



O lugar do protagonista na narrativa transmídia¹

Diogo Carvalho Gondim TELES²
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

A produção de narrativas transmídias surgiu a partir das transformações causadas pela era da convergência na interação entre as mídias. O modelo de narrativa tradicional está se transformando e seus elementos narrativos estão sendo trabalhados de novas maneiras. Analisando a série de TV estadunidense *The Walking Dead* e suas expansões, o objetivo deste artigo é compreender as mudanças que envolvem o papel de protagonista em relação a sua presença na narrativa transmídia. Tendo como foco a websérie *Torn Apart*, derivada de *The Walking Dead*, a crescente dependência entre a televisão e a internet entrará em questão e contribuirá para o esclarecimento sobre o lugar do protagonista na narrativa transmídia.

PALAVRAS-CHAVE: Convergência; Narrativa Transmídia; Ficção; Protagonismo; Websérie.

1. Introdução

A convergência das mídias provoca uma série de transformações na forma de se consumir os meios de comunicação e na forma de se produzir conteúdo. O modelo de narrativa tradicional ainda é reproduzido, mas é na narrativa transmídia que a indústria do entretenimento encontra-se em sintonia com a convergência das mídias. A formação de um público cada vez mais ativo, em sua relação com os meios de comunicação, estimula os conglomerados de mídia a produzir novas formas de acesso a seu conteúdo.

É neste contexto que a produção de narrativas transmídias reflete o panorama atual da comunicação e traz diversas transformações ao modo tradicional de se construir e consumir uma história. Como elemento narrativo, os papéis assumidos pelos personagens em um enredo também sofrem transformações. O papel de protagonista, personagem de maior destaque em uma narrativa, conseqüentemente se modifica, sendo perceptível a expansão deste papel para diversos personagens em uma mesma narrativa transmídia. Para compreendermos estas mudanças, é necessário analisar, primeiramente,

¹ Trabalho apresentado no IJ 05 – Rádio, TV e Internet do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013. Orientado pelo professor Dr. Alexandre Tadeu dos Santos da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da Universidade Federal de Goiás – UFG e faz parte de planejamento de produção e pesquisa do Programa Jovens Talentos para a Ciência.

² Estudante de Graduação do Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: diogocgteles@outlook.com



o histórico da relação existente entre as mídias e o atual cenário em que se encontram: a era da convergência.

2. A era da convergência

De tempos em tempos, os mercados midiáticos passam por mudanças. Na década de 1990, as discussões sobre a revolução digital continham a suposição de que a internet substituiria a televisão e outras mídias, e que tudo isso permitiria aos consumidores acessar mais facilmente o conteúdo que lhe interessassem. Muito se falou que os antigos meios de comunicação seriam completamente absorvidos pelas novas tecnologias.

Através de uma análise histórica, podemos constatar que, apesar das inúmeras transformações, os antigos meios de comunicação não se extinguiram. O conteúdo de um meio pode mudar, seu público pode mudar, seu status social pode subir ou descer, mas, uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação. A televisão substituiu o rádio como meio de contar histórias, deixando o rádio livre para se tornar vitrine para a música. O jornal impresso não deixou de ser vendido com o surgimento de sites de notícias. O cinema surgiu como uma nova opção de evento social, mas não extinguiu o público do teatro. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Suas funções que estão sendo transformadas pelo surgimento de novas tecnologias.

O paradigma da revolução digital, defendido por vários ciber-teóricos, deixou de ser referência para a indústria da comunicação após a disseminação da internet não ter eliminado as outras mídias. O atual cenário da comunicação vem reforçando o paradigma da era da convergência, em que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas, colidindo e cruzando os modos de acesso a conteúdos, que deixam de se deslocar por uma mídia específica para fluir por vários outros canais. Para Henry Jenkins (2009), um dos estudiosos de mídia mais respeitados dos Estados Unidos, o termo convergência define as transformações que estão ocorrendo no cenário da comunicação:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.



Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. (JENKINS, 2009, p.29).

A era da convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, mercados e públicos. Ela envolve uma transformação tanto na forma de produzir conteúdo quanto na forma de consumir os meios de comunicação. Empresas de mídia estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucro, ampliar mercados e consolidar a fidelidade com o consumidor. Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais completo sobre o conteúdo das mídias e para interagir com outros consumidores. A circulação de conteúdos, por meio de diferentes mídias, depende fortemente da participação ativa dos consumidores, que são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos.

2.1. Convergência ou luta intermídias? Quem converge em direção a quem

Ao contrário do que aparenta ser, a convergência das mídias não ocorre de maneira harmoniosa. A convergência é na verdade um processo mutável e instável, que abala e reconfigura a hierarquia presente entre as mídias. O termo “luta intermídias”, segundo François Jost (2011), é mais apropriado para caracterizar o atual cenário da comunicação:

O termo convergência tem, na verdade, um inconveniente epistemológico. Ele destaca o ato de convergir, mas por um lado deve-se esquecer de onde vêm as correntes que convergem, e, por outro lado, ele tem uma conotação pacífica, como se esse fenômeno fosse tão tranquilo quanto uma figura geométrica (...) Se, em lugar de convergência, se falasse em “luta intermídias”, sem dúvida veriam-se as coisas de outra maneira. (JOST, 2011, p.94).

No centro das transformações causadas na hierarquia das mídias, a questão de saber quem triunfará na “convergência” ainda é bastante atual. A relação entre a televisão e as novas tecnologias, em especial a internet, se destaca como principal “embate” da era da convergência das mídias. De um lado, a televisão dita sua lei à internet transmitindo programas que são replicados em *sites* dedicados ou fabricando séries que são consumidas na internet; de outro lado, os *sites* de compartilhamento ou de vídeo *on demand* propõem uma alternativa ao consumo das redes.



A crescente interconexão entre a televisão e as novas tecnologias, junto com o atrativo que exercem entre os jovens, converteram os espaços da internet em verdadeiras extensões dos programas da TV, onde internautas compartilham e retroalimentam suas interpretações através de comunidades de conhecimento que se formam e desaparecem com a mesma velocidade que sucede a maior parte dos programas televisivos. A televisão continua sendo o meio de comunicação hegemônico, mas a internet, rica em conteúdos audiovisuais, cumpre uma importante função de acompanhamento e aprofundamento dos conteúdos televisivos. Seth Geiger (2009), presidente da empresa de consultoria midiática SmithGeiger, afirma que “se continuará vendo a televisão no futuro, mas de maneira diferente” e fala em uma sinergia entre a televisão e a internet, a partir do momento em que os conteúdos da TV já estabelecem a premissa do sucesso na rede:

82% dos internautas veem vídeo na Internet e a porcentagem de episódios de séries televisivas é a que cresce mais rapidamente. Em 2008, o consumo de vídeo na Rede aumentou em 51% enquanto o da televisão passou de 59% a 54%, apesar deste último meio continuar sendo o preferido pela comodidade que oferece o sofá à maior parte dos espectadores. (P.92, 2011).

A ficção televisiva é recebida agora através de qualquer meio que a abrigue. A internet representa uma grande oportunidade para a indústria televisiva expandir o acesso ao seu conteúdo para o público, que atualmente se aproxima do que lhe interessa de maneira multimedial, explorando todas as possibilidades a seu alcance. Está se tornando cada vez mais difícil para as produções da indústria do entretenimento alcançar o sucesso sem a devoção e participação da audiência, materializada crescentemente nas formas de recepção e consumo da internet. Entretanto, por motivos que nem especialistas em televisão e nem os executivos das corporações midiáticas conseguem explicar, a relação entre a televisão e a internet não é recíproca e a ficção própria para a internet não consegue se desenvolver, avaliando o fracasso de diferentes projetos dirigidos a produzir narrativas específicas para a internet (cujo custo varia entre 5.000 a 25.000 dólares para um web-episódio de três a cinco minutos). Ao contrário do que se esperava após o lançamento em 2008 da *Stage 9 Digital* da Disney, considerada para muitos o primeiro passo para a produção massiva de ficção para a internet, nenhum de seus projetos anunciados se tornou realidade, e a *Stage* foi fechada em março de 2009. A dificuldade de competição com o *Youtube* é apontada como uma possível explicação para o fracasso do projeto.



A produção de ficções próprias para a internet é então vista com desconfiança pelos executivos dos conglomerados de mídia. Mesmo que os dados da audiência de conteúdo para a internet pareçam impressionantes (1.200.000 visualizações, por exemplo), são evidentemente muito inferiores ao que um canal de televisão pode obter. A produção de webséries é, por enquanto, totalmente dependente da televisão. Ela empresta seus modelos de narrativa e, no melhor dos casos, faz o papel de piloto para a criação de webséries, que se tornam expansões da narrativa da televisão. Neste “embate” entre a televisão e a internet, estabelece-se uma dependência mútua. Entretanto, considerando-se a direção das correntes que convergem na era da convergência das mídias, parece que a internet por enquanto converge em direção às mídias mais antigas, como a televisão, que impõe suas leis a ela e ainda está a sua frente na hierarquia das mídias.

3. Narrativa transmídia

Uma resposta à convergência das mídias encontrada pela indústria do entretenimento está sendo chamada de narrativa transmídia (transmedia storytelling). A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. O conceito de narrativa transmídia foi desenvolvido pelo teórico Henry Jenkins, para o qual “uma história desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2009, p.138). Neste modelo de narrativa, uma história pode ser introduzida em um filme, ser estendida para a televisão, para livros e quadrinhos, seu universo pode ser explorado em games, entre outras possibilidades. É essencial que cada acesso à franquia seja autônomo, dispensando a necessidade de se conhecer um produto para o entendimento de outro, como ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto é um ponto de acesso ao universo narrativo. A compreensão obtida pelo consumidor através de diversas formas de mídia gera uma profundidade de experiência que motiva ainda mais o consumo. Segundo Jenkins, oferecer novos níveis de experiência não apenas renova a narrativa como também fortalece a fidelidade do consumidor à franquia.

O primeiro universo ficcional criado desde o início com o propósito de ser uma narrativa transmídia foi o de Matrix, introduzido pelo filme de 1999, dirigido pelos irmãos Wachowski e protagonizado pelo ator Keanu Reeves, no papel do hacker-messias Neo. Para Jenkins, os criadores de Matrix souberam muito bem desenvolver



uma narrativa transmídia, tendo como narrativa principal a trilogia dos cinemas (*Matrix, Matrix Reloaded e Matrix Revolutions*):

Matrix é entretenimento para era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. Os irmãos Wachowski jogaram o jogo transmídia muito bem, exibindo primeiro o filme original, para estimular o interesse, oferecendo alguns quadrinhos na web para sustentar a fome de informações dos fãs mais exaltados, publicando o anime antes do segundo filme, lançando o game para computador junto com o filme, para surfar na onda da publicidade, levando o ciclo todo a uma conclusão com *Matrix Revolutions*, e então transferindo toda a mitologia para um jogo on-line para múltiplos jogadores em massa. (JENKINS, 2009, p.137).

Os elementos da história de Matrix foram dispostos em várias plataformas de mídia, criando uma experiência de entretenimento na qual cada meio contribuiu de forma distinta para o enredo da história central, mostrando uma outra parte do núcleo central da narrativa.

3.1. A construção de universos

A narrativa transmídia tem como essência a criação de um universo ficcional que não é completamente explorado ou esgotado em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. Uma de suas características é deixar lacunas em sua história que são preenchidas pelos diversos meios em que a narrativa se expande. Cabe ao espectador mais curioso percorrer as diferentes mídias em busca de informações que irão enriquecer a história central e tornarão completa a experiência de se consumir uma narrativa transmídia. Por todas as diversas manifestações da narrativa há elementos recorrentes que identificam e tornam coeso o universo. Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar elementos suficientes para que o espectador reconheça, facilmente, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional. No universo de Matrix, por exemplo, há diversos elementos recorrentes, como os cadentes ideogramas verdes, as insanas acrobacias dos personagens e os efeitos especiais em câmera lenta (*bullet time*).

Cada elemento realmente interessante tem o potencial de gerar outro produto e expandir a história. Os personagens da narrativa transmídia são elementos que possuem enorme potencial para a expansão do universo ficcional. A narrativa é centrada num conflito vivido pelos personagens. Diante disso, a importância dos personagens na



construção de um texto é clara. A participação de cada personagem na narrativa estabelece sua importância para o entendimento da trama, mediante o papel que exercerão na história. Podemos dizer que existe um protagonista (personagem principal), um antagonista (personagem que atua contra o protagonista) e coadjuvantes, personagens secundários que também exercem papéis fundamentais na história.

A estética da narrativa transmídia causa diversas transformações no modo de se construir uma história. Uma destas transformações é a presença do protagonista na narrativa. Com tantas possibilidades de se expandir o universo de uma franquia para diferentes mídias, a utilização de um protagonista fixo e imutável é deixada de lado. Um único personagem não oferece tantas possibilidades de experiência narrativa quanto um protagonista mutável e flexível. As lacunas deixadas pela narrativa transmídia abrem a possibilidade de se explorar outros personagens. A história de um personagem secundário de uma série de TV, por exemplo, pode ser explorada em um videogame. Personagens de menor destaque podem complementar o enredo principal através de outras mídias, que estabelecem histórias secundárias em que esses personagens tornam-se protagonistas. Desta forma, as narrativas derivadas enriquecem o universo da franquia ao complementar a narrativa principal. Para a compreensão das questões que envolvem o lugar do protagonista na narrativa transmídia, foi escolhido como objeto de estudo o caso da série estadunidense *The Walking Dead* (AMC, 2010-2013), atualmente uma das narrativas transmídia de maior sucesso da indústria do entretenimento.

4. The Walking Dead

O protagonista é o personagem principal de uma narrativa, é em torno dele que o enredo se desenvolve. A narrativa acompanha o seu ponto de vista sobre os acontecimentos e as principais ações são realizadas por ele ou sobre ele. A partir da possibilidade de expansão do universo narrativo para outras mídias, também se torna possível a mudança de foco do mesmo. Transformando um personagem secundário em protagonista, podemos acompanhar o seu ponto de vista sobre os acontecimentos da narrativa principal e assim enriquecer o universo narrativo.

The Walking Dead é uma série de TV estadunidense, baseada na HQ de mesmo nome criada por Robert Kirkman. A história é protagonizada por Rick Grimes (Andrew Lincoln), um policial que acorda do coma num mundo apocalíptico, onde um vírus que transforma os seres humanos em zumbis assolou o planeta. Neste cenário, Rick segue



em busca de sua família e de algum lugar onde possa sobreviver. Como tudo ocorreu e como o vírus se espalhou são informações que não são esclarecidas. A série possui um tom dramático em que o importante não são somente os zumbis, mas como as pessoas passam a se relacionar em um cenário tão perigoso e pós-apocalíptico. Como narrativa transmídia, o universo de *The Walking Dead* está interligado através de várias mídias, tendo como eixo principal a série de TV. Podemos observar a transformação do lugar do protagonista na narrativa transmídia em algumas das expansões da história.

No livro “*The Walking Dead: A Ascensão do Governador*” (KIRKMAN; BOSANINGA, 2012) acompanhamos a história do principal antagonista da série: o Governador, líder de uma comunidade rival ao grupo do protagonista Rick. O antagonista é um personagem que representa a oposição contra o que protagonista tem de lutar, em outras palavras, opõe-se ao personagem principal. Neste caso, o antagonista se torna protagonista de sua história. O Governador é um personagem muito marcante devido a sua personalidade de sociopata, que o faz tomar atitudes extremas de sadismo, crueldade e autoritarismo. Tanto nas HQ’s quanto na série de TV, seu passado é um mistério. O personagem já é apresentado como o temido líder da comunidade Woodbury. Em “A Ascensão do Governador” somos apresentados a sua história, contada através do ponto de vista do personagem. No romance podemos acompanhar o processo de formação de sua personalidade, a origem de suas atitudes extremas e como o personagem se tornou o líder apelidado de Governador. Outro ponto relevante para o universo de *The Walking Dead* é que a narrativa do livro se inicia apenas duas semanas após o início da epidemia zumbi. Como tudo ainda é recente, temos a adição de alguns elementos que formam o mistério da devastação apocalíptica. Mesmo que não entre em detalhes de como tudo começou, o ponto de vista do protagonista revela resquícios da “antiga” sociedade: TV, rádio, internet e outros serviços que ainda funcionam e alimentam a esperança de se ter uma vida normal em um cenário de devastação.

Com a premissa de anteceder os eventos da série de TV, o game *The Walking Dead: Survival Instinct*³ tem como protagonista o personagem Daryl Dixon (Norman Reedus), criado exclusivamente para a série de televisão. Daryl é um personagem coadjuvante na trama principal e se destaca como um dos personagens mais queridos pelos fãs, tirando até mesmo um pouco do destaque do protagonista da série, Rick Grimes. Exímio caçador, Daryl é um importante aliado do grupo de sobreviventes de

³ Jogo de tiro em primeira pessoa produzido pela empresa de games *Activision*. Lançamento: 20/03/2013.



Rick. Como coadjuvante, sua função é auxiliar o protagonista no desenvolvimento da trama principal, atuando em um papel secundário. Em *Survival Instinct*, um personagem coadjuvante da trama principal se torna protagonista. No início da primeira temporada da série é apresentado o primeiro encontro de Daryl e seu irmão Merle Dixon com o grupo de sobreviventes de Rick. O caminho percorrido pelos irmãos antes do encontro não é esclarecido na narrativa principal. No game de tiro em primeira pessoa, o jogador controla o agora protagonista Daryl e tem a oportunidade de conhecer o seu passado e mais sobre seu complicado relacionamento com seu irmão Merle, até se encontrarem com os outros sobreviventes retratados nos episódios da televisão.

A narrativa de *The Walking Dead* também foi ampliada através de conteúdo específico para a internet. No intervalo entre a primeira e a segunda temporada da série de TV, foram produzidos seis mini-episódios para a internet. Nesta websérie, o lugar do protagonista na narrativa transmídia apresenta uma extrema transformação: um figurante, personagem que não é fundamental para a narrativa principal, torna-se protagonista.

5. Websérie Torn Apart

Após o fim da primeira temporada de *The Walking Dead* foram produzidos seis web-episódios contando a história paralela de Hannah, que aparece no primeiro episódio da temporada como uma zumbi rastejando no chão, próxima ao hospital onde o protagonista Rick estava internado em coma. Na série de TV não são oferecidas informações sobre quem era esta zumbi e como se transformou. Entretanto, a zumbi é mostrada com certo destaque por ser a primeira pessoa que o protagonista Rick e o espectador veem transformada em zumbi, sendo responsável pelo primeiro choque desta nova realidade apocalíptica. Esta zumbi ainda se destaca por despertar sentimento de compaixão em Rick (e por consequência no público), que consegue identificar o ser humano que a zumbi fora um dia, sua vizinha Hannah. Ele então lhe oferece um tiro de misericórdia. Até este momento, é tudo que se sabe sobre a personagem.

Em *Torn Apart* Hannah se torna protagonista e passamos a acompanhar os acontecimentos do universo ficcional de *The Walking Dead* sob o seu ponto de vista. Na websérie somos apresentados à personagem antes de ser infectada e se transformar em zumbi. Além de assistirmos à transformação de Hannah, a narrativa da websérie parece



se passar no início da epidemia zumbi. Desta forma podemos acompanhar como teriam sido os primeiros dias em que o vírus se espalhou pelo planeta, o que nas HQ's e na série de TV não é revelado pela própria iniciativa do seu criador, Robert Kirkman.

Sob o ponto de vista de Hannah são ainda revelados novos elementos ao universo da franquia. Os meios de comunicação, que na narrativa principal foram praticamente extintos, ainda estão presentes na história da websérie. Presenciamos a influência da mídia sobre os boatos que cercam a origem da infecção, mesmo que não revelem nada. Os personagens citam o nome de Mike Pommer, uma figura da mídia que estaria sugerindo que o vírus se espalhou devido a um ataque terrorista. Pelo diálogo dos personagens, este não seria uma fonte de grande credibilidade. O espectador é ainda apresentado aos resquícios da presença do Governo na sociedade, que orienta a população através de sinais de emergência transmitidos via rádio. A principal orientação do governo para a população é a de se deslocar para a cidade de Atlanta, que abrigaria uma instalação de segurança. Na narrativa principal, sob o ponto de vista de Rick, vemos que esta estratégia do governo de deslocar a população para a cidade de Atlanta não impediu a devastação da sociedade. A complementação e conexão com a narrativa principal é concluída na última cena da websérie, que apresenta o momento da transformação de Hannah em zumbi. Imediatamente nos remetemos ao primeiro episódio da série de TV, quando Rick encontra Hannah, já transformada em zumbi.

5.1. Erros e acertos

A narrativa de *Torn Apart* foi bem trabalhada dentro do universo de *The Walking Dead*, completando uma lacuna deixada pela série de TV. Mesmo revelando novos elementos ao universo da franquia, o principal elemento que identifica *The Walking Dead* foi mantido: o mistério em torno da origem do vírus que transforma seres humanos em zumbi. Apesar de ser sugerido que um ataque terrorista seria a origem da epidemia, a própria narrativa despista ao colocar em dúvida a credibilidade da fonte deste rumor. Para Kirkman (em entrevista ao site *Game Informer*), a regra fundamental de sua narrativa é não revelar como o vírus se espalhou pelo planeta. Ele afirma que qualquer explicação seria exageradamente fora da ciência e da normalidade.

Apesar de completar a narrativa principal, existem alguns erros em *Torn Apart* que contrariam a lógica do universo da franquia, contrariando assim o próprio conceito de narrativa transmídia por não estar em perfeita comunhão com a série de TV. Um



exemplo desta quebra de lógica é um elemento do universo ficcional que foi desconsiderado na websérie: os sobreviventes devem evitar a qualquer custo chamar a atenção com barulhos altos, pois atraem os zumbis. Entretanto, na cena inicial da websérie a protagonista Hannah está desmaiada sobre a buzina de um carro, provocando um alto barulho em uma área onde há zumbis, mas contrariamente, nenhum zumbi é atraído pelo barulho. São pequenos detalhes que podem fazer o espectador desacreditar que está assistindo uma expansão da narrativa.

Um acerto desta narrativa transmídia foi estabelecer uma história paralela que, de fato, foi pensada desta forma. Não por coincidência, Hannah é a única zumbi a ganhar mais notoriedade na narrativa televisiva, mesmo sendo praticamente uma figurante na série de TV. Quando há a intenção de se expandir a narrativa utilizando um personagem secundário, transformando-o em protagonista de sua própria história, é essencial saber trabalhá-lo na narrativa principal, dando o destaque preciso para que não seja esquecido pela audiência. É necessário, acima de tudo, fazer com que este personagem ganhe a empatia do público para que o espectador passe a se importar o bastante para querer saber mais sobre ele e sua história. Saber trabalhar com o personagem, agora protagonista, nas diferentes plataformas de mídia também é essencial, pois cada plataforma apresenta suas próprias particularidades, que devem ser compreendidas para que possam ser utilizadas a favor da expansão da narrativa a que se propõe.

5.2. Barreiras financeiras

Produzir narrativas audiovisuais para a internet não é barato e qualquer franquia que se disponha a fazê-lo enfrentará muitas barreiras financeiras. O investimento feito por parte dos conglomerados de mídia na expansão de narrativas para a web não obtêm os mesmos resultados que o investimento nas mídias tradicionais. Para começar, a internet ainda não oferece as possibilidades de se vender espaços comerciais como na televisão, o que obriga as produtoras a reduzir sensivelmente o seu orçamento.

Na websérie *Torn Apart* fica evidente a necessidade de reduzir custos. O trabalho de câmera do diretor é inferior ao realizado para a televisão, os ângulos são mais óbvios e mais estáticos, o que prejudica a qualidade estética da narrativa. O tamanho dos episódios é outro ponto evidente. Enquanto na televisão eles possuem cerca de 50 minutos, para a internet, eles duram aproximadamente três minutos. Os seis



web-episódios de *Torn Apart* foram gravados em apenas um dia, o que explica as deficiências técnicas e deixa evidente o quão influente são as barreiras financeiras para a expansão de narrativas transmídia para a internet.

Outra barreira encontrada é a limitação ao uso de personagens excessivamente secundários para a produção de conteúdo para a web. Normalmente isso ocorre por motivos contratuais e restrições financeiras, ou seja, não é rentável utilizar personagens principais, com atores de cachê mais alto, para criar episódios de três minutos exclusivos para a internet. Isto possivelmente influenciou na escolha do protagonista para a websérie, uma personagem de pouca importância para a narrativa televisiva.

Em meio a tantas restrições, a tentativa de produzir narrativas transmídia para a internet ainda é vista com certa desconfiança pelos executivos dos conglomerados de mídia. É evidente que as grandes produtoras ainda não sabem como viabilizar um orçamento maior para ousar e inovar mais nas produções para a internet. Por enquanto estas produções ainda são bem dependentes da ficção televisiva, que traz resultados bem mais expressivos ao investimento feito em sua produção.

6. Conclusão

Realizando uma análise sobre a estética da narrativa transmídia, baseada na série *The Walking Dead*, este artigo teve como objetivo compreender a mudança de lugar do protagonista nesta nova forma de se construir uma história. Em uma narrativa tradicional, o papel de protagonista é único e imutável, tornando-se intrínseco a um personagem. A partir da expansão proposta pela narrativa transmídia, o papel de protagonista transita entre vários personagens e se estabelecem variados protagonistas dentro de um mesmo universo ficcional. O papel exercido por um personagem na narrativa principal não impede que este se torne protagonista em outra extensão da narrativa. Nas expansões analisadas de *The Walking Dead* isto foi observado: um antagonista (Governador), um coadjuvante (Daryl) e uma figurante (Hannah), tornaram-se protagonistas de suas histórias. Nesta expansão do lugar do protagonista, o espectador tem a oportunidade de acompanhar a narrativa transmídia a partir de diferentes pontos de vista, que enriquecem o universo ficcional da série.

Entre estes vários protagonistas é estabelecida, entretanto, uma hierarquia referente à sua importância para o universo da narrativa transmídia. Seus papéis na narrativa principal influenciam no estabelecimento desta hierarquia. Rick, protagonista



da série de TV (narrativa principal), é por consequência o que podemos chamar de “protagonista principal”. Os outros personagens analisados, por assumirem papéis secundários, são protagonistas que estão abaixo do personagem Rick nesta “hierarquia do protagonismo”.

O questionamento sobre “quem converge em direção a quem?” persiste na narrativa transmídia e influencia no estabelecimento desta hierarquia. O resultado do “embate” entre a televisão e a internet pode ser percebido ao compararmos dois protagonistas de *The Walking Dead*. Rick é o protagonista da série de TV e está no topo da hierarquia. Por outro lado Hannah, protagonista da websérie, estaria no nível mais baixo da hierarquia por não ter grande importância para a narrativa principal. O baixo investimento em conteúdo para a internet provavelmente influenciou na escolha de Hannah como protagonista da websérie. Da mesma forma que a televisão está ainda à frente da internet na hierarquia das mídias, Rick está bem à frente de Hannah na “hierarquia do protagonismo”.

A narrativa transmídia traz diversas transformações ao modelo tradicional de narrativa. Este artigo analisou a forma como os personagens são utilizados para expandir um universo ficcional, com enfoque no papel do protagonista. Como sugestão para futuros estudos é sugerida a análise de outros elementos narrativos que se modificam com a reprodução desta nova estética de narrativa.

7. Referências

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOST, François. **Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias?** . MATRIZES, São Paulo: ECA-USP/Paulus, ano 4, nº2. janeiro/junho 2011. p. 93-109.

LACALLE, Charo. **As novas narrativas da ficção televisiva e a internet**. MATRIZES, São Paulo: ECA-USP/Paulus, ano 3, nº2. Janeiro/julho 2010. p. 79-102.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção do personagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.