

A Fantasia está Sendo Criada nas Mídias¹

Adriano Luís FONSAÇA²

Paula Ávila NUNES³

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR

Resumo

Este projeto tem por objetivo entender como a *transmídia* é uma forma para criar narrativa ficcional, sobretudo em seu objeto de análise: o jogo eletrônico *Final Fantasy XV*. Como ponto de partida, são analisados e conceituados os termos *transmídia* e *narrativa transmidiática* ou *narrativa transmídia (transmedia storytelling)*. Posteriormente, contextualizado o período pelo qual passamos e apontados raciocínios que nos mostram quais são as alternativas atuais, possibilitadas pelas tecnologias digitais, de criar narrativa ficcional audiovisual. Para compreender o processo, é utilizada pesquisa bibliográfica que inclui análise de meios transmidiáticos, como jogos eletrônicos, séries televisivas etc. Em específico, analisamos toda a concepção e alguns subprodutos de *Final Fantasy XV*.

Palavras-chave

Transmídia, videogames, audiovisual, convergência, internet.

¹ Pesquisa apresentada no XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Curitiba - PR - 26 a 28 de Maio de 2016.

² Técnico em Produção de Audiovisual pelo Colégio Estadual do Paraná, ator pela ETUFFPR, Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade Positivo e Mestrando do Programa em Estudos de Linguagens (PPGEL) da UTFPR, email: fonsaca.adriano@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Doutora em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil(2012), Professor Adjunto da Universidade Tecnológica Federal do Paraná , Brasil, email: paulanunes@utfpr.edu.br

Convergência

Estamos passando pelo período da *convergência* que permeia os meios de comunicações globais. Cada vez mais e mais pessoas integram-se a comunidades virtuais, em especial os jovens que buscam informação, entretenimento, relacionamentos, entre outros nos meios digitais. Neste nosso século XXI as integrações tecnológicas podem ser percebidas no dia a dia, muitos aparelhos multifuncionais são vendidos, como os próprios celulares, que se transformaram em verdadeiros computadores nos quais podemos, ao simples toque, acessar várias possibilidades de trabalho e entretenimento. Segundo o pesquisador de mídias Henry Jenkins, pode-se entender *convergência* o:

fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o 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, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009, p.29).

A *convergência* é um produto da *cibercultura* e só existe por causa da sociedade conectada.

Cibercultura e Fantasia

Para entendermos os conceitos de *ciberespaço* e *cibercultura*, começemos com as definições do filósofo francês, Pierre Lévy:

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Os estudos atinentes à *cibercultura* e ao *ciberespaço* são fenômenos abrangentes, pois, como diz André Lemos, sociólogo brasileiro e estudioso do fenômeno da cibercultura, "na cibercultura, como afirma com pertinência Lévy, (...) (temos) um fenômeno global de mudanças socioculturais complexas," (LEMOS, 2004, p.256). As reflexões sobre o termo cibercultura também podem ultrapassar o próprio neologismo.

Fantasia, TV, Internet, Arte, Cinema, Videogame: Afinal, Transmídia

No meio dessa revolução, a televisão cada vez mais se ocupa de redefinir os parâmetros de suas formas narrativas tradicionais, utilizando-se de cooperação entre outros meios comunicacionais para dar maior conteúdo a programas que estavam perdendo público para a *rede*. A televisão e a rede de internet agora convergem em uma união que agrada aos produtores e seus usuários. A arte é gerada em conjunto. Agradar o público sempre foi objeto principal dos esforços dos gerenciadores da mídia, pois o lucro é necessário nas obras de arte.

Se o objetivo é um produto, pode parecer que essa arte gerada em conjunto não possuirá um grande valor artístico. Todavia, o potencial estético da obra pode não se esvaír, pois como destaca o filósofo brasileiro Mário Ferreira dos Santos: "O sublime (na estética) aceita o desproporcionado, o imenso, o ilimitado. (...) O sublime é belo, quando realizado esteticamente pelo homem." (SANTOS, 1966, p. 31). Logo, o sublime (coisas vastas que proporcionam uma impressão, segundo Santos) da estética na arte ou numa *narrativa transmidiática* podem coexistir mesmo que gerados pelo capital ou com ajuda do público.

Nas narrativas ficcionais e na cultura das mídias, existe uma extensão da obra original. Elas não estão mais restritas a um único meio como a televisão: seu conteúdo se expande via rede em computadores pessoais, celulares, vídeo jogos ou outras alternativas que visam ampliar a experiência do público e possibilitar a estes constante contato com seus programas prediletos e, até mesmo, contato direto para opinar e escolher a respeito dos rumos que o programa que acompanham tomará. Existem inúmeras possibilidades que se configuram atualmente para a *narrativa transmidiática*.

Por esse termo, estamos nos referindo, novamente com a ajuda de Jenkins, a uma

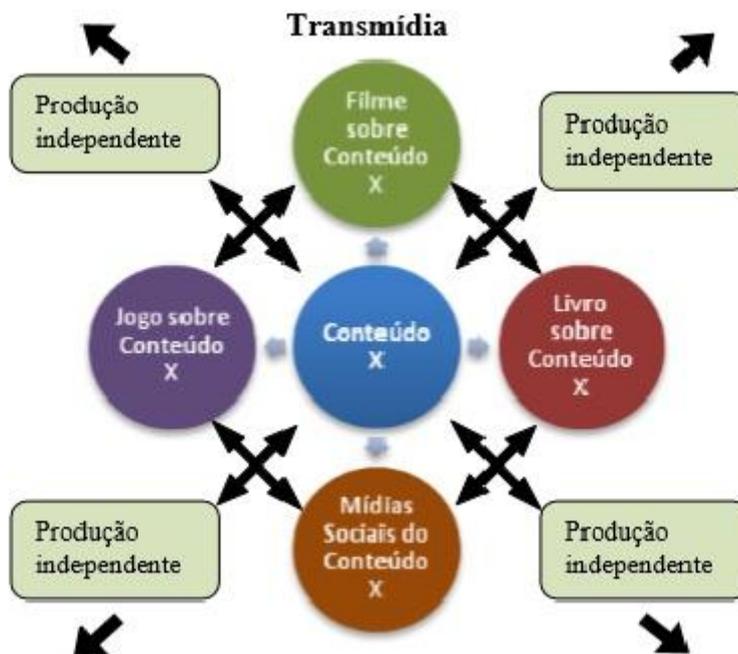
nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento . A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs , em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p.49).

Como se pode notar, o papel do público é ainda mais central nesse tipo de mídia, tornando-se essencial para caracterizá-la. É por essa razão que

uma característica fundamental para a produção transmidiática é o engajamento do público. A participação deste, por meio das comunidades virtuais de inteligência coletiva, é fundamental para a experiência, pois é ele que explora as histórias, cria e recria seus produtos e consome o conteúdo em suas diversas expansões (BORGES, 2014, p.16).

Visualmente, a produção da *transmídia* pode ser percebida no exemplo do seguinte esquema:

Figura 1: Representação da produção transmídia



Fonte: Martins (2013, p. 19)

Fantasia no Audiovisual

A participação entre público e narrativa consolida-se mais efetivamente, em especial no audiovisual, com a integração dos meios digitais e os meios analógicos de comunicação de massa. Se está quebrando definitivamente os limites entre obra e público, mas, ao contrário do que se supõe, não se trata de um fenômeno tão recente assim.

A convergência de mídias não é algo que começou a existir da noite para o dia. No fim da década de 90, por exemplo, havia um filme no qual podíamos perceber que o cinema já começara a se *transmidiar*. A *Bruxa de Blair* (EUA, 1999) utilizou-se da internet com afoito. Através de seu *blog*, criou um mito no qual narrava a entrada de jovens em florestas consideradas amaldiçoadas. Por um ano, até a revelação do filme, esta história foi mantida como real. Após a descoberta da "farsa" por parte do público (com o anúncio do lançamento do filme), os realizadores continuaram validando o mito e dizendo ter achado "uma fita num banco de automóvel abandonado" ao invés de terem filmado uma ficção. Não só o filme estaria à frente de seu tempo pela ação de *transmídia*, mas também por prever um acontecimento: o digital começou a pôr em xeque a distância que existia entre televisão e cinema, parecendo não haver mais diferença entre os dois: o cinema absorveu o vídeo.

Mesmo com esse cenário de transformações na atualidade, ainda há dificuldade por parte de produtores aceitarem as ligações que ocorrem entre os meios de comunicação ou até mesmo de entender até que ponto o público está pronto para absorver essas ligações, até mesmo em adaptações que se utilizam de referências. Tanto que, entre alguns outros exemplos, o filme *Speed Racer* (EUA, Japão e Alemanha, 2008) dirigido pelos irmãos (hoje, irmãs) Wachowsky, passou despercebido no mundo do cinema. A película é a adaptação da animação de nome homônimo no ocidente (em japonês original: マッハGoGoGo, Mahha Gō Gō Gō) criado por Tatsuo Yoshida sobre corridas de automóveis. No filme, há integração de três linguagens: fílmica, animação e quadrinhos. Elas são utilizadas de forma muito bem composta. O crítico de cinema do *site* mais antigo sobre tema no Brasil, Pablo Villaça, diz que

é desapontador dizer isso, mas creio que levará um bom tempo até que *Speed Racer* (...) finalmente tenha seus méritos narrativos reconhecidos pelo público e, sim, por boa parte da crítica. Obviamente concebido como um filme

voltado principalmente para o público mais jovem, o longa não teme fazer brincadeiras visuais típicas das animações clássicas, como mostrar personagens com cifrões nos olhos ou um carro que atira colméias em seus oponentes a fim de sabotá-los (VILLAÇA, 2008, § 1).

Nota-se como a compreensão de *Speed Racer* parece estar aquém do seu tempo. Pablo aponta para a dificuldade do público perceber e aceitar a união de linguagens de diversas mídias.

Final Fantasy XV

Para entendermos a franquia de jogos eletrônicos, *Final Fantasy*, é preciso saber que ela

é desenvolvida pela softhouse (empresas desenvolvedoras de jogos) Square Enix, do Japão, e nasceu como a última alternativa da empresa de retornar ao mercado, quando estava perto da falência. O primeiro jogo foi lançado em 1987, com a proposta de revolucionar os enredos. Desde então, foram produzidos mais 14 jogos, além de spin-offs (jogos derivados da história de algum outro que já existe), filmes, mangás e artigos de coleção (BORGES *apud* FINAL, 2014, p.11).

O videogame *Final Fantasy XV* (Square Enix, Japão, a ser lançado para consoles de videogames em 2016) é um grande exemplo para a transmídia. Cada “produto” relacionado ao jogo possui uma abordagem própria que faz interligar todo universo pelo qual a ficção transpassa: não mais só uma mídia (o jogo) explica todo o universo da fantasia para quem acompanha a narrativa ficcional principal, mas partes fragmentadas estão presentes em subprodutos como um filme em computação gráfica dublado por atores estadunidenses famosos, uma série de animação, um mini jogo para plataformas móveis, canção tema e composição musical orquestrada. Cada parte é independente em si, pois fragmentar uma mesma obra em diversas mídias, não tendo uma independência narrativa em cada parte pode ser desastroso para a transmídia. Afinal, existe o público que só quer sentar no sofá e aproveitar uma única obra e não todo um universo, pois "(...) um envolvimento mais profundo (de público com obra) continua sendo opcional (...), e não o único modo de extrair prazer das franquias midiáticas. (JENKINS, 2009, p.186)."

Notório como antes, um videogame era comumente a extensão ou adaptação de um filme. Hoje, um jogo original é que se estende a outras narrativas, como filmes. Jogos eletrônicos também têm criado uma linguagem própria e se configurando como uma forma artística única. Renata Correia Lima Ferreira Gomes, doutora em comunicação semiótica, busca mostrar a singularidade dos jogos eletrônicos dizendo que

mesmo os jogos de personagem, ao se utilizarem de imagens sintéticas - baseadas em todo um aparato conceitual perpetuado pela imagem fotográfica, cinematográfica e de vídeo - estão implementando alto nível de simulação para criar seus ambientes imersivos. (COMPÓS, 2005, p.75 -76)

Final Fantasy XV, inicialmente foi planejado e anunciado como outro jogo, *Final Fantasy Versus XIII*, demorando 10 anos para ter seu lançamento anunciado por uma série de contratempos de produção. Como *Versus XIII*, ele foi concebido para ser parte de um projeto de transmídia proposto pela Square Enix, *Fabula Nova Crystallis*. Esse projeto pretendia compartilhar um mesmo universo narrativo entre três jogos distintos: *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy Versus XIII* e *Final Fantasy Agito XIII*. O projeto não vingou e os jogos, apesar de continuarem com um pano de fundo narrativo similar, perderam suas ligações *transmidiáticas*. Agora, como *Final Fantasy XV*, a ideia de transmídia não foi abandonada, mas deslocada. Ao invés de três produtos no mesmo formato, a produtora ampliou o universo de um jogo eletrônico para diversos formatos, a fim de garantir grande interação entre público e universo narrativo.

Sobre a narrativa do universo e os produtos da série, como um todo, temos:

1 - Narrativa Principal, o jogo *Final Fantasy XV* - "Segundo o enredo, Noctis, príncipe do reino de Lucis, se junta a quatro companheiros em busca de justiça contra a nação bélica de Niflheim que invadiu seu pacífico reino atrás do único cristal remanescente no mundo (MOURA, 2013, § 1)."

2 - Filme em computação gráfica, *Kingslave: Final Fantasy XV* - Será contado, em maiores detalhes e sobre um ponto de vista diferente, uma situação que somente é mencionada no jogo: o ataque ao rei e pai do protagonista do jogo, Noctis. A princípio, se sabe que o filme virá junto da edição especial para colecionadores do jogo. Posteriormente, deverá ser lançado independentemente em outros formatos. Vale notar aqui que a Square Enix faz uso

de um diferencial para chamar atenção do público, considerando o tipo de público específico:

Um dos diferenciais da produção são suas dublagens, que ganham peso com Aaron Paul (Jesse Pinkman de *Breaking Bad*) que dará voz a Nyx, Lena Headey (Cersei de *Game Of Thrones*) será Luna e por fim, Sean Bean (Ned Stark de *Game Of Thrones*) emprestará sua narração imponente ao personagem King Regis (FLORIANO, 2016, § 8).

3 - Cinco episódios de anime, *Brotherhood Final Fantasy XV* - Estão sendo disponibilizados aos poucos e gratuitamente via o *site* de compartilhamento de vídeos *You Tube*. Mostrarão situações de relacionamento entre os personagens que são similares, mas diversas, das que o espectador poderá encontrar no jogo eletrônico.

4 - Mini jogo para plataformas *mobile*, *Justice Monsters Five* - Um jogo simples de pinball, sem o rebuscamento narrativo da obra principal, que poderá ser jogado independentemente em plataformas móveis ou, configurando metalinguagem, no próprio *Final Fantasy XV*.

5 - Canção tema e música orquestrada - Como de praxe na série, o jogo contará com trilha sonora orquestrada. Posteriormente, a trilha provavelmente será lançada em separado e apresentada por orquestras em eventos no mundo. Isto ocorreu com a trilha de outros títulos da série *Final Fantasy*. *Stand by Me* é a música tema de *Final Fantasy XV*, ela é cantada por *Florence Welch* da banda britânica *Florence and the Machine*. Aqui mais uma tentativa de fisgar público por outros meios, no caso, cantora conhecida do circuito alternativo de rock.

6 - E mais... - Coleção de roupas dos personagens vendidas de verdade para fãs, artes conceituais de Yoshitaka Amano⁴, entre outros subprodutos aumentam a gama de possibilidades de interação com a obra. O próprio público possivelmente complementar a transmídia com *fanfics*, e outros subprodutos extra oficiais. Já é notória a proliferação de ilustrações feitas por fãs e cosplayers de *Final Fantasy XV* antes mesmo do seu lançamento.

Aqui percebemos como *Final Fantasy XV* exemplifica perfeitamente a configuração de uma narrativa transmidiática funcional: temos uma história principal em uma mídia que se desdobra em outras histórias em outras mídias, cada uma com a sua subtrama fechada em si mesma, mas todas interagem em um único universo narrativo. Ademais, é necessário o público participar dessa interação para todo o universo fazer sentido na recepção, bem

⁴ Clássico ilustrador da série que, em seus traços únicos traz uma nova abordagem aos personagens de *Final Fantasy*.

como o mesmo público estar apto a expandir a obra original através de produções de fãs feitas sem o controle dos responsáveis pela criação do universo ficcional.

Por que no Brasil não há Tanta Fantasia Convergida?

É notório como no Brasil, apesar de todo esse movimento mundial em torno da transmídia por parte dos produtores de conteúdo narrativo, a transmídia caminha a passos lentos. O próprio Henry Jenkins, como demonstra sua entrevista de 2010, que "o Brasil tem tudo para se tornar um polo mundial de transmissão de uma nova cultura transmídia, estou apostando nisso" (O GLOBO.COM, *apud* JENKINS, 2010 § 1).

Jenkins achava que, com o crescimento do Brasil, bem como com sua projeção internacional através de grandes eventos como a Copa do Mundo de 2014 e as Olimpíadas de 2016, a produção de conteúdo narrativo aumentaria e, conseqüentemente, o aumento da transmídia também ocorreria. Todavia, mesmo se remontarmos um período não turbulento politicamente como hoje (2016), é possível percebermos como os grandes produtores de conteúdo narrativo nacionais, emissoras como Globo e Record, cooptaram com a novidade da transmídia, mas não aprofundaram ou expandiram essa "nova estética" (JENKINS, 2009, p.49).

Novelas, por exemplo, fazem da transmídia somente uma pequena extensão hipertextual de seu produto principal através de *blogs* com alguns conteúdos extras ou outros mecanismos.

Já a produção artística independente ou, ao menos, fora das grandes emissoras televisivas também não apostaram muito na transmídia, seja por falta de interesse de produtores ou por problemas de formulação de editais culturais geridos pelo Ministério da Cultura que não contemplaram ou sugeriram a transmídia em seus certames.

Entretanto, esse caso talvez não seja um "problema" exclusivo do Brasil. A seguir, discutiremos sobre questionamentos acerca da transmídia produzida versus interesse do público.

Fantasiando uma conclusão

Apesar de a *transmídia* e de a *narrativa transmidiática* serem muitas vezes elevadas ao status de "futuro inevitável" para obras ficcionais, é sábio refletirmos até onde o leitor do *hipertexto* quer tantas ramificações de uma obra e a possibilidade dele mesmo estender o universo daquilo que lê. Fica a indagação de será que o leitor não quer uma "coisa dada", logo um final para aquilo que consome ao invés de ficar por um longo tempo acompanhando um mesmo universo em detrimento da originalidade de outras narrativas? Somente como simples observação, é notório como a expansão da *transmídia* deu uma freada após sua explosão inicial. Nos últimos anos, podemos perceber que a *transmídia* estabeleceu um certo padrão ao invés de só se expandir.

É pertinente também refletirmos como as pessoas estão lidando com a gama de possibilidades das múltiplas interações providas pela *transmídia*. Se elas querem mais e mais ou se tudo chega a um limite.

Respostas? Talvez em outro momento.

Referências bibliográficas

BORGES, Maria Tereza Batista. Disponível em <<https://pt.scribd.com/doc/212945575/Criadores-de-Chocobos-transmediacao-da-franquia-Final-Fantasy-no-ambito-da-cibercultura>>. Acesso em 11/04/2016.

COMPÓS, Livro da XIV. Narrativas Midiáticas Contemporâneas. Ed. Meridional: Porto Alegre, 2005.

FINAL Fantasy Brasil. 2013a. Disponível em <<http://finalfantasy.com.br/>>. Acesso em 31 mai. 2013.

FLORIANO, Fernando. Final Fantasy XV: Square Enix revela data de lançamento e muitas outras novidades sobre o game. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/final-fantasy-xv-square-enix-revela-data-lancamento-muitas-outras-novidades-game/>>. Acesso em 12/04/2016.

GLOBO.COM, O. Henry Jenkins, guru da transmídia, aposta no Brasil. Brasil, 2010. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/henry-jenkins-guru-da-transmidia-aposta-no-brasil-3000717#ixzz45cndc2Hn>>. Acesso em 12/04/2016.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

LEMONS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, P. A. Cartola FC: o processo de transmediação do fantasy game que transformou a relação torcedor-futebol. 2013. 73 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social: habilitação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2013.

MOURA, João. Final Fantasy XV tem personagens e história revelados pela Square Enix. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/07/final-fantasy-xv-tem-personagens-e-historia-revelados-pela-square-enix.html>>. Acesso em 12/04/2016.

SANTOS, Mário Ferreira dos. Convite à estética. Ed. Lôgos: São Paulo, 1966.

VILLAÇA, Pablo. Crítica do Filme Speed Racer. Disponível em <<http://cinemaemcena.com.br/Critica/Filme/6473/speed-racer>>. Acesso em 05/04/2016.