

Estudo de caso da banda *Ghost* como proposta de narrativa transmídia complexa¹

José Abrão²

Universidade Federal de Goiás – UFG

Resumo

O artigo apresentado é fruto de uma pesquisa em andamento no âmbito da comunicação voltado para o estudo de narrativas transmídia complexas. Neste estudo de caso, sugerimos observar a banda de rock *Ghost* por este prisma, propondo que a produção e presença midiática do grupo é uma forma consolidada de narrativa transmídia e que convida estudos mais aprofundados dentro dessa abordagem que possam explorar detalhadamente suas características. Por meio de fundamentação teórica e um levantamento documental, este artigo argumenta que na forma do filme *'Rite Here, Rite Now'* e de vídeos no YouTube, a banda compõe uma narrativa ficcional particular e em andamento, sendo transmidiática e complexa em sua execução e apresentação.

Palavras-chave: narrativas complexas; transmídia; entretenimento; música; comunicação.

Introdução

Este artigo faz parte de uma pesquisa em andamento sobre narrativas transmídia complexas e é um estudo de caso que tem por objeto a banda sueca *Ghost*, especificamente seu filme *Rite Here, Rite Now* (2024) e, em parte, a presença online do grupo no YouTube e no Instagram. Sugerimos por meio desses produtos, compostos principalmente por vídeos roteirizados e videoclipes, *Ghost* é uma narrativa complexa transmídia consolidada, com uma trama e mitologia ficcional próprias bem estabelecidas e em andamento.

Que a banda possui desde sua fundação uma intertextualidade com a Igreja Católica já é algo conhecido e este foi o principal foco de outras publicações³ sobre a transmidialidade da banda, tendo como recorte uma abordagem semiótica da iconoclastia do grupo e em particular da figura central da banda: o Papa Emeritus. Neste artigo, propomos uma abordagem diferente ao observar a banda e argumentamos que sua narrativa é um pouco mais sofisticada do que uma intertextualidade estética com a religião.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação pela Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás – UFG. E-mail: jgabrael@gmail.com.

³ Ver "Visualidade e Sincretismo: a narrativa transmídia da banda Ghost" (SALGADO e CÂMARA, 2016), disponível em <https://arquivos.cruzeirodosuleducacional.edu.br/criacao/arquivos/anais_VII_selinfran.pdf#page=70>; "A face do mal: uma análise semiótica da iconicidade do vocalista da banda Ghost, Papa Emeritus" (SALGADO JÚNIOR, 2020), disponível em <https://www.todasasmusas.com.br/22Gilberto_Pereira.pdf>.

Para isso, buscamos apresentar evidências de que esta narrativa está embasada pela fundamentação teórica de autores dos estudos transmídia, podendo abrir portas para um estudo mais aprofundado das características particulares que a compõem.

Desenvolvimento

Algumas definições sobre transmídia e narrativas complexas

Ao pensar em uma narrativa transmídia complexa, o ponto de partida é a intertextualidade. Este é um conceito central no estudo da linguagem e da comunicação. Cunhada por Julia Kristeva (apud Samoyault, 2008), com base no postulado do dialogismo bakhtiniano, a intertextualidade descreve como todo texto se constrói como um mosaico de citações, absorvendo e transformando outros textos, mais tarde refinando essa definição para designar a transposição de um ou mais sistema(s) de signos em outro. Esse processo exige uma nova articulação ao passar de um sistema signifiicante para outro.

De forma ampla, a intertextualidade pode ser entendida como a presença, o entrelaçamento, a incorporação ou o diálogo de um texto anterior dentro de outro texto. A retomada de um texto existente pode ocorrer de maneira intencional ou não e, da mesma forma, pode ser uma homenagem explícita ou mesmo uma subversão do cânone.

Um texto perpassado pela intertextualidade se torna naturalmente híbrido, com a hibridez podendo manifestar-se em diversos níveis, como por exemplo uma mistura de formatos, estilos ou apresentando discursos distintos. A intertextualidade deve ser compreendida de forma ampla, como um sistema, com uma multiplicidade de tipos de texto como citação, alusão, paródia, pastiche, referência e até mesmo plágio. Genette (apud Koch, Bentes e Cavalcante, 2008) pontua uma intertextualidade explícita quando um texto anterior ou outra fonte textual é mencionada marcadamente dentro de outro texto por elementos que evidenciam com clareza os pontos de conexão entre eles, mencionando, especificamente, a intertextualidade por referência e por citação.

O autor postula que a diferenciação entre as categorizações pode ser feita por meio de “operações”: as práticas textuais exprimem qual é a relação entre os textos, se de imitação, se de transformação, se intencional ou não e assim por diante.

Entre as várias tipificações, nos interessa neste texto a proposta de transficcionalidade, termo atribuído à Marie-Laure Ryan (2013) e caracterizado pelo compartilhamento de elementos (personagens, locais imaginários, eventos e mundos ficcionais inteiros) entre duas ou mais obras de ficção. Este tipo de intertextualidade

possui duas operações fundamentais: a primeira é a extensão, que significa adicionar novos elementos e peças à estória original sem desfazê-la, e a segunda é a modificação, efetivamente alterando o roteiro e avançando a trama. Pode haver ainda um terceiro: a transposição, quando a estória é levada para um cenário e um tempo diferente, como uma realidade alternativa.

Resumidamente, portanto, o que caracterizaria uma obra transmídia seria a criação de uma narrativa coesa e unificada sustentada em meios midiáticos diferentes, podendo estas peças estarem disponíveis simultaneamente ao público, que precisa ter um papel ativo para conectar todas elas (Reichmann, 2022). Mas apenas a transmidialidade pode não dar sustentação o suficiente para que uma obra seja uma narrativa complexa. É importante destacar que a própria Ryan (2020) escreveu sobre como o termo “transmídia” foi sequestrado pela indústria nos últimos anos, muitas vezes sendo usados para definir megafranquias desenvolvidas por megacorporações midiáticas, como as franquias *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*. Ao seu ver, o enquadramento desse tipo de produções como transmídia pode ser um pouco confuso e, para tentar distingui-lo dos demais, ela os enquadra como “transmídia Costa Oeste”, isto é, uma abordagem hollywoodiana.

Há, portanto, todo um outro leque de possibilidades transmidiáticas.

Para Jenkins (2009), a transmidialidade e as narrativas complexas estão ligadas à convergência das mídias, fenômeno cultural e tecnológico já bem explorado nas últimas décadas que, a grosso modo, prevê que as novas histórias contadas por meio de produtos midiáticos dificilmente serão contidas em uma única plataforma, com a propagação de “universos” criativos que não podem ser explorados de uma única vez e nem em um só formato. Cada desdobramento contribui para que a narrativa original possa ficar mais sofisticada.

Jenkins baseia sua teoria em três conceitos centrais: convergência midiática, inteligência coletiva e cultura participativa. A convergência integra mídias tradicionais e digitais e exige que o público domine as novas tecnologias para interagir com conteúdos multimídia, o que contribui para o desenvolvimento de uma inteligência coletiva, conceito proposto por Pierre Levy, sobre a produção e troca de conhecimento em rede por meio da internet, efetivamente transformando o consumo em uma experiência colaborativa, isto é, uma cultura participativa com o envolvimento ativo de fãs e consumidores com os conteúdos produzidos, seu consumo e disseminação. e disseminação de conteúdos.

O autor defende desde o início dos anos 2000 que uma narrativa verdadeiramente transmídia não pode ser simplesmente uma adaptação ou uma diversificação de produtos pouco ligados entre si, como produtos licenciados, que dividem apenas uma intertextualidade referencial e temática (algo muito Costa Oeste de se fazer, como pontua Ryan).

Uma característica importante desta complexidade que deve ser considerada é a autonomia: cada novo produto, apesar de ligado a outros textos e mídias, precisa ter autonomia o suficiente para que possa ser absorvido pela audiência por si só. Mittel (2012), por sua vez, pontua que para que uma narrativa seja complexa e permaneça atraente para a audiência, é necessário haver novidades e experimentação o suficiente para motivar o público a se manter inteirado: “os espectadores querem ser surpreendidos e desbancados ao mesmo tempo em que satisfeitos com a lógica interna da história” (MITTEL, 2012, p. 49). Para ambos os autores, inclusive, a audiência passa a ter um papel importante de engajamento com a estória. Eles se referem à construção de uma inteligência coletiva por parte dos fãs, o que percebemos como um desenvolvimento sobre o conceito de “crivo” ou peneira apresentado por Samoyault (2008) e Kristeva (apud Samoyault, 2008), em que a audiência está consciente da intertextualidade da estória e efetivamente interessada em explorar estes caminhos narrativos diversos.

Tanto Ryan quanto Mittel e Jenkins postulam esse maior engajamento da audiência, o desenvolvimento dessa cultura de fãs ou *fandom*, como uma parte importante que compõe narrativas complexas. Apesar de paquidérmica, mesmo a franquia *Star Wars* se diversificou a partir do engajamento dos fãs para só depois de tornar uma marca estritamente controlada de maneira corporativa:

Uma das razões pelas quais temos tão poucos projetos transmídia verdadeiramente de *top-down* é que os produtores não querem correr o risco de criar os vários objetos de mídia e depois ver o projeto fracassar. Por depender de mídias que são muito dispendiosas para serem produzidas, como filmes e séries de jogos de computador para TV, o modelo de transmídia da Costa Oeste é acessível para grandes corporações, mas não para indivíduos criativos (RYAN, 2020, p.8).

Para Ryan (2020), a transmídia Costa Oeste é caracterizada por uma abordagem e um discurso hiperbólico, capitalista, baseado em “dar ao fã o que ele quer” e dar nova vida a mídias tradicionais, como livros, filme e a televisão. Ao mesmo tempo, a autora observa a ascensão das narrativas transmídias como uma forma legítima e rica de explorar potencialidades criativas: “em sua melhor forma criativa, pode inspirar o público a deixar

a zona de conforto de seu meio favorito para obter uma experiência mais completa do mundo da história, convidando assim as pessoas a refletir sobre o poder expressivo da mídia” (RYAN, 2020, p.18).

Em suma, uma narrativa complexa é multifacetada, engajante para o receptor, frequentemente distribuída e expandida por meios e plataformas digitais diversas, podendo ter estruturas não-lineares ou flexíveis, podendo ser, inclusive, autorreferencial.

***Ghost* e ‘Rite Here, Rite Now’**

A banda *Ghost* surgiu na Suécia em 2006 e lançou seu primeiro álbum em 2010. Desde então, o grupo já lançou seis álbuns, sendo o mais recente *Skeletons*, de 2025. Desde o início, a banda já estabeleceu uma narrativa ficcional própria que guiou os trabalhos até agora. O enredo apresenta a banda como o braço de relações públicas de uma seita satânica, *The Ministry of Ghost*, no original, referida geralmente apenas como “O Clero”, tendo o vocalista, Papa Emeritus, como seu porta-voz, enquanto os demais membros da banda são identificados como “*Ghouls* Inominados”.

Embora essa premissa e outros pontos narrativos estejam presentes desde o começo, para nós é importante destacar que, com o passar dos anos, a trama foi se tornando mais complexa e mais transmidiática, contando com o site e as redes sociais da banda além de videocliques e das próprias canções para avançar a narrativa, inclusive nos próprios shows. Argumentamos neste texto que são estes elementos que tornam a banda um objeto interessante para um estudo sobre transmídia, já que na música houve outros exemplos que experimentaram com alguns destes elementos, mas não os levaram adiante da mesma forma.

O exemplo mais conhecido certamente é a banda *Kiss*. Nos anos 1970, além de usarem maquiagem cobrindo o rosto, a identidade dos quatro membros fundadores era desconhecida, tendo sido revelada posteriormente. Além disso, ainda na mesma década o grupo experimentou com histórias em quadrinhos⁴ para ampliar sua popularidade. Antes deles, os Beatles e Elvis Presley se tornaram amplamente conhecidos por fazerem filmes como forma de divulgar seus trabalhos. Sem contar bandas como Pink Floyd e The Who que experimentaram com *opera rock*, transformando os álbuns conceituais *The Wall* e *Tommy* em filmes.

⁴ Ver: <<https://kisstimeline.com/timeline/kiss-releases-their-first-comic-book-marvel-comics-super-special-vol-1/>>

Ao nosso ver, *Ghost* se diferencia, porém, ao reunir todas estas estratégias em uma narrativa única para as mídias digitais em que a banda possui uma mitologia e estória próprias e em andamento centrada nos personagens que compõem a banda em seu próprio “universo”, digamos, apartado do real. Na esfera do real, é sabido hoje que a banda e toda sua narrativa são de autoria do músico Tobias Forge, que também é o vocalista e, portanto, interpreta as figuras centrais. Para além dele, há ainda personagens secundários interpretados por atores para essa finalidade.

É aqui que entra nossa análise. Temos como metodologia o estudo de caso por ser um método direcionado e flexível com base em Yin (2017), por se tratar de uma pesquisa que busca entender o como e o porquê de um fenômeno contemporâneo, no nosso caso, a possibilidade de que *Ghost* seja uma narrativa transmídia complexa. Esta metodologia conforme proposta pelo autor também nos permite lidar com fontes variadas, no nosso caso, a análise de imagem dos produtos midiáticos estudados. Temos por objeto, portanto, a banda *Ghost* e o filme *Rite Here, Rite Now* como unidade de análise específica. Ao final também pontuamos alguns canais pelos quais os fãs têm se engajado com a banda e com o filme, conforme posto pela cultura da convergência.

Uma sinopse: como mencionado anteriormente, *Ghost* seria o braço de relações públicas de uma seita satânica. Dentro da narrativa da banda, desde 2008, seis figuras já estiveram à frente do grupo, sendo “substituídos” conforme o Clero decidia matá-los e trocá-los, algumas vezes no palco dos shows, por novas figuras, sendo elas os Papa Emeritus I (2008-2012); II (2012-2014); III (2015-2017); o Cardial Cópia (2018-2020); Papa Emeritus IV (2020-2024) e o atual, Papa V Perpetua, cada qual com seu próprio visual e personalidade. Para além da própria banda, a mitologia do Clero se estende mais longe, sendo fundado em um momento desconhecido na Suécia mas com o seu enredo remontando aos anos 1960 em Los Angeles, nos EUA, e tendo entre seus outros personagens importantes Papa Nihil, que seria o primeiro vocalista da *Ghost* naquela época, e a Irmã Imperator⁵, líder da seita por várias décadas.

A trama envolvendo esses personagens é apresentada majoritariamente de forma audiovisual, por meio de alguns dos videocliques da banda, mas principalmente por meio dos “capítulos”, que são episódios roteirizados curtos disponíveis no YouTube e

⁵ A personagem também estrela a primeira história em quadrinhos da banda, a minissérie “Sister Imperator”, publicada em 2025 pela Dark Horse. Ver <<https://www.darkhorse.com/Search/Sister+Imperator>>.

compilados em uma página dedicada no site⁶ da banda. Até o momento, já foram postados 21 capítulos. Lançado em 20 de junho de 2024, *Rite Here, Rite Now* mistura um show gravado ao vivo na Califórnia em novembro de 2023 com trechos roteirizados que avançam a trama principal da narrativa do grupo.

A premissa é apresentada no começo do filme, retomando por meio de uma narração em *voice-over* os acontecimentos mais recentes do Clero para a audiência que não esteja familiarizada com a narrativa.

Esta estória ocorre em uma noite de setembro de 2023 quando o cantor de rock e *estrator* Papa Emeritus IV, também conhecido como Cardeal Cópia ou simplesmente “Cardi” dentro do Clero, está em turnê com a *Ghost* por cinco anos, dois ciclos de álbuns, que é dobro do que foi permitido aos seus antecessores. Como o número aponta, ele deveria ser o quarto em uma série de Emeritus, mas é tecnicamente o quinto, já que seu papai, o Papa Nihil, foi o primeiro, Nihil significando “0”. Para tornar as coisas mais íntimas, a madre superiora do Clero, cujo nome é Irmã Imperator, é a mãe de Cardi. Porém, dada a questões confidenciais desta história em particular, o pequeno Cardi não sabia de seus laços familiares até muito recentemente. Isso pode soar trágico, e talvez seja, mas teremos que contá-la em outro momento. De qualquer forma, houve muita conversa sobre morte, ou melhor dizendo, insinuações, dentro do Clero. E o pequeno Cardi não gosta disso nem um pouco. Qualquer sinal do fim do seu tempo ou de alguém falecendo tem sido um gatilho para ele. Sua mente busca caminhos para desviar de um final abrupto do seu tempo na ribalta (GHOST: RITE HERE, RITE NOW, 2024).

Transcrevemos este trecho extenso para apontar como o filme já começa com a preocupação de inteirar os fãs sobre a trama, qual o conflito central e seus principais personagens. Isto supre uma necessidade apontada por Ryan (2013) de que cada produto transmidiático, mesmo que sendo a parte de uma soma maior, precisa funcionar de maneira autônoma, podendo servir como um ponto de entrada para um neófito. Ao fazer essa extensa apresentação, o filme garante que aqueles que não conhecem o Clero não fiquem perdidos nas partes ficcionais do longa.

Ao longo do filme, o show é intercalado com 12 esquetes narrativas nos bastidores, em que Papa Emeritus IV conversa com seus pais e manifesta sua preocupação com a morte. Em dois deles, a parte narrativa se mistura mais diretamente com um palco: durante um diálogo com Papal Nihil, por volta de 1h25, o personagem, que é um fantasma, é “invocado” no palco, retomando o controle do seu corpo embalsamado para fazer um solo de saxofone antes de retornar para continuar a cena. Pouco depois, por volta

⁶ Ver <<https://ghost-official.com/#chapters>>.

de 1h27, Papa Emeritus fala sobre o passado de seus pais no palco e um videoclipe em animação se sobrepõe à música ao vivo para contar sobre a separação dos dois em 1969.

Os dois trechos mais importantes para o avanço da trama ocorrem, porém, após o final do show. Logo depois da última música, a Irmã Imperator morre de causas naturais e Papa Emeritus IV é escolhido como novo líder do Clero, se tornando Pai Imperator. Isso significa que ele não morrerá, mas que um novo papa deve assumir a banda. O *fade to black* vem após ele descobrir que possui um irmão gêmeo. Durante os créditos, é apresentada uma música inédita que, posteriormente, ganharia no YouTube outro clipe em animação retratando outra parte do relacionamento de Papa Nihil e Irmã Imperator. Vem então a cena pós-crédito, que mostra Pai Imperator, ladeado pelos fantasmas de ambos os pais, esperando a chegada do novo cantor: Papa V Perpetua.

V, porém, só seria revelado depois nas redes sociais e por meio de novos capítulos publicados no site e no YouTube, sendo ele o personagem à frente do álbum mais recente, *Skeletá*. O filme, portanto, avança a trama principal, apresenta uma música inédita, faz a ligação da passagem de bastão entre personagens principais e serve de anúncio para o novo álbum e fase da banda.

Ao nosso ver, a natureza transmidiática da *Ghost* já existia, mas se consolida com o longa-metragem mesclando música, cinema, animação e redes sociais. Se torna mais evidente uma característica marcante de narrativas complexas tanto para Jenkins quanto para Ryan, que é o engajamento dos fãs. Ryan (2013) argumenta que os fãs sempre querem mais, não apenas mais produtos, mas que eles adicionem à história e ao mundo narrativo em que pertencem. *Rite Here, Rite Now*, no momento do seu lançamento, ofereceu aos fãs novidades importantes: uma nova animação, uma música inédita e o anúncio do novo papa e álbum.

O filme, da mesma forma, se encaixa em conceitos centrais de narrativas complexas como colocados por Jenkins (2009), dentro da convergência midiática, da inteligência coletiva e da cultura da participação: mesmo com a introdução para novatos, a narrativa confia nos fãs para ligarem os pontos e buscarem saber mais. Podemos mencionar como exemplos dessa participação a *Ghostpedia*⁷, uma wiki criada e mantida por fãs da banda e que reúne estas informações da narrativa, assim como uma página

⁷ Ver <<https://thebandghost.fandom.com/>>.

dedicada no Reddit (r/ghostbc), com 138 mil membros, no qual a postagem original de discussão⁸ sobre o filme, show e produtos relacionados tem 685 comentários.

Por fim, outro canal de participação importante é o YouTube. Especificamente em relação à *Rite Here, Rite Now*, uma breve busca irá revelar a presença de vários vídeos com trechos do filme (e alguns até com o filme inteiro), postados de forma pirata pelos fãs para aqueles que não podem acessar o longa de outra forma. Como são links não oficiais, nós não os incluímos aqui. Para além do filme, podemos salientar a presença de canais e vídeos dedicados à narrativa da banda, feitos por fãs, para facilitar o acesso e entendimento de novatos sobre a trama e em que pé ela está. Os principais são *Chronicle Ghoul*, *About Ghost* e *Ghost Historia*⁹, tendo todos eles produzidos vídeos sobre os desdobramentos de *Rite Here, Rite Now*. Caberia posteriormente uma observação mais próxima destes vídeos para questionar, por exemplo, se este tipo de conteúdo adiciona de alguma forma à complexidade da narrativa.

Considerações finais

Neste artigo, buscamos ter apresentado a banda *Ghost* como uma proposta consolidada de narrativa transmídia complexa no meio musical, integrando sua música e seus videoclipes com uma trama maior e coesa contada através de formatos diferentes, mas principalmente pelo meio audiovisual. Argumentamos que o longa-metragem *Rite Here, Rite Now*, que mescla show ao vivo com ficção roteirizada, se torna a evidência principal desse esforço narrativo, se conectando, ainda, a videoclipes, capítulos e mesmo a uma história em quadrinho tanto anteriores quanto posteriores ao seu lançamento.

Destacamos ainda a centralidade do fã nesse esforço, cujo engajamento é fundamental para que a narrativa se desenvolva de forma transmídia na confiança de que, apesar da autonomia dos produtos que a compõem, eles terão a capacidade e vontade de conectar os produtos e de levar seu interesse para outros fãs, por meio da internet, como nos canais Discord, Reddit e pelo YouTube.

Assim, nos parece que um olhar direcionado sobre esta abordagem transmidiática da banda possa ser frutífero na elaboração de estudos midiáticos e narrativos mais aprofundados, que vão além de uma análise superficial sobre a intertextualidade com a

⁸ Ver <https://www.reddit.com/r/Ghostbc/comments/1cmu9f0/rite_here_rite_now_megathread/>.

⁹ Ver: <<https://www.youtube.com/@ChronGhoul>>; <<https://www.youtube.com/@AboutGhost>> e <<https://www.youtube.com/@GhostHistoria>>.

iconoclastia religiosa. O atual estado da narrativa apresentada pode levantar questões que encorajem pesquisas, por exemplo, sobre o engajamento dos fãs com ela e o que é produzido a partir disso.

Referências

GHOST: RITE HERE, RITE NOW. Direção: Tobias Forge e Alex Ross Perry. Estados Unidos/Suécia: Popcorn Cinematic Pictures, 2024. Streaming, 145 min.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª edição. São Paulo, Aleph, 2009.

KOCH, Ingedore G. Villaça; BENTES, Anna Christina e CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade: Diálogos Possíveis**. 2ª edição. São Paulo, Cortez Editora, 2008.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. *MATRIZES*, Ano 5, n. 2, janeiro/junho de 2012, São Paulo, p. 29-52. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizess/article/view/38326>>. Acesso em: 02/06/2025

REICHMANN, Brunilda. **O que é narrativa transmídia?** *Scripta Uniandrade*, v. 20, n. 1 (2022), p. 192-197. Curitiba, Uniandrade, 2022.

RYAN, Marie-Laure. **Narrativa transmídia e transficcionalidade**. *Celeuma*, v. 2, n. 3, p. 96-128. São Paulo, USP, 2013.

_____. **Narratologia transmídia e narrativa transmídia**. Tradução de Brunilda Reichmann. *Scripta Uniandrade*, v. 18, n. 3 (2020), p. 1-20. Curitiba, Uniandrade, 2020.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **Intertextualidade**. São Paulo, Aderaldo & Rothschild, 2008.

YIN, Robert K. **Case Study Research and Applications: Design and Methods**. 6ª edição. Thousand Oaks (EUA), Sage Publications Inc, 2017.