

Possibilidades de criação de universo expandido do terror em um ambiente transmedia¹

Matheus de Souza SILVA²

Juliana de Oliveira BECK³

Ricardo Matos de Araújo RIOS⁴

Universidade Presidente Antônio Carlos, Barbacena, MG

RESUMO

O presente artigo estuda as possibilidades de criação, por meio de ambiente transmedia, de um universo expandido de terror. Para tal, será analisado o projeto experimental “Mundo do Terror”. O texto é alicerçado nas ideias de Kinder (1991), Jenkins (2009) e Santaella (2007). Ao final, espera-se que esse trabalho contribua com as discussões do uso do transmedia como processo de expansão de universos narrativos e de entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: Criação; Terror; Transmedia.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho discute as possibilidades do uso do transmedia para a criação de um universo expandido de terror. Em um momento de digitalização constante da população (sobretudo a brasileira), é crescente o uso do acesso ao espaço virtual em qualquer dispositivo. Para Santaella (2007, p. 265), isso acontece porque há imersão do ser humano com práticas de acesso que constroem o espaço híbrido entre virtual (ciberespaço) e ambientes físicos em que nosso corpo biológico circula. Com esse hibridismo, o transmedia torna-se interessante para a construção de entretenimento.

O termo *transmedia* surgiu pela primeira vez em 1993, quando Marsha Kinder publica o seu livro *Playing with Power in Movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* e cria o conceito de “transmedia intertextuality” para definir um supersistema de entretenimento que promove uma intertextualidade Transmedia, isto é, uma mistura criteriosa de animais, ficção científica, artes marciais e de difusão em vários meios de comunicação.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos em Comunicação e suas interdisciplinaridades, evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

² Graduado em Publicidade e Propaganda pelo UNIPAC, e-mail: matheusdesouza1997@hotmail.com / matheusdesouza1912@gmail.com

³ Graduada em Publicidade e Propaganda pelo UNIPAC, e-mail: juhbeckcanal@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Doutor em Comunicação Social pela UFJF. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIPAC, email: ricardorios@unipac.br / ricmrios@gmail.com ; Twitter: @ProfessorRios

Pensando no processo de criação transmedia, o trabalho se debruçará no projeto experimental “Mundo do Terror”, criado em sala de aula, objetivando compreender de que maneira o conceito auxilia na criação de um universo narrativo midiático. Espera-se, ao final do trabalho, contribuir com a discussão do uso de transmedia na criação de produtos midiáticos.

2. CONVERGÊNCIA E NARRATIVA TRANSMEDIA

Projetos midiáticos na atualidade precisam difundir sua mensagem em diversos suportes auxiliares, que gerarão o fenômeno da convergência, conforme elucida Eco (1993). Uma das maneiras de realizar a difusão de mensagens desses projetos é através de modais multiplataformas que geram convergência. Na concepção de Jenkins (2009) sobre a Cultura da Convergência, o processo deve ser visto como uma mudança cultural, na qual as diferentes mídias convivem e os produtores e consumidores têm suas relações e papéis modificados. Com isso, é possível estabelecer pontos de contato com um público que está mais crítico em relação ao consumo e participativo na construção coletiva do conteúdo, e que se comporta de modo volátil, migrando facilmente em busca de informações e entretenimento disponibilizados por diferentes plataformas e em variados formatos de conteúdos. Configura-se como um processo que produz alteração nas relações entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos, na medida em “altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (Jenkins, 2009, p. 43).

É a partir da noção de Cultura da Convergência que Jenkins (2009) identifica outra forma de contar histórias, marcada pelo uso interativo de diferentes plataformas e recursos tecnológicos, a chamada narrativa transmedia, caracterizada pelo uso interativo de diferentes plataformas. O emaranhado de informações que irá caracterizá-la compõe uma estrutura semelhante à de uma rede, onde os diversos pontos se conectam para compor o todo. Assim também é o hipertexto ou hipermídia, reflexo e um elemento desta rede. A rede digital, por sua vez, elemento macroestrutural, viabiliza a noção de transmedia ou multimídia em função de sua abrangência e pontos de contato com múltiplos segmentos.

Em projetos de entretenimento com foco no terror, a narrativa transmedia torna-se importante para a criação de universos midiáticos e expandidos.

3. METODOLOGIA

A metodologia aplicada a este trabalho é a análise de pesquisa experimental. Como pontua Duverger (1962, p. 99), a pesquisa experimental é uma experiência "provocada e controlada", gerando saber utilitário. Esse conhecimento é produzido por pesquisadores que observam de forma rigorosa e sistemática os fenômenos, submetendo seus relatos ao julgamento dos pares, na especialidade, com a intenção de validá-los corporativamente. A pesquisa experimental a ser analisada é o projeto “Mundo do Terror”, desenvolvido em sala de aula e criado com base nos conceitos do transmedia.

4. CRIANDO UM UNIVERSO EXPANDIDO DE TERROR EM UM AMBIENTE TRANSMEDIA

O projeto experimental “Mundo do Terror” se desdobrou em filme, campanha online e jogo. A sinopse do filme envolve um mundo onde todos os célebres personagens do terror se encontram em um mesmo lugar, gerando mais suspense e adrenalina. O site expande a narrativa com novas histórias e wikis para a construção de teorias, além de produtos para redes sociais. Já no jogo, o personagem principal é o próprio jogador, que precisa tomar uma série de decisões para terminar a trama do jogo. Cada decisão tomada afeta sua realidade. Com isso, o consumidor gera sua própria experiência e narrativa daquele produto, criando novos universos e interagindo com aquele produto, confirmando uma das premissas de Jenkins sobre o transmedia: para que um produto seja transmedia, é necessário que o usuário interaja e que essa interatividade permita a ele participar da construção da história.

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) destaca os filmes *Matrix* e *Bruxa de Blair* como exemplos de narrativas transmidiáticas, pois conseguiram aproveitar outros meios para expandir suas histórias. Alguns desses meios foram utilizados para promover os filmes, desempenhando um papel fundamental dentro da estratégia elaborada pelos produtores.

Ao permitir que o usuário participe da história, seja online ou fisicamente (por meio de um jogo), o transmedia se mostra como algo possível na construção de universos expandidos, já que o consumidor pode transformar sua experiência e criar novas histórias com base na original.

Isso faz com que o transmedia ofereça uma experiência mais rica e imersiva para o público, ao permitir que uma história se desdobre em múltiplas plataformas e mídias. Isso não apenas amplia o alcance da narrativa, mas também proporciona aos espectadores diferentes perspectivas e camadas de profundidade para explorar. Além disso, o transmedia desafia os tradicionais limites entre criador e público, convidando os espectadores a participarem ativamente da construção e expansão do universo ficcional. Essa interatividade e co-criação promovem um maior envolvimento emocional e uma conexão mais duradoura com a história e seus personagens. No entanto, é importante reconhecer que o transmedia também apresenta desafios, como a necessidade de manter a consistência narrativa em todas as plataformas e garantir que cada peça do quebra-cabeça contribua de forma significativa para a experiência geral. Além disso, há questões relacionadas à acessibilidade e à fragmentação da experiência do público, especialmente quando as diferentes partes da narrativa estão dispersas por várias mídias e podem não ser facilmente acessíveis para todos. Embora o transmedia tenha suas complexidades e desafios, sua narrativa oferece um potencial significativo para inovação e envolvimento do público, enriquecendo a experiência do usuário.

5. CONCLUSÃO E LIMITAÇÕES

Na essência de uma narrativa transmedia reside a habilidade de construir um universo envolvente que desperte a curiosidade do espectador, oferecendo-lhe uma gama de possibilidades para exploração e desenvolvimento. Cada história dentro desse universo deve ter sua própria estrutura de começo, meio e fim, enquanto simultaneamente estabelece conexões simples com outras partes do mesmo mundo ficcional.

Essas conexões sutis funcionam como convites para o consumidor se aprofundar, explorando outras produções relacionadas. A percepção de que essa expansão de conteúdo pode enriquecer sua compreensão da narrativa principal motiva o espectador a buscar mais, alimentando assim um ciclo de envolvimento e consumo contínuo. No caso analisado por esse trabalho, é totalmente possível desenvolver uma

um universo expandido usando o transmedia, justamente porque ele permite a expansão da história e deixa o usuário com opções para criar suas próprias narrativas (seja no jogo ou na web). Entretanto, é importante ressaltar que esse trabalho experimental foi feito em sala de aula, logo não pode ser aplicado em todos os casos, sendo necessário analisar cada caso sob a ótica do transmedia.

REFERÊNCIAS

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley (EUA): University of California Press, 1993.

DUVERGER, Maurice. **Métodos de las ciencias sociales**. Barcelona: Ariel, 1962.

SANTAELLA, Lucia. Estéticas Tecnológicas. *In: Linguagens líquidas na Era da Mobilidade*. Paulus: São Paulo, 2007.