preciso. Conhece

cada canto da casa ateliê e construiu junto com Diogo todos os mapas com desenhos detalhados de todos os espaços da casa.

**Diogo – o cão.** É uma estátua criada por Zaqueu que se humaniza quando é noite na casa ateliê. Quando está na forma humana, tem a aparência de um homem de cerca de 40 anos, baixo, gordinho com barba, braços e peito cabeludo. Diogo tem gestos desenhados, porém ágeis. Suas falas são mais curtas e rápidas. Forma junto com Borba, a dupla de vigias da casa. Muito observador e grande conhecedor do mundo que Zaqueu criou dentro da casa. Conhece cada detalhe daquele mundo, escadas, portas, passagens secretas. Ele e Borba serão sempre solicitados pelos *Vanguardas*. Contudo, só poderão ajudar quando estiverem na forma humana, o que só acontece quando é noite na casa. E lá, o tempo corre de forma muito diferente. Diogo e Borba discutem quase o tempo todo. Mas são cúmplices e companheiros quando a situação exige.

**Mítica.** Uma escultura que foi criada por Zaqueu e tem forma humana. Possui a aparência de uma mulher de 20 anos. Ela não é uma escultura realista. Um lado de seu rosto possui uma deformação e algumas partes de seu corpo são retorcidas. Ela sente repulsa pela própria imagem, detesta espelhos. Uma criatura cheia de conflitos, mas também muito dissimulada. Sente raiva por ter sido criada fora dos padrões clássicos. Por causa de uma intriga feita por Giorgio, passou um tempo desaparecida. Quando o vilão é expulso, tornam-se aliados e traçam um plano de vingança contra seu criador. Tem acesso à casa ateliê e finge ser amiga das crianças para delatar todas as suas ações para Giorgio. É ela que rouba o fio da meada de Zaqueu a mando do vilão. Ao longo da temporada, vai descobrir que Giorgio mentiu para ela em relação à Zaqueu. Ela entrará em grande crise e desaparecerá novamente.

#### 4.7 MACRO ESCALETA

Descrição dos principais eventos que devem ser trabalhados em cada episódio.

Obs.: Há a necessidade de desenvolver melhor a evolução de Giorgio e de alguns personagens secundários ao longo da temporada.

**Episódio 1**

- Zaqueu está desequilibrado, criando sem parar e descartando suas boas ideias sem antes desenvolvê-las. Com seu desequilíbrio, toda a casa está correndo perigo.
- Miguel, Tetê e Tato são atraídos para a casa.
- Marília e as crianças se conhecem. (Apresentação)
- Apresentação dos poderes da casa.

**Episódio 2**

- Na sessão de livros do futuro da biblioteca, os livros param de escrever.
- Apresentação de Mítica.
- Apresentação dos conflitos entre as crianças. Implicâncias entre Tato e Miguel. Tetê, diplomática, gera irritação em Tato. Mas uma irritação que claramente pode se transformar em interesse.

**Episódio 3**

- Outra aventura gerada por falhas na casa que dependerá da ajuda da Mulher Gaveta.
- Através desse enigma, Marília descobre que existe uma ameaça externa. Zaqueu está assim por causa da ação de alguém.
- O enigma só é solucionado em parte. Fica para o próximo episódio.

**Episódio 4**

- Marília descobre, através de Amália, que essa ameaça externa é Giorgio.
- Ela vai descobrir partes do passado da casa.
- Ela tranca a porta do porão.
- Imagem de alguém roubando a chave.
- Tato e Tetê se aproximam. Miguel, enciumado, atrapalha essa proximidade.

**Episódio 5**

- Zaqueu sumiu e todos acham que Giorgio é o responsável.
- Quando descobrem que o sumiço não tem ligação direta com Giorgio, deduzem que Zaqueu só pode estar na sala onde não se entra.
- Marília e as crianças resolvem entrar na sala.

- Passam por muitos obstáculos e cada uma vai ficando em uma etapa até que só sobra Marília.
- Apresentação da Ordem dos Oníricos.
- Eles revelam que Giorgio não está agindo por pura vingança. Seu principal objetivo é a Caixa preta da Chama gravada.
- Mítica é a primeira a ficar quando entra na sala por causa da sala de espelhos. Isso irrita muito Giorgio, porque ele não consegue descobrir o que existe dentro da sala.

### **Episódio 6**

- Marília revela às crianças a existência da Caixa Preta.
- Marília descobre existe um espião entre eles.
- Ela decide mudar o esconderijo da Caixa Preta.

### **Episódio 7**

- Giorgio planta uma pista falsa sobre seu paradeiro. Marília e as crianças caem na armadilha. Enquanto isso, Mítica está próxima de Zaqueu, para tentar entrar na sala onde não se entra. Ela e Giorgio acreditam que a Caixa agora está lá.
- Mítica toca uma música que permite que Giorgio entre no sonho de Zaqueu. Primeira vez que os personagens dialogam.
- Crianças ficam presas numa caverna. Referências ao Flautista de Hamelim.
- Nesse episódio, é Tato que vai salvar a todos por causa de seu talento por música. Ele toma coragem de agir para impressionar Tetê. E funciona.

### **Episódio 8**

- Marília e as crianças estão procurando pistas que os ajudem a entender parte do passado da casa e o paradeiro de Giorgio, quando Tato recebe um torpedo dos pais, dizendo que ficarão mais uma semana fora. Esse é o disparador para as relações entre os personagens se desestabilizarem.
- Tato e Miguel discutem.
- Tato vai parar no elevador improvável.
- Miguel vai atrás dele. Tetê também se isola por causa da discussão.
- Ficam Marília e Mítica juntas. Marília tentando juntar as crianças. Mítica atrapalhando (mantendo Amália longe, por exemplo).

- Giorgio sabe que se os meninos estiverem brigados, a energia da casa enfraquece. Então, ele estimula Mítica a botar lenha na fogueira.
- No final desse episódio, Tetê está na câmara escura, que revela as imagens que desmascaram Mítica como espiã. Mítica aparece atrás dela.

### **Episódio 9**

- Tetê é sequestrada e presa dentro de um quadro.
- As crianças unem forças para salvá-la.
- Marília descobre que Mítica é a traidora. E que está roubando o fio da meada de Zaqueu.

### **Episódio 10**

- Episódio de Mítica. Marília e as crianças passam o episódio tentando encontrá-la. Perseguição. Conta-se a história dela.
- Quando ela é achada, Zaqueu diz que ela nunca foi uma obra inacabada e que ficou surpreso quando não mais conseguiu encontrá-la.
- As crianças usam o Baú dos segredos para mostrar o que aconteceu para fazê-la pensar assim. Um grande mal entendido. Mítica entra em crise e por isso revela que escondeu as partes do fio da meada de Zaqueu no Labirinto.

### **Episódio 11**

- Marília vai procurar o fio da meada de Zaqueu no labirinto com as crianças. Zaqueu vai com elas.
- Enquanto isso, Giorgio consegue entrar na casa com a ajuda de Mítica, que ainda está muito confusa e tenta testar Giorgio, porque desconfia que ele fosse o responsável pelo mal entendido que a levou a acreditar que Zaqueu queria descartá-la.
- Mítica também mente pra ele, dizendo que já havia destruído o fio. Mas ela não destruiu porque não tinha certeza da culpa de Zaqueu.
- Na medida em que crianças recuperam partes do fio, Giorgio vai sendo atingido por lembranças da época em que morava na casa.
- Nesse episódio, Mítica desaparece novamente.

### **Episódio 12**

- Enfrentamento final: Giorgio e Marília na tela branca.

- Ele está enfraquecido por causa de mudança de lado de Mítica.
- Como cartada final, ele revela para Marília que ela não é uma menina de verdade.
- Com essa revelação, Marília fica transtornada e isso desequilibra Zaqueu de novo.
- As crianças precisarão ajudar Marília preenchendo a tela com suas energias criativas.
- Giorgio desaparece.
- O equilíbrio é restabelecido.
- Clima entre Tato e Tetê. Quando Miguel percebe, se coloca logo entre eles.
- Mais algumas revelações sobre o talento crianças e a razão de terem sido escolhidas para proteger a casa.
- Na cena final, vê-se Giorgio de novo em seu esconderijo. Mas dessa vez, revela-se que o mesmo fica na casa ao lado da de Zaqueu.

#### 4.8 SINOPSES DO EPISÓDIO PILOTO

**Sala Principal da Sala Ateliê.** Marília procura por Zaqueu. Não o encontra. CORTA PARA. Num túnel subterrâneo, veem-se objetos flutuando em direção à câmara do filtro. CORTA PARA. Marília procura por Zaqueu na biblioteca comum em direção à passagem secreta para a sessão de livros que ainda serão escritos. Marília passa por Amália, que limpa uma mesa, em direção a estante de livros. Retira um livro e a estante se abre revelando uma passagem. CORTA PARA. No túnel, alguns objetos flutuantes passam pelo filtro. O filtro se quebra e os objetos flutuantes se acumulam. CORTA PARA. No interior da sessão secreta, veem-se livros flutuando junto com penas e canetas tinteiro. Marília está na porta da sessão. Amália avisa que não pode fazer bagunça porque ela já limpou aquele lugar. Marília fecha a porta. CORTA PARA. Na biblioteca, Marília pergunta por Zaqueu e Amália responde que não o viu. CORTA PARA. Marília cruza o corredor em direção à sala dos mapas. Os quadros ali pendurados a seguem com o olhar. CORTA PARA. A quantidade de objetos flutuantes se acumula ainda mais na câmara e os objetos flutuantes fazem o caminho inverso, retornando para o túnel. CORTA PARA. Na sala dos mapas, Marília conversa com Borba e Diogo. Eles apontam o lugar onde está Zaqueu – a sala de matéria prima - e avisam da urgência em encontrá-lo. CORTA PARA. Marília sobe uma escada. Na medida em que ela se move, a

escada - árvore é revelada, com degraus se dividindo em galhos que dão para várias direções. CORTA PARA. Marília chega ao corredor do segundo andar e caminha em direção à sala de matérias prima. CORTA PARA. Marília está parada diante de uma porta. Quando a abre, muitos objetos caem por cima dela.

**Vinheta de Abertura.** Na porta da sala de matéria prima, Marília chama por Zaqueu. Vê-se a silhueta de Zaqueu, de costas, gesticulando muito e falando palavras incompreensíveis. Em cima da cabeça de Zaqueu, forma-se uma nuvem escura e cheia de raios e trovões. Marília tenta entrar na sala e uma rajada forte de ventos trazendo mais objetos vêm em sua direção em grande velocidade. Marília desvia e depois corre. CORTA PARA. Marília entra na sala das relíquias e receosa, retira da estante uma caixa pequena. Amália chega logo depois e diz que ela não pode mexer ali. Marília sussurra para a caixa pedindo ajuda para Zaqueu. No meio da sala, Marília abre a caixa e dela sai uma luz intensa. CORTA PARA. Miguel desenha na calçada. Ao lado dele está o seu *skate*. Tato passa por ele pedalando uma bicicleta. Ouve-se a voz da mãe chamando-os para dentro de casa. Tato vem se aproximando de Miguel quando entre eles aparece uma luz. Uma chama de várias cores. Miguel mostra a Tato e este permanece parado. A luz se movimenta rápido e Miguel a segue de *skate*. Tato tenta impedir, chamando pelo irmão, mas não é ouvido e o segue de bicicleta. A velocidade do deslocamento da chama aumenta e os irmãos a acompanham. CORTA PARA. Tetê está lendo um livro, passando as fotos da máquina para o computador e ouvindo música quando a luz aparece em seu quarto. Tetê se assusta, mas apanha a lupa e começa a analisar a luz. A luz se movimenta saindo do quarto. Tetê apanha alguns objetos, como caderneta de anotações, máquina fotográfica, celular, binóculo, dicionário e casaco e os coloca em sua mochila. Tetê segue a luz. CORTA PARA. Tato e Miguel sobem uma ladeira muito íngreme seguindo a luz. Estão cansados, mas não param. CORTA PARA. Tetê está na frente da casa. A luz passa pelas grades do portão. Tetê fotografa a fachada e o portão se abre. Ela entra e fotografa as estátuas de Diogo e Borba. Continua olhando tudo por um tempo até perceber que escureceu de repente. Então ela sai de dentro do portão e percebe que o dia está claro. Mais uma vez ela dá um passo para dentro da propriedade e é noite. Tetê fica intrigada. Excitada com a curiosidade, entra na propriedade seguindo a luz em direção à porta da casa de Zaqueu. CORTA PARA. Na porta da casa de Zaqueu, a luz está flinando entre Tato e Miguel. Tato e Miguel procuram a campainha na porta de entrada, mas não encontram. Tato percebe que é noite e fica com medo. Tenta convencer Miguel a ir embora, fala que aquele lugar é estranho.

Miguel não liga e vai entrando para seguir a luz. Tato o segue contrariado. CORTA PARA. Na sala principal, Tato e Miguel olham por todos os lados, se viram lentamente admirando todos os detalhes do salão. De repente, um *flash* é acionado bem em seus rostos e eles se assustam. É Tetê, que acaba de tirar uma foto deles. Ela vê a luz passando e diz que o mesmo aconteceu com ela e que aquele lugar é especial, cheio de coisas interessantes. A luz que Tato e Miguel seguiam desaparece. Tetê os chama para mostrar mais detalhes da casa. CORTA PARA. Tato, Miguel e Tetê estão em frente à escada árvore, explorando o lugar quando se deparam com Zaqueu. Ele fala coisas sem nexos e parece ameaçador no início, mas depois as crianças percebem que ele está confuso. Zaqueu começa a ter muitas ideias que se materializam e logo são descartadas, desaparecem. Mas no mesmo instante retornam e flutuam em um grande redemoinho em volta de Zaqueu, que logo envolve também as crianças. Tetê, Tato e Miguel com medo, dão-se as mãos.

**Intervalo. Bloco 2.** Marília aparece e segura nas mãos de Tato, puxando-os para fora do redemoinho. CORTA PARA. Marília, no corredor, conversa com Tato, Miguel e Tetê. Apresenta-se e tenta explicar o motivo das crianças estarem ali. Mas diz não tem tempo de dizer muita coisa, já que precisam agir rápido. Marília afasta as cortinas de uma janela e constata que ainda é noite. As crianças estranham. Ela diz que precisam ir à sala de mapas. CORTA PARA. Na sala de mapas, Diogo e Borba estão fazendo cálculos enquanto pesquisam o mapa dos subterrâneos da casa. Discutem e implicam um com o outro enquanto trabalham. Eles já descobriram que o problema está provavelmente no túnel que desemboca no cemitério. Marília e as crianças pedem mais explicações, mas está amanhecendo e eles precisam tomar seus postos de estátua. Tetê percebe que as estátuas de Diogo e Borba são aquelas que ela fotografou na fachada da casa. Tato perde a paciência e exige que Marília explique melhor o que eles estão fazendo ali. Marília revela que a casa pertence a Zaqueu e tudo o que existe dentro dela é obra da sua imaginação de artista. Ela mostra num mapa que se mexe, todas as possibilidades espaciais da casa e seus poderes. Mas agora, está tudo falhando, porque ele está confuso, precisando de ajuda. Ela diz então que recorreu a uma alternativa muito poderosa, que os trouxe para dentro da casa. Por fim, diz que não sabe exatamente porque estão lá, mas que precisa de ajuda deles. Tato deseja ir embora, mas Tetê e Miguel querem ficar e ajudar. CORTA PARA. Ao saírem da sala de mapas, as crianças e Marília veem Zaqueu passando correndo e logo atrás Amália com uma xícara de chá. Muitos objetos caem e voam pelo corredor e as crianças desviam deles. Amália pede ajuda para que Zaqueu

tome o chá e assim se acalme e pare de criar, conseqüentemente parando de cair objetos. As crianças correm atrás dele para ajudar Amália. CORTA PARA. Na sala principal, as crianças cercam Zaqueu e o dominam. Amália o obriga a tomar o chá. Zaqueu bebe e começa a se acalmar, os objetos e criações diminuem. Zaqueu dorme e veem-se agora poucos objetos caindo. As crianças e Amália conversam sobre o arquivo morto e decidem procurar por ele. Amália fica tomando conta de Zaqueu. CORTA PARA. Marília e as crianças andam pelo quintal da casa, passam pelo pomar, pela plantação de ervas. Aproximam-se de uma parte do quintal mais escura e sombria. É o cemitério de ideias. Marília segue na frente, logo depois vêm Miguel e Tetê. Tato aparece por último. CORTA PARA. No meio do cemitério eles encontram o buraco por onde saem as ideias descartadas. Decidem entrar nele. Tato é último a entrar e desce as escadas com bastante medo. CORTA PARA. Andam por um túnel em direção a uma câmara. CORTA PARA. Na câmara veem os objetos presos no filtro quebrado. Marília e Tetê começam a conversar sobre o destino de cada ideia e os lugares que elas devem ir. Precisam corrigir as falhas do filtro. Começam a trabalhar. Conseguem corrigir. Quando estão comemorando, veem uma gigantesca nuvem de tempestade se aproximando e com raios e trovões. Eles correm e saem da câmara. CORTA PARA. No cemitério, está mais difícil achar a saída, pois não há mais luz do dia. Já é noite novamente. Uma atmosfera de suspense toma conta do cenário e as crianças estão amedrontadas.

**Intervalo. Bloco 3.** Na sala principal da casa, ao lado de Amália, Marília e as crianças se aproximam e veem Zaqueu despertar. Ele já acorda dizendo que teve uma ótima e gigantesca ideia. Começa a falar e tenta descartá-la e, a muito custo, as crianças o convencem a manter e terminar a ideia, recuperando assim o equilíbrio da casa. Juntos, eles conseguem finalizar a ideia que se transforma em uma pequena escultura. Tudo volta ao normal e a casa, por hora, está fora de perigo. Zaqueu pega a escultura criada por eles e divide em amuletos. Ele presenteia as crianças com os amuletos e diz que a partir daquele dia, eles serão *Os Vanguardas*. Tetê diz que pelos seus cálculos agora está ficando noite de verdade, no mundo real e que precisam ir. Mas voltarão muito em breve. CORTA PARA. Tato, Tetê e Miguel estão voltando para a casa e conversam sobre a aventura que viveram. Tato não quer dar o braço a torcer, mas também está tão curioso quanto os outros e com vontade de voltar lá. CORTA PARA. Marília e Amália conversam na cozinha sobre a aventura com as crianças. Amália diz que presente o perigo, mas pede à Marília que não procure saber de certas coisas. Há muitos segredos que precisam continuar guardados. Marília fica apreensiva. Percebe que

Amália esconde algo, mas a mesma muda logo de assunto para não ser interrogada. Observando a conversa das duas, está Mítica, ouvindo pela fresta da porta semiaberta. CORTA PARA. Mítica conversa com Giorgio no porão. Não se vê o rosto dele, apenas a silhueta. Mítica avisa da chegada das crianças e Giorgio diz que precisam se livrar delas.

#### 4.9 ARGUMENTOS DOS EPISÓDIOS DA PRIMEIRA TEMPORADA

**EP.1x02** – Tato, Tetê e Miguel juntam-se a Marília para solucionar mais um problema na casa ateliê de Zaqueu. Por causa do desequilíbrio e crise criativa que o artista está passando, a Caixa Preta da Chama Gravada está cada vez mais desprotegida e o fluxo de energia se altera novamente, dessa vez afetando a sessão secreta da biblioteca, onde estão os livros que ainda serão escritos. *Os Vanguardas* precisam agir rápido, antes que o futuro da literatura no mundo seja comprometido. Mítica, a mando de Giorgio, se aproxima das crianças sob o pretexto de ajudá-las, mas com a intenção de tornar a missão ainda mais complicada. Em meio a muita ação e suspense, Tetê ainda precisa acalmar os ânimos de Tato e Miguel, que brigam sem parar. Sua atitude conciliadora provoca a simpatia de Miguel e um sentimento estranho que Tato ainda não consegue entender. Mas que o deixa muito irritado.

**EP.1x03** – Marília convoca Tato, Tetê e Miguel para uma reunião na sala dos enigmas. Ela sabe que Amália esconde algo sobre o passado da casa e como sabe que ela não dirá nada, resolve pedir ajuda à Mulher Gaveta, que proporá um enigma que vai provocar intensa investigação pelos cômodos da casa ateliê. Uma dose de suspense é adicionada quando a Mulher Gaveta adverte que qualquer pista falsa ou dedução equivocada poderá provocar falhas na estrutura da casa. Quando essas falhas acontecem, todos passam por grandes perigos. Mítica, sempre se fazendo de amiga, tentará atrapalhar as crianças a seguirem a pista correta. A última pista levará à sala das relíquias. Amália, aflita, impede Marília de revelar que a caixa preta da chama gravada está escondida lá. Mas sua atitude acaba confirmando para Marília que existe uma ameaça externa rondando a casa ateliê. Tetê consegue desvendar parte do enigma que se refere ao Baú das lembranças. Objeto que também está guardado na sala das relíquias e que poderá revelar fragmentos de um passado misterioso.

**EP.1x04** – Marília, com a ajuda de Tato, Miguel e Tetê precisa encontrar um meio de abrir o baú das lembranças. Trata-se de um baú muito grande e pesado, que há muito tempo não é aberto. Como ele não tem um cadeado aparente, as crianças precisam descobrir de que forma se consegue abri-lo. Precisarão contar com a ajuda de Zaqueu, o que será uma tarefa difícil, pois ele está cada vez mais confuso. Em meio a todo esse mistério, Tato e Tetê se aproximam, mas Miguel, enciumado, atrapalha essa proximidade. Quando finalmente conseguem descobrir a maneira certa de abrir o Baú (que também está relacionada com o enigma da Mulher Gaveta), um projetor antigo que se encontrava em seu interior é acionado e fragmentos de imagens do passado da casa ateliê são revelados. Marília descobre quem é Giorgio Gloide (uma criatura que viveu naquela casa antes dela e que foi responsável por um período de grande desordem) e que ele é a ameaça externa de quem Amália tanto tem medo. O projetor do Baú das lembranças revela que Giorgio sumiu pela porta do porão que ninguém sabe onde fica. Marília resolve trancar essa porta. Mas no final do episódio, vê-se um vulto roubando sua chave.

**EP.1x05** - Zaqueu desaparece e todos acham que Giorgio é o responsável. Diogo e Borba, através dos estudos nos mapas, descobrem que o sumiço de Zaqueu não tem ligação direta com Giorgio, já que não há nenhum sinal de alguém estranho entrando no território. Eles concluem também que Zaqueu está em algum lugar dentro da casa. Marília deduz que seu pai só pode estar na sala onde não se entra. Apesar de Amália querer evitar a todo custo, Marília e as crianças entram na sala, descobrem uma passagem secreta dentro de uma das esculturas cobertas por lençóis e iniciam uma viagem surpreendente. Passam por muitos obstáculos e vão ficando pelo meio do caminho, até que só sobra Marília. Ela encontra Zaqueu numa sala de reuniões cercado de anciãos com uma vestimenta bem peculiar. Marília é apresentada à Ordem dos Oníricos. Os membros da ordem revelam que Giorgio não está agindo por pura vingança. Seu principal objetivo é a Caixa preta da Chama gravada. Mítica tenta entrar na sala também, mas fica no primeiro obstáculo que é justamente uma sala de espelhos. Isso irrita muito Giorgio, porque ele não consegue descobrir o que existe dentro da sala onde não se entra.

**EP.1x06** – Giorgio está impaciente com os métodos que está usando para enfraquecer a casa. Sabe que as crianças estão atrapalhando demais seus planos e por isso precisa encontrar outras maneiras de agir. Precisa descobrir em que lugar da casa está a Caixa Preta da Chama

Gravada para que possa elaborar um plano para roubá-la. Com a ajuda de Mítica, cria um jogo onde objetos importantes da casa somem ou mudam de lugar misteriosamente, deixando Zaqueu ainda mais confuso e obrigando as crianças a entrarem em todas as salas e vasculharem por todos os cantos. Esse plano, porém, acaba evidenciando para Marília e as crianças que existe um espião entre eles. Ao perceber tantos objetos desaparecendo ou mudando de lugar, Marília fica aflita e teme que a Caixa Preta da Chama Gravada seja encontrada. Ela decide revelar às crianças o que é a caixa preta da chama gravada. Juntos, eles deverão encontrar um esconderijo mais seguro para ela.

**EP.1x07** – Giorgio planta uma pista falsa sobre seu paradeiro. Marília e as crianças caem na armadilha e partem para procurá-lo, deixando a casa e Zaqueu vulneráveis. Enquanto isso, Mítica coloca num gramofone antigo, uma música hipnotizadora que ela rouba do material de Zaqueu. Uma música que faz Zaqueu dormir profundamente e permite que Giorgio entre no sonho dele. É a primeira vez que se vê um diálogo entre esses personagens e detalhes da relação entre eles são revelados. Uma das maiores revelações acontece quando Giorgio chama Zaqueu de pai. Em paralelo, as crianças também são levadas para uma caverna por causa de uma música e lá ficam presas, numa clara referência ao Flautista de Hamelim. É Tato que vai salvar a todos por causa de seu talento para a música. Ele toma coragem de agir para impressionar Tetê. E funciona.

**EP.1x08** - Zaqueu está muito perturbado por causa da visita de Giorgio em seu sonho. Marília e as crianças tentam ajudá-lo, quando Tato recebe um torpedo de seus pais, dizendo que ficarão mais uma semana fora. Esse é o disparador para as relações entre os personagens se desestabilizarem. Justamente o que Giorgio precisava para enfraquecer a energia da casa. Miguel, que estava esperando com ansiedade a volta dos pais, se decepciona e começa a agir com rebeldia, dizendo que preferia que os pais nem voltassem mais. Tato, ao tentar defender os pais, acaba discutindo feio com Miguel, que para provocá-lo, o coloca na berlinda, dizendo em alto e bom som que ele está gostando de Tetê. No meio da briga, envergonhado, Tato vai parar no elevador improvável. Sem querer o elevador é acionado. Miguel vai atrás dele, mas ao pegar o elevador, vai parar em outro lugar. Miguel passará por momentos de muito conflito, pois agora as situações se invertem e é ele que está se sentindo responsável pela segurança do irmão. Tetê que também ficou constrangida com a briga sai da sala e se isola. Ficam Marília e Mítica juntas. Marília tentando juntar as crianças. Giorgio sabe que se os

meninos estiverem brigados, a energia da casa enfraquece. Então, ele estimula Mítica a botar lenha na fogueira. Será preciso muito jogo de cintura de Marília e muito espírito de liderança para juntar novamente as crianças e restabelecer a energia criativa. No final desse episódio, Tetê está na câmara escura, que revela as imagens que desmascaram Mítica como espiã. Mítica aparece atrás dela.

**EP.1x09** - Tetê é sequestrada por Mítica e aprisionada dentro de um quadro. As crianças precisam unir forças com todos os habitantes da casa ateliê para encontrá-la. As crianças percebem o quanto é mais difícil solucionar mistérios sem a ajuda de Tetê, mas precisam agir, tentando ao máximo usar as táticas dela. Tetê também tenta encontrar meios de se salvar, enquanto seus amigos vão seguindo pistas, pensando principalmente em como ela própria agiria se estivesse naquela situação. Quando as crianças chegam na câmara escura, descobrem que foi lá que Tetê sumiu. E lá eles encontram também pistas que, através de muita tensão, os levam ao paradeiro de Tetê e à revelação de que Mítica é uma traidora, responsável inclusive pela crise de Zaqueu. Com a ajuda de Tetê, que também consegue juntar novas informações, eles descobrem que Mítica é aliada de Giorgio e é ela que vem roubando, aos poucos, o fio da meada de Zaqueu. Mítica foge.

**EP.1x10** - Marília, Tato, Tetê e Miguel precisam encontrar Mítica, que desapareceu após ter sido desmascarada. Em meio a pistas sobre seu paradeiro, perseguições e alguns *flashbacks*, a história de Mítica e suas motivações para se aliar ao vilão são reveladas. Quando as crianças entendem que Mítica agiu assim porque achava que Zaqueu não gostava dela e queria descartá-la, tentam convencê-la a voltar para descobrir a verdade. Através do Baú das lembranças, Mítica percebe o mal entendido. Numa conversa franca e comovente, Zaqueu diz que nunca pensou em descartá-la. Que ficou muito triste quando ela desapareceu. E que para ele, ela já era uma obra acabada, bela e única. Ele convence Mítica a se olhar no espelho e ela finalmente entende o que representa. Mítica entra em crise e fica dividida entre o acordo que fez com Giorgio e o amor que ainda sente por seu criador. Revela às crianças que escondeu o fio da meada de Zaqueu em várias partes do labirinto da memória. Mas ainda muito confusa, se nega a ajudá-los.

**EP. 1x11** – Zaqueu, Marília e seus amigos viverão grandes aventuras no labirinto da memória de Zaqueu, tentando encontrar partes do fio da meada do artista deixadas lá por Mítica. Os

caminhos do labirinto, cheios de memórias de Zaqueu, guardam surpresas inimagináveis. Enquanto isso, Giorgio consegue entrar na casa com a ajuda da própria Mítica, que ainda está muito confusa e tenta testar Giorgio, porque desconfia que ele fosse o responsável pelo mal entendido que a levou a acreditar que Zaqueu queria descartá-la. Mítica também mente pra ele, dizendo que destruiu o fio da meada. Na medida em que crianças recuperam partes do fio, Zaqueu vai ficando mais lúcido, enquanto Giorgio vai sendo atingido por lembranças da época em que morava na casa. Mas essas lembranças também fazem aumentar seu ódio, o que gera uma grande perda de energia na casa, enfraquecendo-a. No final desse episódio, Giorgio descobre que foi traído por Mítica, que desaparece novamente. Mas cheio de força, ele agora não precisa mais dela. Já está dentro da casa, preparado para o confronto decisivo.

**EP.1x12 (final da temporada)** – Marília, Zaqueu e as crianças chegam do labirinto e percebem a casa totalmente enfraquecida. Amália diz a eles que Giorgio conseguiu entrar e espera por Zaqueu para um acerto de contas decisivo. Mas Marília vai em seu lugar. O enfrentamento acontece numa tela em branco. Giorgio fica surpreso com a coragem de Marília, mas acredita que assim conseguirá mais facilmente o que veio buscar: A Caixa Preta da Chama Gravada. Marília revela uma força que nem ela sabia que tinha, e o duelo de energias fica muito equilibrado. Zaqueu, Amália e as crianças assistem a tudo, ansiosos. Numa cartada final, Giorgio revela para Marília que eles são irmãos e que ela não é uma menina de verdade. Marília fica transtornada e isso desequilibra Zaqueu de novo. Giorgio ganha forças para destruir Marília. As crianças precisam fazer alguma coisa rápida, senão tudo estará acabado. Miguel tem a ideia de eles tentarem preencher a tela com suas energias criativas e com isso, Marília recupera suas forças. Eles vão preenchendo a tela rapidamente, com golpes de cores intensas e Giorgio, pego de surpresa, não consegue se defender. Ele vai ficando cada vez mais sem espaço, até desaparecer. O equilíbrio é restabelecido e todos comemoram. Durante a comemoração, é evidenciado um clima entre Tetê e Tato. Mas quando Miguel percebe logo se coloca entre eles. Zaqueu faz algumas revelações sobre o motivo de Tato, Tetê e Miguel terem sido escolhidos pela Caixa da Chama para serem *os Vanguardas*. Marília tenta disfarçar, mas Amália nota que ela ficou abalada com as revelações de Giorgio. Elas sabem que a paz não voltou para sempre. Na cena final, vê-se Giorgio de novo em seu esconderijo. Mas dessa vez, revela-se que o mesmo fica na casa ao lado da de Zaqueu. Ele está preparando um grande exército de obras inacabadas.

#### 4.10 PRÉ-ROTEIRO (PRIMEIRO BLOCO)

PILOTO/101 - *OS VANGUARDAS*

##### **Cena 1. CASA DE ZAQUEU. ATELIÊ. INTERIOR. NOITE**

Marília anda pela casa, olhando por todos os lados.

MARÍLIA – Pai!

CORTA PARA

##### **Cena 2. CASA DE ZAQUEU. TUNEL. INTERIOR. NOITE**

Veem-se objetos flutuando pelo túnel pouco iluminado em direção a uma câmara clara.

CORTA PARA

##### **Cena 3. CASA DE ZAQUEU. CORREDOR. INTERIOR. NOITE**

Marília atravessa o corredor. Enquanto passa, quadros a acompanham com o olhar.

CORTA PARA

##### **Cena 4. CASA DE ZAQUEU. CÂMARA. INTERIOR. NOITE**

Alguns objetos flutuantes passam pelo filtro contido na câmara. O filtro se quebra e os objetos flutuantes se acumulam.

CORTA PARA

##### **Cena 5. CASA DE ZAQUEU. BIBLIOTECA. INTERIOR. NOITE**

Marília passa por Amália, que limpa uma mesa. Marília segue em direção a uma estante de livros. Amália observa Marília retirar um livro da estante. A estante se abre, revelando uma passagem.

CORTA PARA

##### **Cena 6. CASA DE ZAQUEU. CÂMARA. INTERIOR. NOITE**

A grande quantidade de objetos flutuantes que agora se encontram na câmara passa a fazer o caminho inverso, retornando para o túnel.

CORTA PARA

**Cena 7. CASA DE ZAQUEU. SESSÃO DE LIVROS QUE AINDA SERÃO ESCRITOS. INTERIOR. NOITE**

No interior dessa sessão secreta, veem-se muitos livros flanando enquanto canetas, lápis, penas e canetas tinteiro escrevem palavras em suas páginas. Através dos livros é possível ver Marília parada na porta entreaberta. Amália está atrás de Marília e fala enquanto termina de limpar a mesa.

AMA – Zaqueu não está aí, Marília.

MARÍLIA – Pra onde ele foi dessa vez...

AMA - Deve estar zanzando por aí.

Marília se afasta deixando a porta entreaberta.

AMA – Não deixe a porta aberta, mocinha. Já pensou se um desses livros escapa?

Marília sorri, fecha a porta e sai rapidamente.

AMA – E não vá levar poeira por onde eu já limpei! Marília!

Marília vira-se para Amália.

AMA – De casa Zaqueu não saiu.

MARÍLIA – A casa já é grande o bastante. Vou atrás dos mapas.

CORTA PARA

**Cena 8. CASA DE ZAQUEU. CORREDOR. INTERIOR. NOITE**

Marília cruza o corredor em direção à sala dos mapas.

CORTA PARA

**Cena 9. CASA DE ZAQUEU. SALA DOS MAPAS. INTERIOR. NOITE**

Marília entra e ouve a discussão entre Borba e Diogo.

BORBA – Você cochilou.

DIOGO – Não cochilei.

BORBA – Cochilou sim. Tenho certeza.

DIOGO – Eu... Pisquei.

MARÍLIA – Borba! Diogo! Brigando outra vez?

BORBA – Ele dormiu na hora da vigília, Marília.

DIOGO - Não dormi! Eu pisquei os meus olhos.

BORBA – E demorou uma hora para abri-los?

DIOGO – Pisquei lentamente.

MARÍLIA – Já vi que isso vai longe... Preciso saber onde está meu pai.

Borba e Diogo observam os mapas da casa, onde uma determinada área começa a piscar.

DIOGO – Zaqueu está na sala de criação 384 norte, perto da câmara escura.

Borba observa pela janela.

BORBA – É melhor ir rápido, Marília. Alguma coisa está acontecendo.

DIOGO (também olhando pela janela) - E não parece nada bom.

BORBA – E se você não tivesse dormido, teria percebido antes!

DIOGO – Eu não dormi!

Marília deixa os dois discutindo e sai rapidamente.

CORTA PARA

### **Cena 10. CASA DE ZAQUEU. CORREDOR. INTERIOR. NOITE**

Marília olha as coordenadas e observa o corredor com vários caminhos. Olha novamente as coordenadas e corre.

CORTA PARA

### **Cena 11. CASA DE ZAQUEU. FRENTE DA SALA DE CRIAÇÃO 384. INTERIOR. NOITE**

Marília caminha em direção à sala. Abre a porta lentamente.

MARÍLIA - Pai?

De repente, muitos objetos caem por cima dela.

CORTA PARA

### **VINHETA DE ABERTURA**

### **Cena 12. CASA DE ZAQUEU. CORREDOR. INTERIOR. NOITE**

Marília está parcialmente soterrada pelos objetos e os afasta enquanto que se levanta.

MARÍLIA – Pai! Zaqueu! Pai!

Vê-se a silhueta de Zaqueu, de costas, gesticulando muito e proferindo murmúrios incompreensíveis. Em cima da cabeça de Zaqueu uma nuvem escura se forma, cheia de raios e trovões.

MARÍLIA – O que está acontecendo?

Marília tenta entrar na sala e uma rajada forte de ventos trazendo mais objetos vem em sua direção e em grande velocidade. Marília desvia e depois corre.

CORTA PARA

**Cena 13. CASA DE ZAQUEU. ESCADARIA. INTERIOR. NOITE**

Marília tenta descer os degraus o mais rápido que pode.

MARÍLIA – Sala das relíquias... Preciso chegar na sala das relíquias.

**Cena 14. CASA DE ZAQUEU. SALA DAS RELÍQUIAS. INTERIOR. NOITE**

Marília entra na sala, de onde se vê por toda parte objetos antigos, artefatos e obras de arte. Rapidamente, ela vai até uma estante. Arrasta alguns objetos que estão nela, até visualizar e apanhar uma pequena caixa.

MARÍLIA – Achei.

Marília coloca a caixa no chão, no meio da sala e abre. Uma luz emerge e uma chama se forma.

MARÍLIA – Nossa...

Na medida em que Marília fala, a chama cresce e aumenta a intensidade do seu brilho.

MARÍLIA – Eu não devia ter aberto você... Meu pai vai ficar uma fera. Mas é uma emergência! Ele precisa de ajuda.

A chama cresce ainda mais e o clarão toma todo o lugar.

CORTA PARA

**Cena 15. RUA. FRENTE DA CASA DE TATO E MIGUEL. EXTERIOR. DIA**

Miguel desenha na calçada. Ao lado dele está o seu skate. Tato passa por ele pedalando uma bicicleta.

EMPREGADA DA CASA DE TATO E MIGUEL (*off*) – Tato! Miguel! O almoço está na mesa!

TATO – Não ouviu Miúdo?

MIGUEL – Já disse pra não me chamar de miúdo.

TATO – A gente tem que entrar.

EMPREGADA DA CASA DE TATO E MIGUEL (*off*) – Meninos! Já é a terceira vez que eu mando vocês entrarem!

TATO – Vamos logo, Miguel!

MIGUEL – Vai você. To terminando meu desenho.

TATO – Se os pais tivessem aqui você ia ver a bronca.

MIGUEL – Mas eles não estão... De novo.

Vê-se o bonito desenho que Miguel está fazendo na calçada. No meio do desenho surge uma estranha claridade. Miguel levanta o olhar e avista uma chama de várias cores indo a sua direção.

MIGUEL – Olha Tato! Está vendo?

Tato também avista a chama e se amedronta.

TATO – Não sei.

MIGUEL – Não sabe se está vendo?

TATO – Não sei o que é isso que estou vendo. Vamos entrar logo!

MIGUEL – Está se mexendo! Legal!

TATO – Deve ser algum inseto.

MIGUEL – Maneiro!

A luz entre eles aumenta de intensidade.

TATO - Vamos entrar logo!

A luz se movimenta rápido e Miguel a segue de *skate*. Tato tenta impedir segurando o braço de Miguel. Ele se desvencilha e segue a chama.

TATO – Miguel! Miguel volta aqui!

Miguel segue a chama e Tato o segue de bicicleta. A chama se movimenta cada vez mais rápido.

CORTA PARA

### **Cena 16. QUARTO DE TÊTÊ. INTERIOR. DIA**

Tetê está sentada em uma pequena escrivaninha. Lê um livro, passa fotos da máquina fotográfica para o computador e ouve música, tudo ao mesmo tempo, quando a chama aparece em seu quarto. Tetê se assusta, mas logo apanha a lupa de dentro da gaveta da escrivaninha e começa a analisá-la.

TETÊ – Interessante!

A luz se movimenta primeiro circundando-a e depois saindo do quarto.

TETÊ – Estupendo!

Tetê apanha alguns objetos e os coloca em sua mochila para depois seguir a luz.

CORTA PARA

**Cena 17. RUA. EXTERIOR. DIA**

Tato e Miguel sobem uma ladeira muito íngreme seguindo a chama. Estão cansados, mas não param.

TATO – Miguel espera por mim.

MIGUEL – Então anda logo.

TATO – Isso não vai dar certo.

CORTA PARA

**Cena 18. RUA. FRENTE DA CASA DE ZAQUEU. EXTERIOR. DIA/NOITE**

A chama passa pelas grades do portão. Tetê fotografa a fachada e o portão se abre. Assim que Tetê passa pelo portão, ela se espanta ao perceber que o dia virou noite. Tetê dá um passo para trás saindo da propriedade e novamente é dia. Mais uma vez ela dá um passo para dentro da propriedade e é noite.

TÊTÊ – Impressionante!

Tetê sorri e entra na propriedade seguindo a luz em direção a porta da casa de Zaqueu.

CORTA PARA

**Cena 19. RUA. FRENTE DA CASA DE ZAQUEU. EXTERIOR. NOITE**

Na porta da casa de Zaqueu, a chama está flanando entre Tato e Miguel.

MIGUEL – Quem será que mora aí?

TATO – Vamos embora, Miguel. Esse lugar é estranho demais.

MIGUEL – Estranho nada! É manieira.

TATO – É estranho sim!

MIGUEL – Por quê?

TATO – E você ainda pergunta? Quando a gente passou pelo portão o dia virou noite.

Estranho, muito estranho.

MIGUEL – Eu quero ver o que tem lá dentro.

TATO – De jeito nenhum!

MIGUEL – Deixa de ser medroso!

Miguel bate na porta e grita.

MIGUEL – Ei!

TATO – E se tiver Pit Bull aí dentro?

Tetê abre a porta. Ela vê a chama que acompanha Tato e Miguel passar pela porta e entrar na casa.

TETÊ – Vocês também seguiram uma chama. Interessante! Entrem. Essa casa é estupenda.

Tetê volta-se para o interior da casa. Tato e Miguel entram bem devagar e muito próximos um do outro enquanto conversam.

MIGUEL (sussurrando) – Tato, o que é estupenda?

TATO (sussurrando) – Alguma coisa estranha.

Entram na casa e a porta se fecha.

CORTA PARA

### **Cena 20. CASA DE ZAQUEU. ANTESALA. INTERIOR. NOITE**

A chama que Tato e Miguel seguiam desaparece.

TETÊ – Comigo aconteceu a mesma coisa. Assim que entrei nesta casa a chama sumiu. Um mistério.

Ouve-se som de forte trovoada. Os três se aproximam acuados de medo. Depois se afastam.

MIGUEL – Que lugar é esse?

TETÊ – Não sei, mas to muito interessada.

TATO – Mas eu nem um pouco.

MIGUEL – Deixa de chatice, Tato.

TATO – A gente tinha que estar em casa, Miguel.

MIGUEL – Pode ir então.

TATO – Você vem comigo.

MIGUEL – Você não manda em mim.

TATO – Mando sim, miúdo. Sou o mais velho.

As chamas aparecem no corredor. Miguel sai correndo atrás delas.

TETÊ (p/ Tato) – Vai ser uma exploração fantástica.

Tetê e Tato correm em direção à sala principal.

CORTA PARA

### **Cena 21. CASA DE ZAQUEU. SALÃO PRINCIPAL. INTERIOR. NOITE**

Tato, Miguel e Tetê olham admirados o grande salão.

TETÊ – Esse lugar...

TATO – Dá arrepios. Vumbora logo!

TETÊ – Tem algo de muito diferente. É nítido.

MIGUEL – Olha isso aqui!

Todos se aproximam de Miguel. Ele aponta para uma inscrição numa estátua de um grande pássaro.

MIGUEL (lendo a inscrição) – Aqui, pensamentos voam...

Nesse momento, vários pássaros invadem o local, como se dançassem. As crianças ficam com medo por um instante, mas logo se encantam pela dança dos pássaros. Enquanto se movimenta pela sala, Tetê descobre a escadaria em que os degraus aparecem na medida em que se colocam os pés. Tato e Miguel sobem atrás dela, enquanto ainda observam os pássaros que agora, por causa da altura em que se encontram, ainda estão mais próximos. Um dos pássaros traz um pergaminho enrolado nas garras. Ao fim, deixa cair o pergaminho nas mãos de Miguel.

CORTA PARA

### **Cena 22. CASA DE ZAQUEU. PARTE SUPERIOR DA ESCADARIA. INTERIOR.**

#### **NOITE**

Miguel desenrola o pergaminho e lê um poema de Mário Quintana.

MIGUEL – Não desças os degraus do sonho para não despertar os monstros. Não subas aos sótãos - onde os deuses, por trás das suas máscaras, ocultam o próprio enigma. Não desças, não subas, fica. O mistério está é na sua vida! E é um sonho louco esse nosso mundo.

TETÊ – Intrigante.

MIGUEL – Mas o que isso quer dizer?

TATO – Eu entendi muito bem a parte que mandava a gente nem subir nem descer.

MIGUEL – A gente já subiu mesmo... Vamos dar mais uma olhada!

Miguel sai acompanhado de Tetê. Tato vai atrás, mal humorado.

CORTA PARA

### **Cena 23. CASA DE ZAQUEU. SALA DE CRIAÇÃO 384. INTERIOR. NOITE**

As crianças abrem a porta da sala e encontram Zaqueu, de costas, criando.

ZAQUEU – Não, não, não. Assim não. Isso não é bom. Falta alguma coisa. Está faltando alguma coisa. Uma coisinha só, mas o que? O que? (p/crianças) Quem são vocês? O que vocês querem? Eu fiz vocês? Fiz? Não. Eu não. Eu não me lembro. Saiam, saiam... Eu não posso falar agora, não posso ser perturbado. Estou criando, criando... Ah!

Zaqueu volta a murmurar coisas incompreensíveis.

MIGUEL – Quem é esse cara?

TETÊ – Alguma coisa me diz que ele é o dono desse lugar.

Objetos se materializam e logo são descartados, desaparecem, mas retornam e flutuam em um grande redemoinho em volta de Zaqueu.

TATO – Que é que é isso...

MIGUEL – Demais!

A nuvem de tempestade aumenta ainda mais de tamanho assim como o redemoinho de vento e objetos que cercam as crianças.

TETÊ – Cuidado!

As crianças se desviam dos objetos e com medo e se encolhem, juntas, em um canto. Marília aparece e segura nas mãos de Tato, puxando-o para fora da sala. Tato puxa Miguel e Miguel puxa Tetê.

CORTA PARA

Primeiro intervalo comercial.

#### 4.11 ARGUMENTOS DOS DOIS PRIMEIROS MOBISÓDIOS

##### **A Gênese**

Uma ópera famosa toca numa vitrola antiga. Zaqueu, eufórico, dá os retoques finais em sua mais nova obra de arte. Uma escultura humana em tamanho natural. Ele está de costas, de modo que a escultura ainda não é vista. Zaqueu se movimentava bastante, parece estar em transe, acompanhando o ritmo ditado pela ópera. A obra é finalizada de forma apoteótica. Por um momento, Zaqueu para diante de sua obra. Ela ainda não é vista. O que vemos é o

semblante de satisfação de Zaqueu. Depois de um instante de silêncio e pura contemplação, Zaqueu diz para ela:

- Parla!

E a obra ganhou vida e se levantou. E então, ela nos é revelada. A escultura é Giorgio Gloide.

### **A Ordem dos Oníricos**

As crianças, Borba e Diogo observam réplicas de telas famosas expostas no ateliê e iniciam uma conversa divertida, onde se evidencia o poder da imaginação dos garotos. Cada um inventa uma história a partir da imagem de uma tela, interpretando-as de forma divertida ou mirabolante. Ao mesmo tempo em que eles demonstram sua criatividade, as relações entre os meninos também se aprofundam, com os conflitos estabelecidos, as antipatias e afinidades. A última tela que observam retrata um grupo de anciãos reunidos ao redor de uma mesa. As crianças se perguntam sobre o que estariam conversando. Amália chama todos para um lanche na cozinha. Eles saem conversando animados, cada um com sua versão sobre o quadro dos anciãos. A câmera então se aproxima da tela e o grupo de anciãos ganha vida. Eles dão suas interpretações sobre os garotos que os estavam observando. No fim, destaca-se nessa tela, o símbolo da Ordem dos Oníricos.

#### 4.12 SINOPSE PARA CURTA METRAGEM

**Interior da Sala Principal da Casa Ateliê, Dia.** A imagem surge junto com uma música de fundo. Essa música tema acompanha toda a narrativa, com variações em cada cena. Zaqueu, aos 70 anos, está de costas pintando uma grande tela. CORTA PARA plano fechado na tela revelando detalhe da pintura, uma calçada onde uma criança rabisca. A pintura funde-se a próxima cena que mostra Zaqueu aos sete anos, desenhando na calçada com um pedaço de tijolo de construção. Na medida em que o menino desenha, as figuras ganham vida e acenam para ele. O menino sorri. CORTA PARA plano mais aberto que mostra a fachada de uma casa muito parecida com a da casa ateliê. CORTA PARA o interior dessa mesma casa, onde o menino Zaqueu está sentado à mesa folheando livros com ilustrações de algumas obras de arte famosas. Seus pais se aproximam e percebem que o filho está conversando com as ilustrações.

Olham-se admirados. CORTA PARA o interior de um museu, onde Zaqueu menino passeia com aos pais. Zaqueu olha deslumbrado para as telas e esculturas lá expostas. Os quadros tremem atrás dele. Zaqueu sente um peso estranho na sua lancheira. Acha dentro dela um objeto de arte que estava exposto. Os pais de Zaqueu o repreendem, devolvem o objeto para a exposição e vão embora. CORTA PARA interior da casa de Zaqueu menino, que está desenhando e conversando com seus próprios desenhos. Ele diz: “Calma Napoleão! Não precisa ser tão apressado! Não está vendo o precipício? Acontece que uma ponte surge e o cavalo Napoleão pode continuar sua aventura!” A câmera se afasta e agora mostra atrás da porta a silhueta dos pais abraçados, observando o filho. CORTA PARA efeito de computação gráfica, onde o cavalinho desenhado por Zaqueu atravessa a ponte e pisca para ele. CORTA PARA interior da casa de Zaqueu, onde seus desenhos estão espalhados pela mesa. Detalhe no desenho do cavalinho que atravessou a ponte. As mãos de Zaqueu juntam os desenhos. CORTA PARA plano fechado no rosto de Zaqueu, que está com 16 anos. Ele coloca os desenhos em sua pasta e se vira decidido. CORTA PARA fachada da casa, dia, onde o jovem Zaqueu se despede dos pais e segue viagem. CORTA PARA computação gráfica revelando um mapa que mostra uma linha saída de uma cidade do interior da Bahia para a capital. A imagem se amplia e a linha passa da capital para outros estados. A imagem se amplia novamente até atravessar os continentes. CORTA PARA interior de museu, onde o jovem Zaqueu passa pelas obras com olhar atento, fazendo anotações. Percebe um peso em sua mochila. Encontra dentro dela uma pequena obra de arte que estava exposta. Fica nervoso, olha ao redor pra ter certeza de que ninguém viu. Tenta colocar a obra no lugar sem ninguém perceber. Um grupo de crianças passa por ele e ele tenta disfarçar. Consegue colocar a escultura no lugar. CORTA PARA a lojinha do museu, onde Zaqueu compra uma réplica do objeto que foi parar na sua mochila. CORTA PARA o corredor de uma exposição de telas. Zaqueu passa por um corredor, admirando os quadros. Ao passar por uma tela específica, ouve sussurros e se assusta. A tela treme e ameaça cair. Zaqueu pede para que ela fique no lugar, com medo que alguém veja o que está acontecendo. A tela treme com mais intensidade. CORTA PARA a expressão aflita de Zaqueu. Ele pede calma à tela. CORTA PARA lojinha da exposição. Zaqueu compra uma réplica da tela que estava tremendo. CORTA PARA o corredor da exposição. Zaqueu passa pela tela que tremeu e mostra sua réplica. CORTA PARA efeito de computação gráfica: o personagem da tela ganha vida e faz um sinal de positivo para Zaqueu. CORTA PARA expressão cansada de Zaqueu. Ele diz: “Oh, Zeus... Quanto trabalho me dão!” CORTA PARA o interior de outro museu. Zaqueu passa por um

retrato pintado de uma linda mulher. Deixa cair o caderno. Está completamente apaixonado. Tenta entrar no quadro, conversar com a tela. Não sabe o que fazer. CORTA PARA lojinha do museu. Zaqueu chega correndo, esbaforido, quase cai na hora de frear a corrida. Fala com a atendente, faz um gesto que descreve a tela que ele viu e está querendo a réplica. A atendente faz um gesto se desculpando. Não há uma réplica dessa obra à venda. CORTA PARA quarto de Zaqueu, que remete ao quarto simples da tela de Van Gogh. Perto da janela, uma pequena mesa onde estão uma luneta e uma lupa. A câmera mostra Zaqueu de costas, em frente a uma grande tela que está finalizando. CORTA PARA sua expressão apaixonada. Ele sai da frente da tela e surge o retrato de uma moça muito parecida com a tela do museu, agora pintada por ele. CORTA PARA efeito de computação gráfica: A personagem da tela ganha vida e solta um beijo para Zaqueu. CORTA PARA Zaqueu caindo no chão, cheio de emoção. CORTA PARA uma sequência de cenas intercaladas e acompanhadas por música que mostram Zaqueu pintando ou esculpindo e expondo suas obras e a ilustração do mapa no qual são desenhadas várias linhas indicando todos os países que Zaqueu conheceu e expôs. CORTA PARA uma rua ao anoitecer, onde Zaqueu caminha e de repente percebe um peso diferente em sua mochila. Ele estranha porque depois que começou a produzir suas próprias obras, não acontecia mais de outras quererem segui-lo. Zaqueu tira da mochila a Caixa Preta da Chama. CORTA PARA plano fechado no símbolo da Ordem dos Oníricos gravado na parte da frente da Caixa. CORTA PARA mapa indicando a volta para o lugar de origem. CORTA PARA Zaqueu, agora mais maduro, em frente à fachada da casa ateliê. CORTA PARA interior da casa ateliê, que é apenas um grande salão, simples, assim como a fachada. Zaqueu olha ao redor e suspira: “Nem precisa tanta reforma. Na verdade, só está faltando um pouquinho de imaginação”. CORTA PARA Zaqueu abrindo sua mala onde se podem notar as réplicas das obras que ele adquiriu em suas viagens e, em detalhe, a Caixa Preta. CORTA PARA Zaqueu de costas, onde se podem ver seus dedos segurando um pincel e começando a pintar uma tela. CORTA PARA a casa ateliê sendo preenchida de arte e magia com música de fundo, até ir se tornando casa ateliê descrita na premissa da série. CORTA PARA Zaqueu de costas, pintando, sendo que agora percebemos seus dedos já envelhecidos. O plano abre revelando a tela que Zaqueu está finalizando: o retrato de quatro crianças, desenhando na calçada com tijolos de construção. São Tetê, Tato, Miguel e Marília, com os cabelos longos e vermelhos em posição de destaque na pintura. Zaqueu diz: “Ah! Como diria um velho amigo: toda criança já nasce artista. Difícil é permanecer artista depois que se cresce!” Zaqueu se vira

e vai saindo, quando se lembra de pintar um detalhe. CORTA PARA plano fechado que mostra no canto da tela, o símbolo da Ordem dos Oníricos. FIM.

#### 4.13 SINOPSE PARA TEXTO DRAMÁTICO

##### **Personagens**

Amanda – (17 anos)

Guto – (17 anos)

Caio – (17 anos)

João – (8 anos) – irmão mais novo de Amanda.

Tábata (16 anos) – namorada de Guto

##### **Sugestão de Cenário**

Uma sala escura, subterrânea. Uma mesa ao centro. Nas paredes, vários monitores de diferentes tamanhos e gavetas de tamanhos e formatos diferentes. Alguns livros jogados pelo chão.

##### **Plano Transmídia**

*Site* – os espetáculos teatrais serão divulgados no *site* que conterà, além de referências a obras e artistas citadas no texto, a história pregressa da casa ateliê, contos, ilustrações e um mapa ilustrado com a trajetória do menino João pelos espaços mágicos da casa ateliê. Essa trajetória é narrada no espetáculo. Será utilizado o recurso de preenchimento de lacunas.

Quadrinhos – Ao final do espetáculo, serão distribuídos quadrinhos que ilustram algumas cenas que, acontecem simultaneamente às cenas apresentadas no teatro, em outro espaço. Para a criação das histórias em quadrinhos, são utilizados os recursos do visível/invisível.

## Sinopse

O cenário encontra-se escuro, iluminado apenas por uma pequena chama, um toco de vela. No canto da sala, veem-se em penumbra cinco corpos desacordados. Alguns monitores começam a piscar, alternadamente. Ficam assim por alguns instantes, até que um deles acende sem imagem, com um chiado alto que acorda João, a única criança.

Logo em seguida, Caio também acorda e vê o menino andando pelo espaço, tentando descobrir onde está. Caio tenta se lembrar do que houve e como foi parar ali, mas não consegue. João se dirige à Amanda, sua irmã. Percebe que ela está ferida na cabeça. Há sangue ao redor dela. Está morta? João se desespera, pois ela é a única pessoa que ele tem no mundo. Caio se aproxima para ajudá-lo. Percebe que Amanda respira e tenta acalmar o garoto. O machucado na cabeça parece superficial. O sangue vem de outra ferida no ombro. Caio pega em sua mochila de esportista uma toalha. Rasga uma tira e amarra em torno do ombro de Amanda. João indaga o porquê de Amanda não acordar. Caio diz que ela deve ter tomado uma forte pancada, apesar de parecer estar dormindo.

Ele e João se aproximam dos outros dois corpos: um garoto e uma garota. Eles não os reconhecem e percebem que não estão machucados. Passam a explorar o ambiente, para tentar achar uma saída. Há duas portas, uma de cada lado, mas estão trancadas. João tropeça em um livro. Com o barulho, Tábata acorda e grita. O grito assusta Caio e João. Ela grita histericamente, se desespera, pois tudo indica que foi sequestrada, que estão nas mãos de algum psicopata querendo brincar de Jogos Mortais. Tenta acordar Guto, que começa a se mexer.

Guto se levanta ainda tonto, tentando entender o que está acontecendo. Caio se aproxima para conversar com Guto. Diz que não se lembra de como foi parar ali. Guto olha para ele e diz que o conhece. Caio se surpreende, pois não se lembra dele. Nesse momento, Amanda está levantando e eles se olham. Reconhecem-se na mesma hora e se abraçam. Os outros três observam, surpresos. Logo depois do primeiro ímpeto de abraçar, se soltam e se olham. Percebe-se um desconforto e o reascender de uma mágoa que ficou perdida no passado.

Depois da cena de abertura, instala-se o primeiro conflito: Amanda e Guto se conhecem e pelo jeito que se tratam, foram muito próximos, apesar de não se verem há cinco anos. Eles reconhecem Caio, que não se lembra da menor possibilidade de tê-los conhecido. Ficam todos intrigados com a situação.

Tábata está confusa e irritada. A situação é mais complicada do que imaginava. Achava-se trancada com pessoas desconhecidas, julgando ser vítima de sequestro quando de repente descobre que seu namorado não só conhece como dirige totalmente suas atenções àquela garota que ela nunca viu. Estabelece-se uma tensão. O primeiro indício do triângulo amoroso.

Nesse momento, muitos assuntos serão introduzidos ao mesmo tempo: o que estão fazendo ali e se estão correndo perigo. Amanda e Guto tentando entender o porquê de terem se reencontrado naquela situação. Tábata e João querendo saber de onde eles se conhecem e o que existe no passado deles que os liga àquele lugar. Caio intrigado com o fato de Amanda e Guto se lembrarem dele e ele não se lembrar de nada. Tábata enciumada e nervosa, fazendo cobranças ao namorado.

Todas essas indagações levam os personagens a um clima de tensão crescente que chega ao ápice quando João, que estava tentando prestar atenção em todos os detalhes daquele espaço, percebe um vulto em um dos monitores.

Instala-se o segundo conflito: Todos agora sabem que alguém os observa. Por que depois de cinco anos, eles se reuniram naquele lugar sinistro? Caio acha um símbolo cravado em uma das paredes. É o símbolo da Caixa Preta da Chama Gravada. Guto e Amanda já haviam entendido que tudo aquilo estava relacionado ao seu passado como guardiões. Haviam jurado guardar segredo, mas Caio, João e principalmente Tábata aguardavam uma explicação. E mesmo sem entrar em detalhes, eles dizem que fazem ideia de onde estão. Provavelmente numa sala subterrânea de uma casa. Tábata conclui: se estão embaixo de uma casa que Guto e Amanda já frequentaram, era só ligar e comunicar o nome da rua para a polícia. Mas isso seria impossível: primeiro, os celulares não funcionavam ali embaixo. Segundo, aquela não era uma casa normal. Era como se estivessem num ponto minúsculo dentro de um universo inteiro. E mesmo que eles conseguissem sair dali, seria difícil encontrar a saída. A não ser que tentassem se lembrar.

Logo, todos ali se fizeram outra pergunta: Quem os observa?

As perguntas continuam para todos, mas cada um tem um nível de entendimento do que está acontecendo. Guto e Amanda já suspeitam de um responsável por aquela situação: Giorgio um ser muito perigoso que conheceram no passado. Caio se inquieta muito pela sensação de saber o que acontece, mas ao mesmo tempo não conseguir lembrar. Tudo aquilo lhe é familiar, mas ele não consegue fazer as conexões que precisa para compreender tudo. João tenta prestar atenção em tudo o que é dito, tenta seguir o raciocínio de Amanda e Guto e

ajudar como pode. Tábata fica cada vez mais irritada com os segredinhos e as falas em código de Guto e Amanda. E por isso, Tábata acaba provocando uma grande discussão. Ofendidíssima, ela se refugia num canto. O ápice para mais essa situação de tensão se configura quando todos se dão conta de que Tábata simplesmente desapareceu.

No canto onde Tábata sumiu, João acha um recado: uma pequena chave com a frase: “Para sair, encontre a fechadura”.

Tábata aparece em um dos monitores, desesperada. Ela descreve onde está e Amanda e Guto reconhecem o lugar, provavelmente na área externa da casa, mas não sabem precisar exatamente onde fica. É noite lá fora. E eles sabem que a casa pode ser assustadora à noite. Eles perguntam para Tábata mais detalhes de onde ela se encontra. De repente a imagem fica fora do ar. Em outro monitor, a silhueta de Giorgio aparece.

Giorgio finalmente se revela para os garotos. Diz que gosta de joguinhos, por isso vai propor um a eles: “Vocês bem sabem que temos de ser criativos por aqui. Afinal, estamos no lugar criado por um grande artista. Então, tenho certeza de que se forcarem um pouquinho a memória e souberem recriá-la com os presentinhos que deixei por aí, vão encontrar muitas, muitas fechaduras. E quem sabe, salvar a garotinha que está lá fora de ficar para sempre perdida na imensidão dessa casa”.

Amanda arrisca perguntar a Giorgio: “Por que está fazendo isso? O que você pode ganhar com esse jogo?” Giorgio acha graça e responde: “Vocês deveriam saber que a criação não exige que tenhamos uma motivação racional. Vocês não precisam dessa resposta para ser estimulados. Eu já lhes dei o suficiente: Drama!”

Os três antigos guardiões: Amanda, Guto e Caio frequentaram a casa ateliê quando eram crianças. Foram atraídos para a casa por uma pequena chama. Lá conheceram o artista e grande criador daquele mundo, Zaqueu, um senhor excêntrico, simpático e genial. Aprenderam muito com ele. Alimentaram-se da energia criativa que emanava naquele lugar. E compreenderam que estavam lá também por um motivo grandioso. Foram escolhidos para proteger a Caixa Preta da Chama Gravada, a essência criativa que alimenta as artes no mundo. De tempos em tempos a caixa escolhe com quem ficar e Zaqueu havia sido o escolhido. Criou então um universo mágico dentro de sua casa ateliê, com salas, quartos, jardins, corredores, passagens secretas e obras de arte que ganham vida. Toda aquela energia criativa ajudava a guardar Chama Gravada. Mas ele também precisava de ajudantes. Guardiões crianças. Crianças são potencialmente artistas.

Para salvar Tábata, que há cada momento aparece no monitor em um espaço diferente, Amanda, Guto e Caio precisam lembrar juntos das aventuras que eles viveram, de detalhes da casa ateliê, reviver tudo o que os trouxe para lá novamente. Juntar pistas, conectar os flashes de memória de Caio com suas próprias lembranças, relembrar o mapa da casa ateliê, um lugar imenso, infinito. Objetos encontrados dentro da sala subterrânea onde se encontram o levam claramente para memórias de cantos, corredores ou situações vividas por eles quando eram os guardiões da Chama Gravada. Um livro que Amanda tinha visto na sessão de livros que ainda seriam escritos e agora já tinha uma história dentro dele. Um enigma da Mulher Gaveta que Guto recebeu no último dia em que esteve na casa e que só agora fazia sentido e remetia a situação em que se encontravam. Uma fotografia da câmara escura, uma flor do Jardim da natureza viva morta, e muitas outras lembranças.

Mas reviver essas lembranças também tem um lado doloroso. A separação deles foi abrupta e misteriosa. Causou mágoa e sofrimento. Caio mal se lembra do que aconteceu. Para continuar suas buscas, eles terão que lidar com a revelação por trás desse momento de suas vidas. Confrontar o passado.

Guto e Amanda estavam crescendo e se gostando. Muitas vezes, quando a adolescência está chegando, o bem querer pode ser demonstrado com o sentimento exatamente oposto: Implicâncias, brigas, ciúme. Guto e Amanda não entendiam direito o que estavam sentindo e isso os deixava instáveis. Giorgio se aproveitou desse momento de instabilidade e plantou uma situação que fez os dois brigarem. Até então, as crianças sabiam da existência de Giorgio, mas não o conheciam. Quando chegaram até a casa ele já havia sido banido e ninguém sabia onde estava. Não tocavam no assunto com Zaqueu, pois sabiam que isso provocava nele grande sofrimento. Por isso, não sabiam que as coisas estranhas e o desequilíbrio da energia em torno deles tinham influência de Giorgio. Naquela tarde, Amanda e Guto foram embora da casa brigados. Guto achava que isso era uma briga tola e que no dia seguinte logo poderiam conversar e fazer as pazes. Mas ela não voltou no dia seguinte. Nem no outro e no outro. Depois de um mês sem aparecer, Guto perdeu as esperanças de reencontrá-la. O desgosto foi tanto que ele resolveu deixar a casa. Caio foi contra. A proteção da chama gravada era mais importante do que tudo. Também brigaram. Caio consegue se lembrar de pequenas cenas desses acontecimentos, mas ainda não compreende o que aconteceu com ele depois de tudo isso.

Amanda finalmente revela porque não voltou. Naquela tarde chegou em casa muito irritada com a discussão que teve com Guto. Seus pais ainda não haviam chegado do trabalho

e a babá de seu irmão precisava ir embora. Ela ficou sozinha cuidando de João (que tinha três anos) até o momento em que seus pais chegassem. Mas eles não chegaram. Ela esperou horas e horas e nenhuma notícia. Depois de muito tempo, já de madrugada, uma tia chegou com a notícia do acidente. Daquele dia em diante ela era a única pessoa que seu irmão tinha. Ela passou a viver para cuidar dele. Tiveram que se mudar para a casa da tia e começar uma nova vida.

Lidar com as lembranças e com a situação de perigo em que estavam nesse momento o forçavam a fazer uma retrospectiva dos anos de adolescência. Isso era quase um rito de passagem para uma próxima etapa de suas vidas que certamente estava próxima e dependeria de escolhas que fariam ali.

Mas primeiro tinham que pensar em o que fazer para salvar Tábata. Ela não sabia onde estava e o que fazer para se proteger das armadilhas da casa. Os garotos começam a vasculhar a sala onde estão e encontram muito mais portas e passagens, todas trancadas. Precisam desenhar o mapa da casa, para calcular onde cada uma daquelas portas poderia dar. Descubrem uma passagem que provavelmente daria em um dos quartos, um lugar seguro. Mas era uma passagem para crianças. Assim sendo, só João poderia passar. Ele vai. Os outros conseguem acompanhar pelos monitores.

Guto, Amanda e Caio estão aguardam ansiosos pela volta de João quando se dão conta do real motivo de estarem ali. O jogo de Giorgio agora fazia sentido. E eles haviam caído na armadilha. Enquanto eles desenhavam o mapa da casa com passagens que só eles sabiam que existiam, tentavam recriar detalhes importantes e reviviam lembranças, Giorgio observava e descobria acessos e segredos que ele nunca poderia saber. Assim, ele se munia de informações que poderiam ajudá-lo a desestabilizar Zaqueu e a casa, para então invadi-la e pegar a Caixa da Chama Gravada.

Enquanto isso, (e esse momento terá partes narradas por João em sua volta e poderá ser desenvolvido em detalhes nos quadrinhos que o público receberá no final do espetáculo), João sai de dentro do armário de Marília. Ele consegue seguir o mapa feito por Amanda e Guto e tirar Tábata de lá, rapidamente, sem ser visto. Ele consegue também encontrar outras chaves pelo caminho. Quando vai entrar novamente pelo armário de Marília, ela o vê. Pensa que é um amigo imaginário e desabafa com ele, dizendo que seu pai, Zaqueu, está muito mal. Ele tenta se esconder, porque não pode arriscar não conseguir voltar para salvar os outros. Ele deixa o símbolo desenhado na parede do armário. A série de TV começa justamente quando

ela vê esse símbolo e resolve então pedir ajuda à Caixa Preta da Chama Gravada, que atrai para a casa novos guardiões crianças.

João volta para a sala subterrânea e os três garotos respiram aliviados. Giorgio se fortaleceu com o jogo que propôs, mas pelo menos João e Tábata não corriam mais perigo. Eles descobrem um jeito de desligar os monitores para que Giorgio não saiba o que farão em seguida. João conta o que Marília lhe falou sobre Zaqueu: Ele está perdido, esquecido, parece ter sofrido um golpe e perdeu o fio da meada. Quando Caio ouve essa história, como num passe de mágica, a lembrança de tudo o que lhe aconteceu vem à tona.

Com todas as brigas, a energia da casa enfraqueceu e Giorgio aproveitou o momento. Houve uma primeira tentativa de roubo do fio da meada de Zaqueu. Mas no lugar dele, Caio é que foi atingido. Nesse dia, Caio foi pra casa e nunca mais voltou. Ele foi esquecendo, esquecendo... E agora só recordar *flashes*. Caio sabe o porquê de estar ali, se lembra de ter feito parte daquele mundo. Mas ainda não se sente conectado com ele. Será que não seria preferível continuar como está?

As chaves que João trouxe com ele representam as escolhas que os ex-guardiões terão que fazer em suas vidas a partir daquele momento. Uma delas abre o portal para a Ordem dos Oníricos. João, por ser ainda criança, sabe que pode ser um guardião e deseja conhecer tudo sobre a Ordem para proteger a casa. Amanda resolve acompanhar o irmão. Guto prefere abrir a porta que o levará para a saída da casa, mas a fechadura abre dos dois lados. Ele sabe que não pode mais proteger a casa, mas tentará encontrar um modo de ajudar. Ele quer de algum modo, continuar conectado a esse mundo. E Caio o que vai escolher? Ele não sabe se quer alterar a vida que construiu depois de tudo aquilo que esqueceu. As lembranças adormecidas podem mexer com sua vida já estruturada. Ele escolhe a porta que não abre do lado de fora? Esse fim fica em aberto. Até que ponto a energia criativa pode mexer com nossas vidas? Tirar-nos de uma situação confortável, nos levar para outro mundo? O que faríamos se estivéssemos no lugar dele?

#### 4.14 INSPIRAÇÕES PARA CONCEPÇÃO ESTÉTICA

Ilustrações de Alexander Jansson, artista sueco. Disponível em: <<http://www.alexanderjansson.com/>>. Acesso em: 21/05/2013

Tratam-se de ilustrações que traduzem a atmosfera do espaço e das personagens no que imagino que poderia se desenvolver em termos de direção de arte. Jansson vende seus

trabalhos pela internet e foi dessa forma que tive contato com sua obra. As figuras nas quais a legenda exhibe somente o título da obra foram tiradas do site do artista.



**Figura 1 –Maj-Britt**



**Figura 2 – The grove**



Figura 3 – Imagem acessada em:

<http://www.123inspiration.com/illustations-by-alexander-jansson/alexander-jansson-2/>

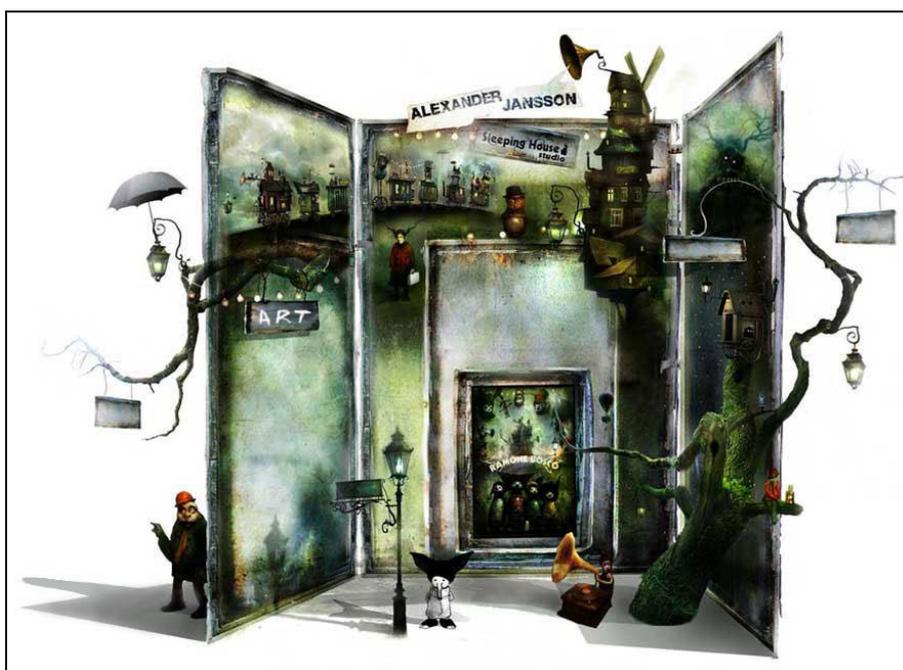


Figura 4 – Imagem acessada em:

[http://basik.ru/painter/alexander\\_jansson/41\\_alexander\\_jansson/](http://basik.ru/painter/alexander_jansson/41_alexander_jansson/)



**Figura 5 – The sleeping house III**



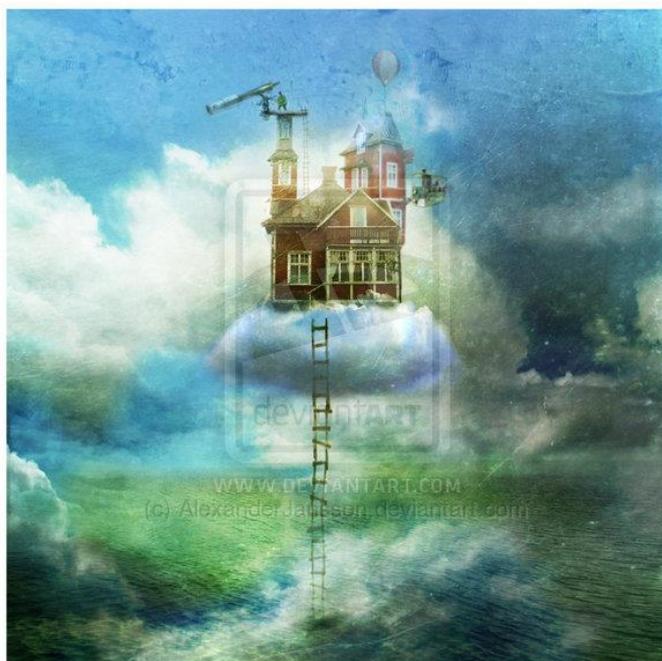
**Figura 6 – Imagem acessada em:**

**<http://theartofanimation.tumblr.com/post/14117501482/alexander-jansson>**



**Figura 7 – Imagem acessada em:**

**[https://thearttwist.wordpress.com/2012/08/30/alexander-jansson-whimsical-illustrations/83839952\\_large\\_11/](https://thearttwist.wordpress.com/2012/08/30/alexander-jansson-whimsical-illustrations/83839952_large_11/)**



**Figura 8 – PartXV the house in the clouds**



**Figura 9 – Nocturnal Mysteries**

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A proposta inicial deste trabalho previa a construção de uma narrativa que pudesse fragmentar-se em múltiplas mídias, com o desenvolvimento de pelo menos três delas (série de TV, *mobisódios* e sinopse para texto dramático). Nesse ponto, minha produção conseguiu ir além, apresentando outras sugestões que só não foram desenvolvidas porque seria necessária a colaboração de artistas especializados nas linguagens que pretendia abordar.

Esta, inclusive foi uma conclusão importante que ganhou força ao longo da pesquisa: a importância da autoria cooperativa no processo de elaboração da narrativa transmídia. Eu posso idealizar uma narrativa em *game*, mas não posso efetivamente desenvolvê-la porque me falta o conhecimento específico nessa área. Concluo que o desenvolvimento pleno de algumas

plataformas que cheguei a idealizar só será possível na continuidade dessa pesquisa em outro nível, com a formação de uma equipe de especialistas em outras linguagens como animação, quadrinhos, *games*, dentre outros, numa experiência de autoria cooperativa.

Ao procurar compreender o processo de construção da narrativa transmídia através do estudo do fenômeno da convergência e os precursores da narrativa multiforme e enciclopédica, a primeira e entusiasmante conclusão que cheguei foi de que era possível criar uma história rizomática, com múltiplos canais de entrada, onde o fruidor poderia ser iniciado por qualquer um deles. Contudo, quase todas as experiências transmídias observadas nesse trabalho possuem uma plataforma principal, ou nave mãe, como define Jenkins (2009), de onde surgem as plataformas secundárias, configurando-se num tipo de história mais próxima do modelo arborescente, com tronco e galhos. A complexidade de uma narrativa rizomática encontra dificuldades em ser aplicada em produtos de entretenimento massivos, pois os próprios meios de difusão do conteúdo, as campanhas de *marketing* em torno do produto, já apontam para uma ordenação na maneira como a narrativa será apresentada. Contudo, essa ordenação não é determinante na maneira como o fruidor se relacionará com a narrativa.

Acredito que, mesmo havendo uma plataforma principal do ponto de vista do criador e produtor, do ponto de vista da recepção, essas narrativas não são hierarquizadas. Nada impede que o fruidor se aproxime do universo ficcional por uma plataforma secundária e tenha uma experiência satisfatória com a narrativa ou, a partir daí passe a acompanhar a história principal. Com o processo de criação enriquecido através da autoria cooperativa, a tendência é que a narrativa abrigada em cada plataforma possa explorar ao máximo as particularidades de cada linguagem, gerando produtos artísticos com qualidade suficiente para se sustentarem sozinhos.

Na tentativa de explorar ao máximo as potencialidades transmídias de *Os Vanguardas*, meu desejo se configurou em construir um universo de funcionamento horizontal, onde a narrativa contida em cada uma das mídias pudesse ter plena autonomia, a ponto de funcionar como porta de entrada independente para a narrativa mais ampla ou até ser fruída como produto único. Este intento ainda não foi totalmente possível de ser realizado por motivos já aqui mencionados e, em parte, porque ao participar de um evento de rodadas de negócios audiovisuais, meu projeto foi forçado a adequar-se à lógica de mercado nacional, que ainda utiliza possibilidades multiplataformas muito mais como *Cross-Media*, do que como potencial de desenvolvimento criativo. *Os Vanguardas* apresentou-se enquanto série de TV transmídia

com possibilidades de desmembramentos secundários, sendo, ainda assim, avaliado como um produto de orçamento muito alto para os padrões nacionais.

Através das previsões de Murray (2003) acerca do futuro da narrativa no *ciberespaço*, das análises de Jenkins e dos vários exemplos de narrativas transmídias aqui citados, concluímos o quanto novos formatos de narrativas digitais ainda estão surgindo, muitos em fase aditiva, ainda buscando se consolidar enquanto linguagem e quantos ainda podem surgir. Trata-se de um amplo campo de experimentação que se abre, sobretudo na fronteira entre mídias novas e tradicionais, que podem dialogar intimamente ou até mesmo se fundir. A cada dia, somos surpreendidos por uma forma diferente de se criar e se consumir uma história. Mas, ao longo desta pesquisa, sobretudo ao poder acompanhar a avaliação de projetos que procuravam inovar nas formas de exibição e tecnologias, constatei que o conteúdo, ou seja, a qualidade narrativa, é e sempre será o motor que fará toda a engrenagem técnica e mercadológica da transmídia realmente funcionar.

Essa afirmação acaba apontando para outra discussão que não foi objeto direto desse trabalho e, portanto, não foi aprofundada, mas que merece ser mencionada, já que pretendo continuar a reflexão sobre esse tema: O que é realmente uma história eficaz? De acordo com esse estudo, uma boa história transmídia é aquela que possui consistência suficiente para possibilitar a imersão do fruidor. É uma história que leva em consideração as profundas transformações na relação entre criadores e consumidores e no quanto a cultura participativa pode influenciar os rumos da mesma. Por fim, é uma história que também dialoga com a lógica do mercado. E que, por pretender um grande alcance de audiência, precisa seguir alguns padrões narrativos familiares à mesma. Talvez este seja o motivo de ainda identificarmos “a jornada do herói” de Campbell (ANO) nas estruturas de séries televisivas e produções cinematográficas de sucesso.

Murray (2003) menciona os estudos de Vladimir Propp acerca da “morfologia do conto maravilhoso russo”, em que os 450 contos de fada estudados por ele, dissolveram-se em variantes de uma única narrativa central composta por 25 funções básicas. Os estudos de Souriau (ANO) também apontam para um número reduzido de situações dramáticas e suas variações. São, portanto, os detalhes pormenorizados criados para o preenchimento dessas situações e a maneira como se faz desenrolar os acontecimentos que tornam as histórias atraentes. E esses detalhes pormenorizados podem ser amplamente explorados no universo ficcional e seus múltiplos canais de distribuição.

Por outro lado, é fato que quanto mais camadas se colocam numa história, mais restrito se torna o público. Contudo, a criação de uma narrativa transmídia oferece o instigante desafio de comunicar ao grande público, ao mesmo tempo em que pode atribuir complexidade narrativa em camadas que podem ser desenvolvidas em outras plataformas.

Portanto, utilizando a própria estrutura aqui estudada enquanto metáfora, a presente dissertação se configura para a mim como um ponto de entrada na exploração do universo transmidiático que está em constante expansão e por isso possibilita o surgimento de muitas pesquisas futuras. Pretendo que minha próxima porta de entrada para o universo transmídia seja a do desenvolvimento das possibilidades transmidiáticas de *Os Vanguardas* através da colaboração sinérgica da criação, numa perspectiva transdisciplinar, onde a colaboração mútua entre especialistas de diferentes mídias possa enriquecer e expandir a narrativa para além do universo já proposto.

No momento, espero que esta dissertação possa contribuir para a compreensão sobre as mudanças históricas, sociais, artísticas e tecnológicas que proporcionaram o surgimento desse tipo de narrativa, bem como os princípios que norteiam a construção de uma narrativa transmídia, através do exemplo prático de *Os Vanguardas*.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, João Eduardo Silva de; ROSAS, Inara de Amorim. O Caminho do Mestre – O projeto transmídia do seriado televisivo Game of Thrones. **Intercom**. Disponível em: <[http://www.academia.edu/2207488/O\\_Caminho\\_do\\_Mestre\\_o\\_projeto\\_transmidia\\_do\\_seriado\\_televisivo\\_Game\\_of\\_Thrones](http://www.academia.edu/2207488/O_Caminho_do_Mestre_o_projeto_transmidia_do_seriado_televisivo_Game_of_Thrones)>. Acesso em: 09 maio 2013.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução, prefácio, introdução, comentário e apêndices de Eudoro de Souza. Porto Alegre: Globo, 1966.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, selo Martins, 2008. (Coleção Tópicos).
- BAKHTIN, Mikhail. **Questões da literatura e da estética**. São Paulo: UNESP/HUCITEC, 1998.
- BANDEIRA, Ana Paula. “**Don’t tell me what i can’t do!**”: as práticas de consumo e participação dos fãs de *Lost*. Porto alegre. 2009. 133f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2009.
- BORDWELL, David. Now leaving from platform - **David Bordwell’s website on cinema**. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>>. Acesso em: 14 jul. 2013.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Obras Completas. São Paulo: Globo, 1999. Vol. 1
- \_\_\_\_\_. **O Aleph**. Obras Completas. São Paulo: Globo, 1999. Vol. 1
- CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- \_\_\_\_\_. **O Castelo dos destinos cruzados**. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.
- CAYRES, Victor de Moraes. **Jogando com o drama: análise das possibilidades dramáticas em vídeo game diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles**. 2011. 159f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.
- COMPARATTO. Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Simmus editorial, 2009.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. In: \_\_\_\_\_. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia**. Tradução Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: 34, 1995. Vol.1.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FREITAS, Cristiana; CASTRO, Cosette. Narrativa Audiovisual para Multiplataforma-Um estudo preliminar. **Intercom**. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/bibliocom/article/viw/1221/1146>>. Acesso em: 10 maio 2013.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: SESC/Senac São Paulo, 2003.

JENKINS, Henri. **Cultura da convergência**. Tradução Suzana Alexandria. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. **The revenge of the origami unicorn: Seven Principles of TransmediaStorytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)**. In *Confessions of an Aca Fan*, 2009. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2009/12/therevengeoftheorigami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/therevengeoftheorigami_uni.html)>. Acesso: 18 jul. 2013.

\_\_\_\_\_. **Revenge of the origami unicorn: the remaining four principles**. In: *Confessions of an Aca fan*, 2009. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/2009/12/revengeoftheorigamiuni.html>>. Acesso em: 20 jul. 2013.

\_\_\_\_\_. **Transmedia Storytelling 101**: In *Confessions of an Aca Fan*, 2007. Disponível em: <[http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)>. Acesso em: 15 jul. 2013.

\_\_\_\_\_. **Fandom, Participatory Culture, and Web 2**. In *Confessions an Aca Fan*. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2010/01/fandom\\_participatory\\_culture\\_a.html#stchash.CpRBU5iJ](http://henryjenkins.org/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html#stchash.CpRBU5iJ)>. Acesso em: 11 jul. 2013.

\_\_\_\_\_. **Ludic Narrans:Drew Davidson Talks Cross-Media Communication (Part One)**. In *Cofessions an Aca-Fan*. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2010/04/what\\_are\\_your\\_goals\\_for.html](http://henryjenkins.org/2010/04/what_are_your_goals_for.html)>. Acesso em: 14 jul. 2013.

\_\_\_\_\_. **Convergence? I Diverge**. Website do Massachussets Institute of Technology. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/convergence.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LUIZ, Lúcio. *Fan films e cultura participatória*. **Intercom**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/r4-0106-1.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2013.

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. Transmídia em Telenovela: Cheias de Charme e de Transmidialidade? **Intercom**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2010-1.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2013.

MENDES, Cleise Furtado. **A gargalhada de Ulisses**: a catarse na comédia. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. São Paulo: Cultrix, 2004.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP; Itaú Cultural, 2003.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema. Tradução Sérgio Salvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

ROSEMBERG, Bia. **A TV que seu filho vê**. 1. ed. São Paulo: Panda Books, 2008.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SHARMAN-BURKE, Juliet; GREENE, Liz. **O tarô mitológico**: uma nova abordagem para a leitura do tarô. Tradução Anna Maria Dalle Lunche. São Paulo: Siciliano, 1988.

SOURIAU, Etienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. São Paulo: Ática, 1993.

SYDENSTRICKER, Iara. **Sobre criar e contar histórias seriadas para TV e animação**: aventuras gósmicas. 2010. 291f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

VIEIRA, Cassio Leite. **Einstein – o reformulador do universo**. São Paulo: Odysseus, 2003.

*Sites consultados*

Disponível em: [http://pt.lost.wikia.com/wiki/Lost\\_Experience](http://pt.lost.wikia.com/wiki/Lost_Experience)

Disponível em: [http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Lost\\_Experience](http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Lost_Experience)

Disponível em: <http://www.intercom.org.br>

Disponível em: <http://www.ancine.gov.br>

Disponível em: <http://www.riocontentmarket.com.br/2013/home>.

Disponível em: <http://mtv.uol.com.br/memo/webserie-de-ficcao-cientifica-vira-hit-na-internet>.

Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/noticia/2011/08/entrevista-henry-jenkins-fala-sobre-relacao-dos-fas-com-narrativas.html>).

Disponível em: <http://www.techtudo.com.br>

#### Vídeos citados

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=NZb0XKHgtjo>

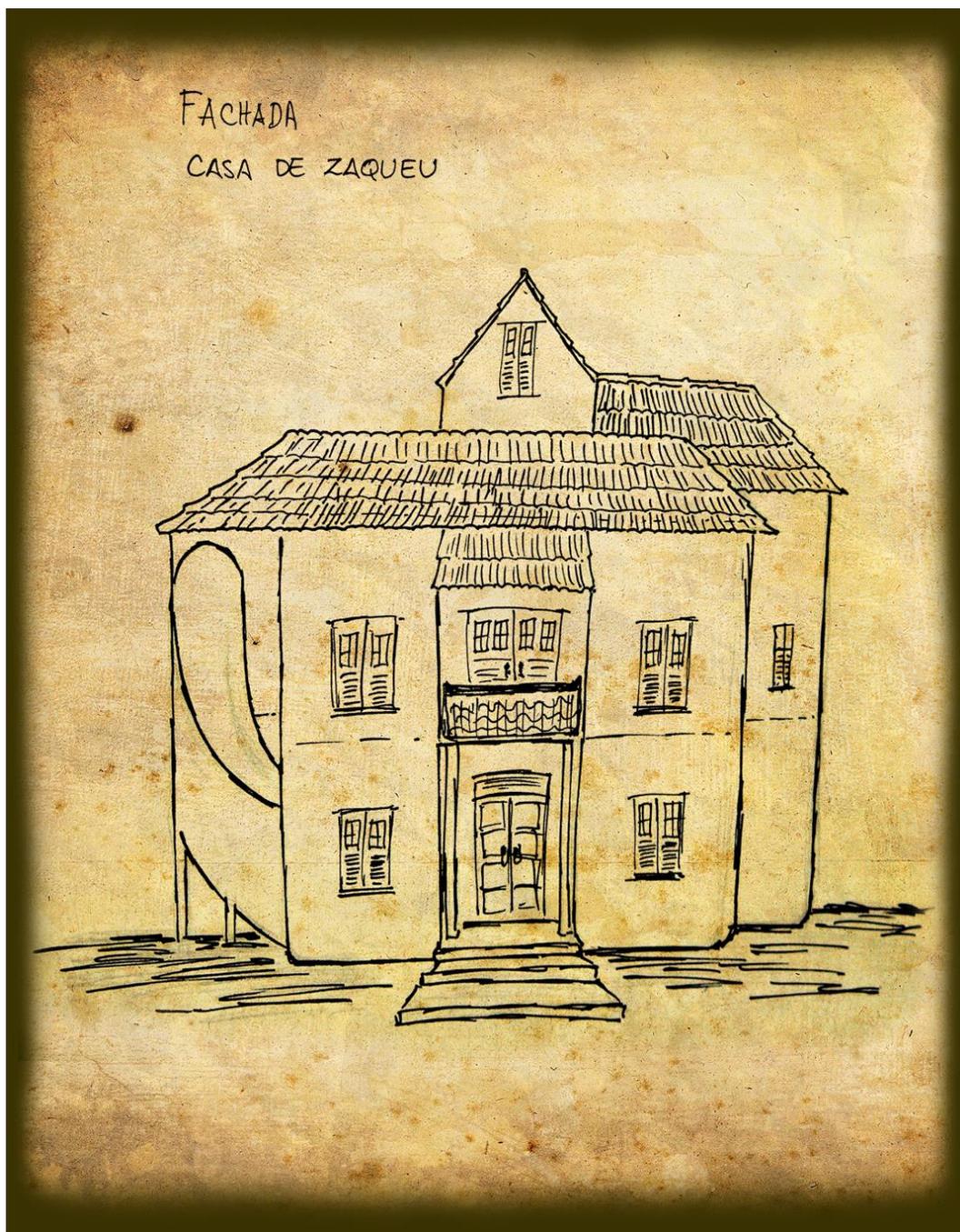
Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Un4r52t-cuk>

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=YZgzlgIlxYM>

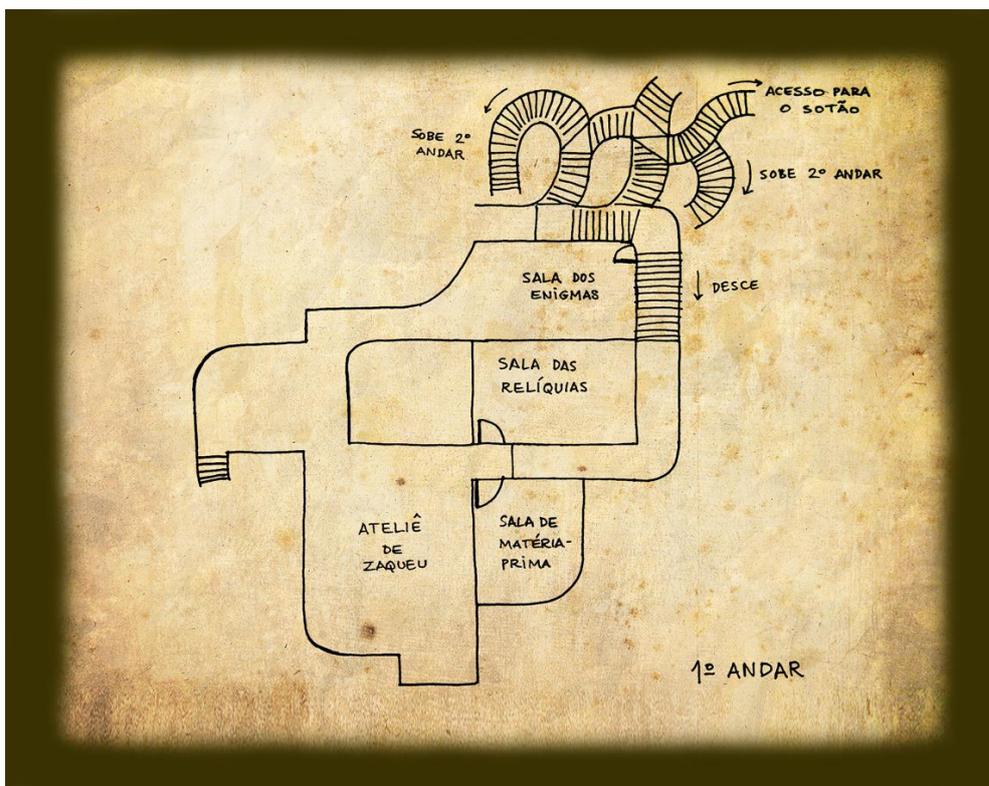
**ANEXOS**

**ESTUDO DE PLANTA BAIXA DA CASA ATELIÊ**

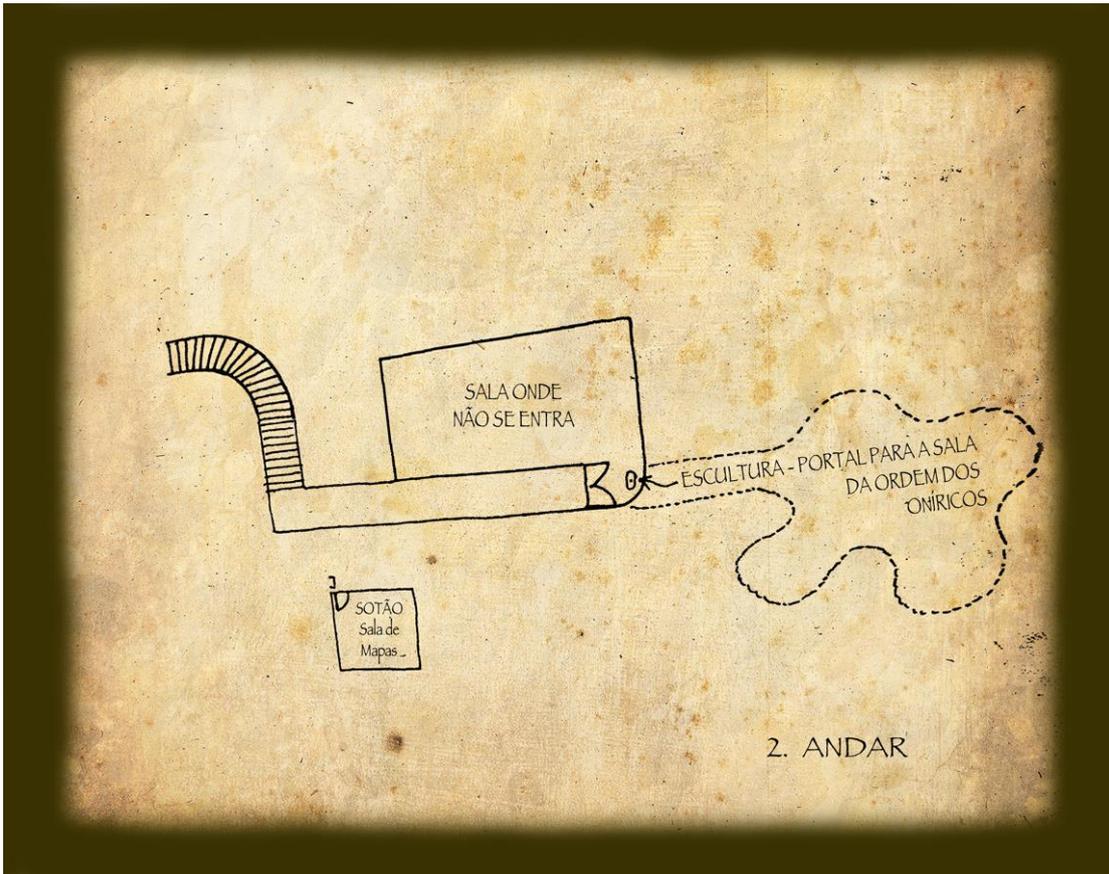
ANEXO A – Primeiro esboço da fachada da casa ateliê de Zaqueu



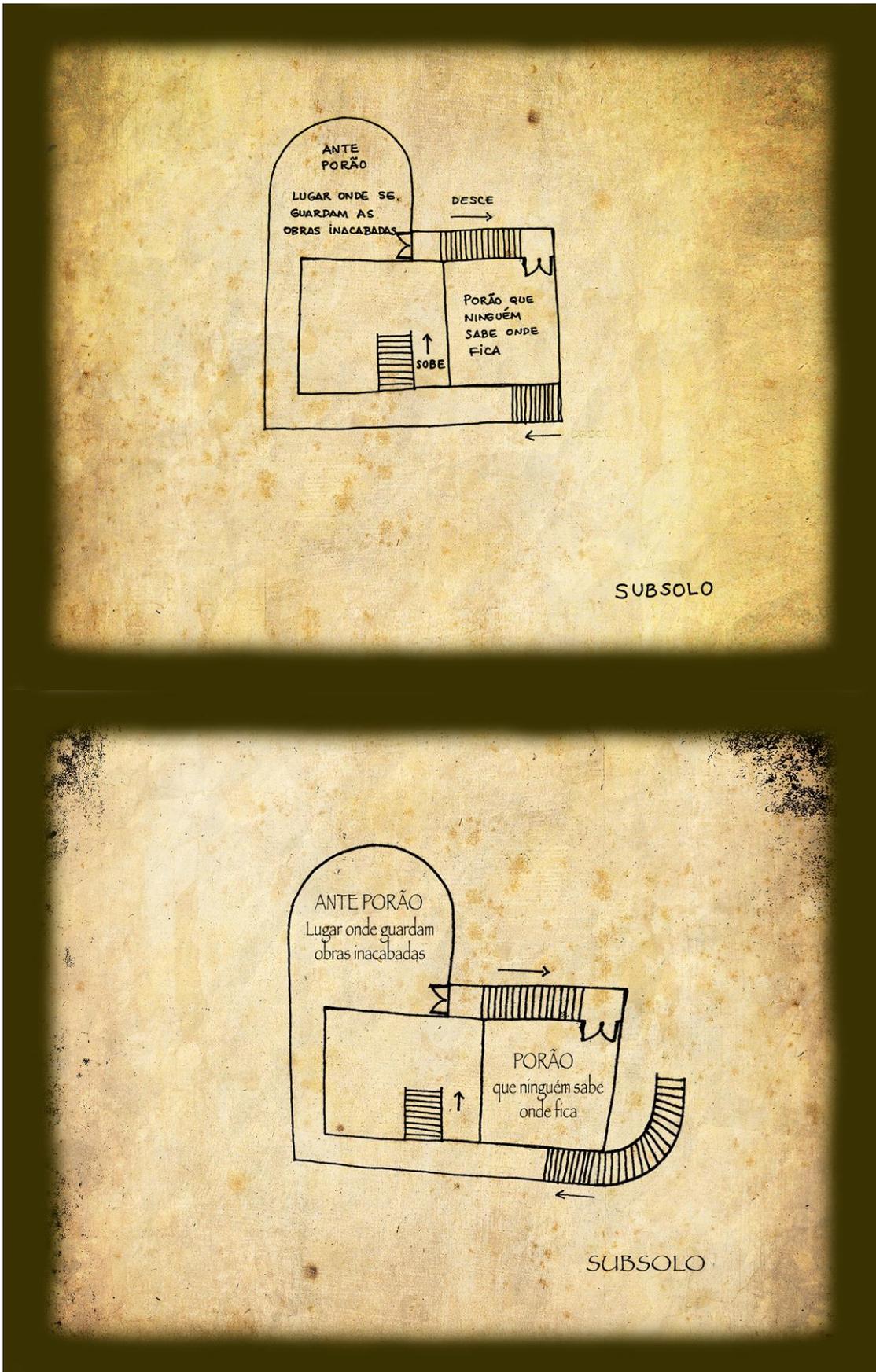
ANEXO B – Esboço de planta baixa do primeiro andar da casa.



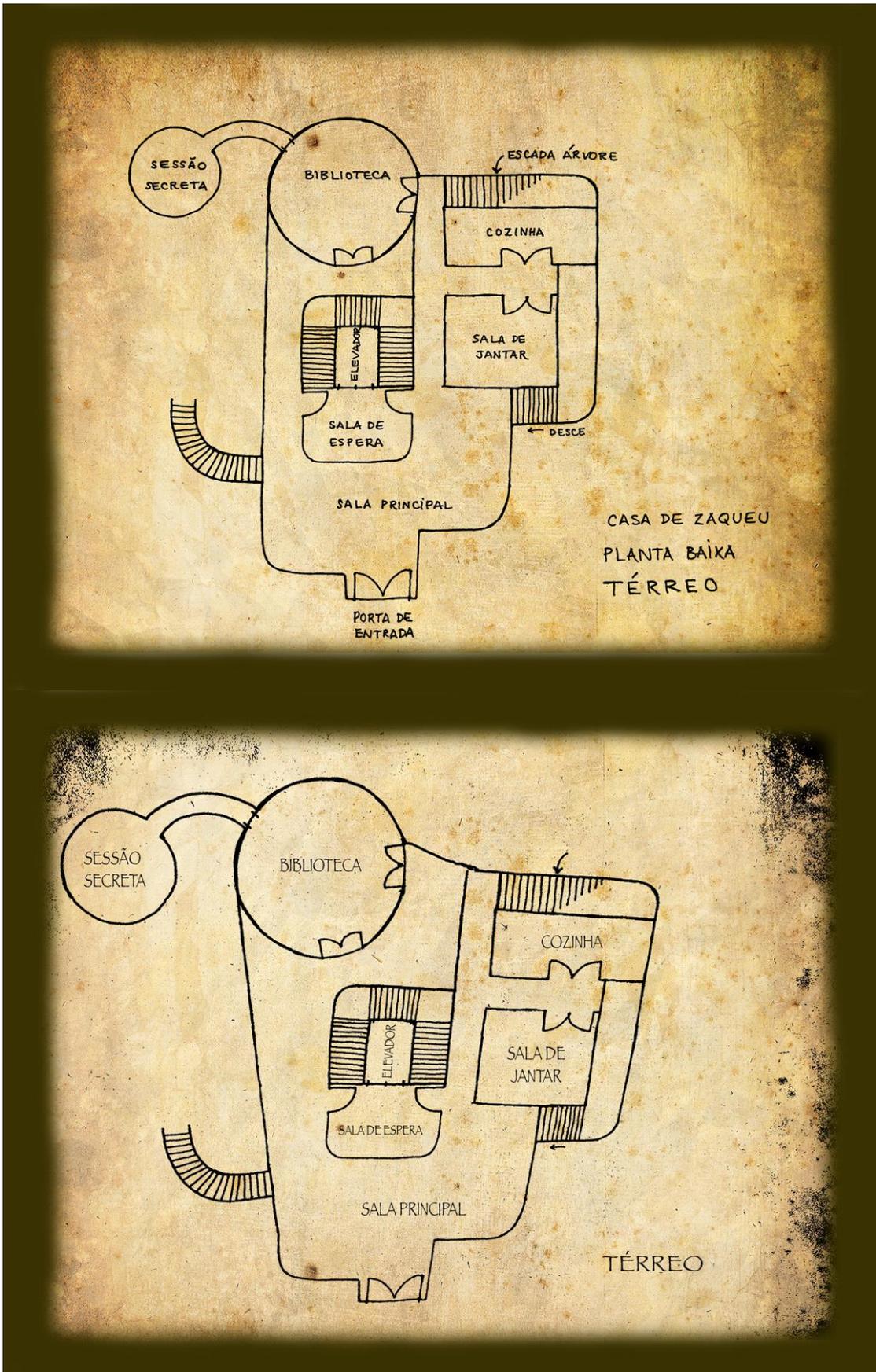
## ANEXO C – Esboço de parte do segundo andar da casa.



## ANEXO D – Primeiro esboço da disposição do subsolo da casa de Zaquau.



## ANEXO E – Esboço de planta baixa da casa de Zaquiu.



ANEXO F – Primeiro esboço da área externa da casa de Zaqueu.

