

## **HALO – De Game para Seriado - A Cultura da Convergência, a Narrativa Transmídia e a Gamificação na Ampliação de uma Franquia<sup>1</sup>**

Henrique Catai<sup>2</sup>  
Centro Universitário das Américas, São Paulo, SP

### **RESUMO**

A produção audiovisual que tem como inspiração games não é uma situação recente e isso tem contribuído para o diálogo entre diversas mídias e conteúdos. Halo, a série, tem seu ponto de partida no universo do game que leva o mesmo nome. O objetivo do presente estudo é identificar na produção seriada Halo as características estéticas e narrativas que dialogam com o game e origem da referida franquia e universo. A pesquisa utiliza como base teórica os temas cultura da convergência, narrativa transmídia e gamificação. O resultado do estudo demonstra uma aproximação e diferenças entre a produção seriada e o game.

**PALAVRAS-CHAVE:** Halo; seriado; game; narrativa transmídia; gamificação.

### **Introdução**

Nos últimos anos observamos que houve uma relação maior entre a produção de jogos e a audiovisual, principalmente, os seriados. O diálogo entre games e seriados vem em uma linha crescente e ambos têm buscado usufruir das qualidades e ganhos em cada uma das mídias. Isso também se deve a questões envolvendo a chamada cultura da convergência e da narrativa transmídia.

Um dos games reconhecidos comercialmente e com grande apelo junto ao público é HALO que desde 2001 possui fãs em diferentes países. No ano de 2022 a Paramount+ trouxe ao público o universo da franquia para o campo da produção audiovisual.

O objetivo do presente estudo é identificar na produção seriada Halo as características estéticas e narrativas que dialogam com o game e origem da referida franquia e universo.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 1º a 3 de junho de 2023.

<sup>2</sup> Docente do Centro Universitário das Américas – FAM . email. hcatai@yahoo.com.br

Assim, utilizamos a leitura de temas como cultura da convergência por meio de autor Jenkins (2009), narrativa transmídia na visão de Jenkins (2009a, 2009b), Long (2007), Gosciola (2019) e gamificação no trabalho de Catai (2022). Por fim, textos de autores oriundos de sites e blogs relacionados ao universo Halo.

Para análise do nosso objeto de pesquisa o trabalho tem como base a primeira temporada da referida produção audiovisual – 9 episódios -, além de vídeos na redes sociais que mostram cenas de jogadores apresentando e jogando o game.

A estrutura textual do trabalho apresenta inicialmente um panorama do game e do universo Halo com suas origens. Em seguida, apresentamos informações gerais sobre a produção seriada e, por fim, uma análise focada na visão de convergência, transmídia e gamificação. Estabelecemos paralelos entre os dois objetos – game e série – no plano da narrativa, roteiro e estética, priorizando a cenografia, figurino, trilha sonora e formas de planos de filmagem.

### **Cultura da Convergência, Narrativa Transmídia e Gamificação.**

O estudo desenvolvido nesse texto é sustentado por um tripé formado dos temas: cultura da convergência, narrativa transmídia e gamificação. Nesse sentido, podemos considerar as ideias de cultura da convergência propostas por Jenkins (2009) nas quais o autor identifica que o conteúdo circula em múltiplas plataformas de mídia e há uma troca de informações tanto pelos produtores como também do público. Tal processo de convergência trouxe nosso segundo ponto que a denominada narrativa transmídia. Por meio de tal modelo os conteúdos são produzidos em uma mídia e também serão exportados para outras. Porém, esse conteúdo é ressignificado e são incluídas novas informações. (JENKINGS, 2009a e 2009b), (GOSCIOLA, 2019) (LONG, 2007)

A narrativa transmídia também pode ter conexão com o outro pilar da nossa reflexão, pois a gamificação constitui uma forma presente também na construção narrativa de uma produção seriada. (CATAI, 2022)

Vamos identificar esse arcabouço teórico quando estudamos a produção e a ampliação do universo Halo, originário dos games.

### **Halo – O Game.**

*Halo* é um jogo do chamado grupo FPS (*First-person shooter*) e foi lançado em 2001. Desde lá houve uma quantidade relevante de séries de jogos com diferentes histórias e personagens. De forma geral, com os chamados *spin-offs*, temos 13 jogos que utilizam plataformas como consoles, PCs ou dispositivos móveis. (SYOZI, 2023).

O primeiro game da franquia foi “*Halo: Combat Evolved*” e específico para o Xbox em novembro de 2001. É importante considerar que todos os títulos do jogos são canônicos, mas nem todos tem a jornada do personagem e protagonista *Master Chief*. Nesse sentido, podemos considerar a seguinte sequência de lançamentos: *Halo: Combat Evolved* (2001), *Halo 2* (2004), *Halo 3* (2007), *Halo Wars* (2009), *Halo 3: ODST* (2009), *Halo Reach*, 2009, *Halo 4* (2012), *Halo: Spartan Assault*, (2013), *Halo 5: Guardians* (2015), *Halo: Spartans Strike* (2016), *Halo Wars 2* (2017), *Halo: Fireteam Raven* (2018), *Halo Infinite* (2021).

A ordem exposta acima é puramente expositiva e didática, pois as diferentes edições e histórias transitam pelo universo temático da série e estão marcadas por características da narrativa transmídia. Quer dizer, há jogos que remontam ao início da narrativa, abordam lutas, introduzem novos personagens, entre outros.

Essa convergência e a narrativa transmídia resultam também na expansão do universo por meio de por meio de *boardgames*, jogos de tabuleiros, quadrinhos<sup>3</sup>, e livros<sup>4</sup>. No caso dos quadrinhos e livros são trabalhadas diferentes histórias e que tem uma ligação com a narrativa-mãe que são os games.

### **Halo - A Série.**

A série *Halo* (PARAMOUNT+) constitui uma produção de ficção científica do tipo *live-action* que tem como origem o game que leva o mesmo nome. A ideia de trazer o sucesso de um jogo para filmes ou séries não é novo, mas no caso do nosso estudo há algumas particularidades que serão apresentadas na nossa análise.

*Halo*, a série, foi lançado pelo Paramount+ no início do ano de 2022. A obra tem como um dos produtores Steven Spielberg e o roteiro por Kille Killen e Steven Kane.

---

<sup>3</sup> O Vício. Dark Horse anuncia coleção de quadrinhos da Halo. Disponível em: <https://ovicio.com.br/dark-horse-anuncia-colecao-de-quadrinhos-de-halo/>. Acesso em 15 mar 2023.

<sup>4</sup> HALO Project Brasil. Livros. Disponível em: <https://haloprojectbrasil.com.br/category/universo/livros/>. Acesso em 10 mar 2023.

A primeira temporada é composta de 9 episódios e a segunda temporada está prevista para final do ano de 2023 ou início de 2024.

A história da série tem como base a temática que é apresentada no game e o cenário de fundo constitui, de maneira geral, o conflito entre a raça humana e um grupo de alienígenas denominados como *Covenant*. O tempo da narrativa é o século XXVI em que o ser humano já domina setores do espaço, outros planetas e com grande conhecimento científico. Para defesa da raça humana são criados uma espécie de soldados invencíveis que são chamados de *Spartans*. Esses *Spartans* são comandados por uma inteligência artificial, Cortana, e são os únicos que conseguem lutar contra os alienígenas. A narrativa tem como personagens principais na primeira temporada os *Spartans* e como protagonista a figura do líder *Master Chief*, os *Silver Team*, além de *Miranda Keys*, *Dra. Halsey*, a *Cortana*, a inteligência artificial, entre outros. Foram introduzidos novos personagens na primeira temporada como a líder dos rebeldes, *Kwan Ha*, e *Makee*, esta última é uma humana que vive ao lado dos alienígenas.

### **Série e Game – Aproximações e Distanciamentos na cultura da convergência, da narrativa transmídia e gamificação**

Halo difere de outras franquias que optam em ampliar o universo no que tange a chamada *Worldbuilding*. A série utiliza de múltiplos elementos oriundos do game no que tange ao campo da estética e da linguagem gamificada. Contudo, a narrativa desenvolve uma história paralela ou o que denominamos uma linha narrativa alternativa, quer dizer, ela usa o que uma denominada “*Silver Timeline*” que não acontece na linha temporal dos games. É importante lembrar que o objetivo também não é criar um multiverso ou universo paralelo.

Esse novo roteiro está dentro de uma narrativa transmídia quando analisamos o seriado sob a perspectiva teórica de Jenkins (2009a, 2009b), Long (2007) e Gosciola (2019). Assim, a produção mantém elementos como o conflito entre a raça humana e os *Covenant*, os momentos de combate armado e luta física, o cenário dos acontecimentos, a ideia central do game, a luta pelo domínio dos planetas.

A ampliação do universo *Halo* ocorre também por meio da formação de múltiplos arcos narrativos como os rebeldes que vivem no planeta *Madrigal*, a corrupção da *UNSC*, o problema com os soldados *Spartans*. A série cria personagens com uma dinâmica

interessante com heróis humanos, com conflitos pessoais e questionamentos sobre o limite ético e moral para salvar a humanidade. Uma das diferenças para essa nova trajetória narrativa está no fato do personagem *Master Chief* mostrar o rosto ao tirar o capacete de proteção.

A aproximação e convergência entre a série e o game ocorrem nas questões estéticas como cenografia, figurino, trilha musical e enquadramentos na filmagem das cenas. A parte visual teve uma preocupação com o design produzido nos jogos e recriaram em escala igual cidades como *Reach*, o interior da *High Charity*, veículos, equipamentos de combate. No que tange aos figurinos há uma reprodução do vestuário que civis e fuzileiros utilizam nos games. Há um trabalho muito específico para reprodução da armadura dos *Spartans*, a *Mjolnir Mark VI* do *Silver Team*. Essa reprodução de figurino também aproxima a série do jogo quando falamos dos *Covenants*, pois seguem a mesma linha estética do game.

No que tange a gamificação também podemos falar que há uma preocupação em deixar pistas em aberto por meio de arcos narrativos e diversos *easter eggs*, utilizar de sequência de batalhas que reproduzem situações do game, resolução de problemas, exploração de elementos oriundos da cenografia, elementos que proporcionam desafio ao espectador. (CATAI, 2022)

### **Considerações Finais**

Com base nos estudos realizados da série *Halo* e dados do game homônimo e inspirados da produção audiovisual podemos considerar que há diversos elementos que caracterizam a cultura da convergência, da narrativa transmídia e da gamificação. *Halo*, o game, busca focar a ação e a jogabilidade. Do outro lado, a série dá maior atenção ao drama das personagens e a construção do universo. As questões estéticas aproximam as duas produções do referido universo e algumas características da gamificação são encontradas na produção seriada.

### **REFERÊNCIAS**

CATAI, H. Séries Gamificadas: o diálogo e a influência da gamificação em seriados contemporâneos. In: **Temática**. Ano 12, n. 7, Julho, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/63623>.

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

**HALO** (temporada 1) [Seriado]. Criação de Kyle Killen e Steven Kane. Produção de Steven Spielberg. EUA, Paramount, 2022, Distribuição Paramount+, 9 episódios.

GOSCIOLA, V. Storyworld para o conceito de Narrativa Transmídia In: In: IRIGAY, F.; GOSCIOLA, V.; PIÑERO-OTERO, T. (Org.). **Dimensões Transmídia**. I ed. Aveiro: RIA Editorial, 2019. Disponível em: <http://www.riaeditorial.com/index.php/dimensoes-transmidia/>. Acesso em 05 mar. 2023

JENKINS, H. **The Revenge of te origami unicorn**: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Confessions of an Aca-Fan, 2009a. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html). Acesso em 02 ago 2022.

JENKINS, H. **Revenge of the origami unicorn**: The remaining four principles. Confessions of an Aca-Fan, 2009b. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html). Acesso em 02 ago 2022.

LONG, Geoffrey A. **Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company**. Thesis (S.M.) Massachusetts Institute of Technology, Dept. of Comparative Media Studies, Boston, 2007. Disponível em: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>. Acesso em 02 ago 2022.

SYOZI, R. **A cronologia da franquia Halo; saiba a ordem para jogar**. In: Tecnoblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/a-cronologia-da-franquia-halo-saiba-a-ordem-para-jogar/>. Acesso em 23 mar 2023.