

A TRANSMÍDIA PRESENTE NO LIVRO JOGADOR Nº 1 DE ERNEST CLINE: PROCESSOS DE MEDIATEZACÃO E CIRCULAÇÃO NA NARRATIVA LITERÁRIA

Washington Freitas Oliveira[i]
Lucas Santiago Arraes Reino[ii]

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo mostrar como se dá a transmediação de uma narrativa literária e como a mediação e a circulação contribuem para a consolidação desse processo. O método para aquisição de dados se deu através de documentos (filmes, músicas e vídeos) e o estudo de caso do livro objeto de pesquisa, a saber, Jogador nº1 (2012) do escritor estadunidense Ernest Cline. A metodologia utilizada para justificar apontamentos se faz via análise da narrativa transmediática. Examinar-se-á a primeira parte da narrativa do livro para desvelar uma narrativa transmídia (JENKINS, 2009) implícita que demonstra que os processos de mediação e circulação estão longe de se apresentarem em uma forma pronta e acabada. A mediação fraca ou indireta de Hjarvard (2014) servirá de referência para ilustrar a mediação dessa narrativa, assim como dizeres de pesquisadores como Fausto Neto (2008, 2018) e Gomes (2016, 2017). Aportes teóricos relacionados à “circulação” se faz à luz de pesquisadores como Pernisa (2016) e Neves (2018).

Palavras-chave: Mediação; Circulação; Transmídia; Livro Jogador nº 1.

TRANSMEDIA IN THE BOOK “JOGADOR Nº 1” BY ERNEST CLINE: THE PROCESSES OF MEDIATIZATION AND CIRCULATION IN LITERARY NARRATIVE

ABSTRACT

The present work aims to show how a literary narrative turns into transmedia and how mediatization and its circulation contribute to this process. The method for data acquisition was made through documents (films, music, videos) and the case study of the Portuguese version of the book Ready Player 1 (2012) (Jogador Nº 1, in Portuguese) by the American writer Ernest Cline. The analysis of the transmedia narrative methodology justifies the notes on the research. We examined the first part of the book to reveal an implicit transmedia narrative (JENKINS, 2009) that demonstrates that we are far from considering that the mediatization and circulation are finished processes. Hjarvard's notion of weak or indirect mediatization (2014) will work as a reference to illustrate the mediatization of this narrative, as well as the sayings of researchers such as Fausto Neto (2008, 2018) and Gomes (2016, 2017). Pernisa (2016) and Neves (2018) contribute with their theories on “circulation”.

Keywords: Mediatization; Circulation; Transmedia; Book Ready Player One.

LA TRANSMEDIA PRESENTE EN EL LIBRO “JOGADOR Nº 1” DE ERNEST CLINE: PROCESOS DE MEDIATIZACIÓN Y CIRCULACIÓN EN LA NARRATIVA LITERARIA

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar cómo se transmite una narrativa literaria y cómo la mediatización y circulación de los medios contribuyen a la consolidación de este proceso. El método para la adquisición de datos se realizó a través de documentos (películas, música, videos) y el estudio de caso del libro objeto de investigación, a saber, Jogador nº1 (2012) del escritor estadounidense Ernest Cline. La metodología utilizada para justificar las notas se realiza mediante el análisis de la narrativa transmedia. La primera parte de la narrativa del libro será examinada para revelar una narrativa transmedia implícita (JENKINS, 2009) que demuestre que los procesos de mediatización y circulación están lejos de presentarse de forma lista y



terminada. La mediatización débil o indirecta de Hjarvard (2014) servirá como referencia para ilustrar la mediatización de esta narrativa, así como los dichos de investigadores como Fausto Neto (2008, 2018) y Gomes (2016, 2017). Las contribuciones teóricas relacionadas con la “circulación” se hacen a la luz de investigadores como Pernisa (2016) y Neves (2018).

Palabras clave: Mediatización; Circulación; Transmedia; Libro Jogador nº 1.:

INTRODUÇÃO

De acordo com Pernisa (2016) nas últimas décadas houve um salto comunicacional nas tecnologias de comunicação, na medida em que seu uso passou a ser cada vez mais presente no dia a dia da sociedade. Primeiro, com a criação da Web e suas leituras hipermidiáticas, o público/consumidor pode criar caminhos próprios de leitura. No entanto, foi com o desenvolvimento da Web 2.0 que os meios de comunicação se consolidaram definitivamente, facilitando não apenas o processo de comunicação, mas também uma postura mais ativa e participativa do usuário da mídia de comunicação. Também redesenham processos de transmissão de informação, até então, tidos como canônicos (emissor → mensagem → receptor) “mediados pelo ‘Mass Media’; passam a ser dinamizadas de modo complexo por novas formas de produção e de gestão da circulação de sentidos” (FAUSTO NETO, 2018, p. 12).

Os processos de midiatização se mostram, também, como já apontou Hjarvard (2014), na prática de outras atividades das quais a eleita nesta pesquisa foi o livro Jogador nº 1 de Ernest Cline. A prática da construção da atividade narrativa que, a princípio, se mostra sem a presença das antigas e novas tecnologias de comunicação (excetuando-se o próprio suporte livro), se mostrará, após análise, tão midiatizada quanto quaisquer outras atividades contemporâneas. “Trata-se de perceber seu caráter de novidade quanto aos modos de manifestar-se na contemporaneidade, por meio do objeto concreto de observação” (NEVES, 2018, p. 14-15).

Assim, o objetivo é mostrar como se dá a transmediação da narrativa literária no livro Jogador nº1 que a princípio, como uma leitura contemplativa (SANTAELLA, 2018), assume outra configuração a partir dos processos de midiatização e seus tensionamentos.

Faz-se necessário o método para aquisição de dados via análise de documentos (filmes, músicas e vídeos) e o estudo de caso da narrativa do livro objeto de pesquisa, Jogador nº1 (2012) de Ernest Cline. A metodologia para atingir tal fim é a análise da narrativa, a saber, transmidiática. O exame da narrativa do livro buscará desnudar uma narrativa transmídia (JENKINS, 2009) implícita nas páginas do romance ficcional em evidência.

Outro processo nascido da evolução das tecnologias midiáticas como a circulação, colaborará para a compreensão de um cenário contemporâneo cada vez mais imbricado na questão sociedade, cultura e mídia.

Hjarvard (2014), discorrendo sobre a midiatização fraca ou forte, fornece informações importantes para se compreender como o mundo se faz midiatizado, assim como os pesquisadores Fausto Neto (2008) e Gomes (2016, 2017). A “circulação” se faz à luz de trabalhos de Pernisa (2016), Neves (2018) e Fausto Neto (2018).

A transmídia que se engendra na obra é um achado, uma descoberta só percebida à luz de estudos como os de Jenkins (2009), Scolari (2013) e Gosciola (2014), que desnudam a presença cada vez maior de mídias que possibilitam narrativas mais ricas e completas. Tem-se, a partir daí a seguinte relação que se estabelece: midiatização ↔ transmídia ↔ circulação ↔ objeto (livro Jogador nº 1).

Abordaremos os quatro elementos nas seções a seguir. Primeiramente, separados, para compreendermos seus conceitos limítrofes e faremos isso com a midiatização, circulação e transmídia. Depois, destrincharemos o enredo da narrativa em evidência para depois e, finalmente, analisarmos a narrativa sob os vieses da transmídia/circulação/midiatização, este último englobando todos os outros, como se buscará mostrar.

A MUDIATIZAÇÃO: INTERSECÇÕES

Fausto Neto (2008) descreve a midiatização como resultado de uma evolução das mídias que marcam forte presença nas sociedades industriais. Essa presença cresce na medida em que, cada vez mais, tanto as práticas sociais quanto as novas tecnologias midiáticas se acoplam em dinâmicas funcionais. Essas dinâmicas resultariam em redução de complexidades, ao mesmo tempo em que reduziriam riscos e regulariam as interações. Isto significaria o quê? Que as dinâmicas dos diferentes campos sociais seriam mediadas e/ou atravessadas pelos campos das mídias, que teriam como tarefa a organização tecno-simbólica das novas interações que emergem no cenário comunicacional contemporâneo.

A construção de sentido possibilitado por uma nova ambiência, estruturada pelo atravessamento da cultura midiática e processos sociais, torna-se um campo fértil para interpretações e análises que permeiam vínculos sociais, interações e discursos.

Gomes (2016) se refere à midiatização em processo na sociedade a um novo modo de ser no mundo; uma nova ambiência onde sua inteligibilidade estaria condicionada à presença crescente dos dispositivos tecnológicos contemporâneos. Essa nova ambiência, marcada pela presença da tecnologia midiática, trabalha na construção de sentido sociocultural, logo, quando o autor fala em nova ambiência, ele se refere à sociedade midiatizada.

Para o autor, embora ainda exista um real não abarcado pelas câmeras, por exemplo, é muito difícil dar conta dele. A esse real, o autor se refere a campo marginal ou de resistência, que mais tem valor de exclusão do que de lugar privilegiado na construção de sentidos. A midiatização implica atribuir valor de real somente àquilo que é eletronicamente publicitado e disseminado (GOMES, 2017).

Para Hjarvard (2014, p. 29), a midiatização está “em conformidade com a teoria do meio no que diz respeito à observação das características particulares de cada meio de comunicação e de sua repercussão sobre as relações interpessoais. As duas teorias reconhecem o impacto dos meios de comunicação sobre aspectos mais globais de uma sociedade, não se detendo somente do conteúdo midiático tanto enfatizado em outras pesquisas de vertentes funcionalistas. Em contrapartida, a midiatização alterará toda a cadeia comunicativa, isto é, desde as instituições sociais, os modos de comunicação e recepção, alterando aspectos histórico-culturais. Chama-se a atenção para a importância dos meios e a centralidade do seu papel na análise cultural. Não mais como objeto de um processo, mas como protagonista e sujeito (FAUSTO NETO, 2008; HJARVARD, 2014).

A MUDIATIZAÇÃO DIRETA E INDIRETA

Acerca da forma direta ou forte de midiatização, entende-se como um processo que se dá na presença maior ou menor das tecnologias de interação, no desenvolvimento de variadas atividades, até então alheias à evolução das mídias (HJARVARD, 2014).

Pode-se afirmar se tratar de processos que, até um certo tempo, eram desenvolvidos sem a presença das novas tecnologias midiáticas e que, doravante, passam a serem desenvolvidos através da forma mediada, ou seja, a atividade passa a ser executada via interação com um meio tecnológico de comunicação.

Para exemplificar essa categoria de midiatização, tomemos um exemplo de midiatização direta: a progressiva transformação do tabuleiro de xadrez físico em um jogo virtual computadorizado. Embora o jogo permaneça o mesmo, a sua execução é alterada pela presença de um software. Fatores culturais, como experiência de jogar xadrez, vão sendo reconfigurados pela mediação e presença midiática.

Sob muitos aspectos, o jogo permanece o mesmo: as regras são as mesmas, o tabuleiro conserva a mesma aparência, e assim por

diante. Mas o uso de um computador abre uma série de novas opções: é possível jogar contra o computador no lugar de outra pessoa, enfrentar adversários distantes pela internet, armazenar e consultar partidas anteriores, etc. (HJARVARD, 2014, p. 41).

[1] Tradução nossa: comida rápida.

[2] Ver: Escola Funcionalista Americana.

[3] Provérbio latino inter "no interior de dois; entre; no espaço de". Entre discursos.

A midiatização indireta por sua vez, “ocorre quando uma dada atividade passa a ser cada vez mais influenciada – em sua forma, conteúdo, organização ou contexto – pelos símbolos ou mecanismos midiáticos” (HJARVARD, 2014, p. 41). Para entendermos essa segunda categoria, citamos como exemplo uma hipotética situação de uma ida a um estabelecimentos de *fast-food*[1] que, ao contrário da forma direta, em que sob muitos aspectos o jogo, o tabuleiro e as regras do xadrez permanecem os mesmos, embora sofram forte influência das mídias, na midiatização indireta a experiência de sair para uma refeição deixa de ser simples graças à crescente exposição dos consumidores à indústria midiática, pois o que faz com que o indivíduo vá até o local da refeição não é simplesmente a vontade de comer, mas a busca de bonecos colecionáveis alusivos àqueles filmes em exibição, graças a uma interação comercial entre diferentes setores como animação, brinquedos e alimentos (HJARVARD, 2014). Portanto, “uma visita ao Burger King ou ao McDonald’s deixou de ser uma simples experiência de alimentação; implica agora uma considerável exposição a filmes e animações” (HJARVARD, 2014, p. 41).

A midiatização indireta é mais sutil e se dá pela dependência cada vez maior das atividades ou esferas aos recursos de comunicação midiáticos. Essa, por sua qualidade de sutileza, é capaz de se engendrar nos campos socioculturais de tal forma que só se percebe sua presença ou influência a partir de estratégias analíticas voltadas para esse fim.

A narrativa transmídia surge em meio a esse cenário em que a midiatização, cria uma nova ambiência responsável, por exemplo, pela expansão das narrativas que acabam modificando a forma de se contar histórias.

ECOS DE UMA CIRCULAÇÃO

A circulação é um processo imbricado à midiatização e, muito mais do que isso, ela nasce a partir da percepção dos processos não lineares da cultura das mídias. Os fluxos de contatos entre as três instâncias comunicacionais (instituições + meios + atores individuais) criam, a partir dos processos de midiatização, zonas de pregnâncias que se dão via circulação de sentidos, em um comparativo, diferente do que propunha a mass media ou modelo funcionalista. Portanto, cabe à circulação a tentativa de “explicar as complexas configurações das interações na sociedade em midiatização” (FAUSTO NETO, 2018, p. 15). O sentido que passa a se engendrar afastado das noções de equilíbrio e ordem pré-determinados[2] resulta em um processo de arquitetura comunicacional porque passam a circular livremente, aleatoriamente, encerrando seu sentido não apenas no fato de que na comunicação contemporânea os polos se conectam; não; ela está além dessa zona de passagem ou elo intermediário. Estes indicam sua presença. No entanto, a circulação é muito mais do que uma presença de contatos lineares ou não lineares. Circulação é tecno-semiótico-discursiva.

É importante salientar que a circulação, embora relacionada a um cenário comunicacional representado por uma interface que se forma em meio aos seus extremos (produção e consumo) não significa que a mesma está “presa” nesse sistema imaginário, ou seja, não significa uma resposta aos efeitos automáticos desses polos. O que se dá minimamente são questionamentos que se engendram por seu aspecto marcado por desvios, articulações, apropriações e interpenetrações (FAUSTO NETO, 2018).

No cenário representado pela produção e reconhecimento, o que é determinante são as diferenças existentes nesses polos que, ao serem regidas cada um por gramáticas diferentes e permeadas, cada uma por lógicas e regras distintas como um “desvio”, isto é, às lógicas qualitativas que cada discurso-polo carrega consigo que no momento em que entram em contato uns com os outros acabam por criar interfaces, fronteiras, um lugar entre discursos: uma interdiscursividade[3].

É nesta ambiência que vai além da constituição e do funcionamento de dois polos, que se destaca o trabalho da circulação como uma dimensão articuladora das relações entre produção e recepção. É através de um “processo de aproximações” que vão despontando os estudos empíricos sobre a circulação. (FAUSTO NETO, 2018, p. 20).

Essa área marcada pela indeterminação, o desvio, a interdiscursividade ou ainda de intervalos, é aquilo que Pernisa (2016) denominará de terceiro polo. Através de uma zona de contato, situada entre os desencontros da produção e reconhecimento, analisa-se um lugar imaginário, uma interface; região fronteira e, exatamente por esse aspecto, coloca em contato aquelas duas, mesmo as mesmas estando regidas por forças distintas.

A transmidiação resultante da produção de conteúdos subordinados a estratégias e práticas ao serem gerados pelos usuários/consumidor e disponibilizados em espaços não habilitados ou oficiais via novas tecnologias digitais reflete os aspectos da circulação como articulações e desvios, ou ainda, terceiro polo.

A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Para fins de conceituação tomemos os dizeres dos autores que se seguem. Kinder (1991) utiliza o termo “*transmedia intertextuality*” e fazia alusão ao processo de intertextualidade, em que várias empresas mediam esforços para a utilização de uma marca e/ou franquia que seria veiculada em várias plataformas midiática. Jenkins (2001) fala sobre narrativa transmídia, quando se refere ao processo de comunicação em diferentes tipos e níveis de canais, onde cada um deles (dispositivos) pudesse fazer o seu melhor. Trata-se de uma narrativa que não se encerra em seu meio, mas em outros dispositivos mais conhecidos, sejam eles analógicos ou digitais (livros, jornais, revistas, rádio, cinema, televisão, gravações, vídeo games e internet).

Jenkins (2011), em função do acelerado desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação, alerta sobre sua condição mutável, uma vez que ela se refere a um conjunto de escolhas feitas sobre a melhor abordagem para contar uma história e contexto particulares a um público e recursos específicos para determinados produtores.

Ao mesmo tempo em que, marcada pela convergência tecnológica das mídias, ela (convergência) é um processo cultural, isto é, ocorre nas mentes das pessoas, por isso

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2009, p. 30).

Dá-se atenção a sua qualidade narrativa, ou seja, à produção da narrativa (grande história ou a história completa), que pode ser entendida como a “nave mãe” ou ainda o seu enredo mais importante. A audiência deve compreender as relações das ações determinantes dessa trama, de modo que, independentemente das outras partes da grande história, elas deem conta de contar a história. Assim como as outras de contar também as suas. A principal história necessita possuir a medida certa de eventos que possibilitem sua compreensão, ao mesmo tempo em que não se deva contar tudo a fim de que ocorra um jogo entre as narrativas ou as partes da história de tal forma que desperte a curiosidade do público em saber muito mais detalhes da história principal, tornando essa forma de contar história peculiar ao se converter em constante discurso com outras mídias. (GOSCIOLA, 2014).

Scolari (2013, p. 40) complementa este aporte teórico e reforça conceitos anteriores ao crer que as Narrativas Transmídia (NT) são uma forma de narrativa que se expande através de múltiplos meios e plataformas de

comunicação: “[...] um tipo de história em que a história se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia e comunicação, e na qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão”. No entanto, além dessa questão conceitual, pode-se analisar outras propriedades que caracterizam as narrativas transmídias.

A narrativa transmídia, segundo Scolari (2013), perpassa outros processos de expansão de conteúdo, ou ainda de inter-relação, tais como a crossmedia, plataformas múltiplas, meios híbridos, bens intertextuais, mundos transmedia, interações transmedia, multimodalidade ou intermediário.

O conceito de crossmedia, segundo o autor, mais usual e bastante popular dentro da comunidade acadêmica e profissional, é definido, de acordo com o especialista em mídia digital de Boumans (2004) apud Scolari (2013), como uma produção que inclui mais de uma mídia e todas elas se relacionam entre si, a partir de suas potencialidades específicas, logo, são integradas ao mesmo tempo em que se distribuem e cada distribuição visa atender as necessidades específicas de cada projeto (sujeito / história / *target*[4] / mensagem).

Esta seção poderia ser concluída de várias formas, mas tomemos na íntegra o encerramento emprestado da obra *Narrativa transmídia – cuando todos los medios cuentan*: “Poderíamos continuar por páginas e páginas falando sobre as propriedades do NT de acordo com este ou aquele acadêmico ou profissional. Mas em algum momento você precisa parar, arrumar os papéis e ver o que pode ser resgatado depois de tantas leituras” (SCOLARI, 2013, p. 40, tradução nossa).

CONTEXTUALIZANDO O LIVRO JOGADOR Nº 1 DE ERNEST CLINE

Ready Player One[5] de Ernest Cline é um livro estadunidense, de 2011, considerado um *bestsellers*[6] pelas revistas *The New York Times* e *USA Today*. Além disso, o livro apareceu nas mais variadas listas de “melhores do ano”. A obra se encontrava até 2018 na 17ª edição inglesa.

A narrativa do livro se inicia em um tempo distante, no ano de 2045, no qual o mundo atravessa uma enorme crise de recursos naturais. A guerra e a pobreza são alguns dos fatores da distopia do enredo. A forma mais comum de fugir dessa realidade é a imersão para realidade virtual, denominada de OASIS. Nela, a maioria das pessoas passam grande parte do tempo desenvolvendo atividades sociais como o trabalho, a escola, além de lazer e diversão, esta última representada por múltiplos jogos que ocorrem em primeira pessoa. Isso evita que as pessoas desse futuro fiquem muito tempo em contato com a poluição e possam, sem sair de casa, ter mais acesso à cultura e informação.

Wade Watts, o protagonista, como a maior parte da humanidade, gasta seu tempo acordado no OASIS. Ele sonha em descobrir um *Easter Egg*[7] escondido pelo criador do OASIS dentro de um dos milhares de mundos virtuais do programa. O falecido James Halliday estipulou em seu testamento que a pessoa que descobrir o *Easter Egg* vai herdar todos os seus bens, incluindo a gestão e controle do próprio OASIS (no mundo físico), um prêmio no valor de centenas de bilhões de dólares.

Durante décadas, inúmeras pessoas buscaram, sem sucesso, alcançar o prêmio, sabendo apenas que as pistas de Halliday são baseadas na cultura pop dos anos 1980. Assim nascem os “caça-ovos”.

Wade, que no mundo virtual adquire o avatar de Perzival, após passar por dois desafios na competição: o jogo *Joust* (1982) e uma simulação do filme *Jogos de Guerra* (1983), torna-se o primeiro competidor a encontrar a primeira das três chaves necessárias para desbloquear o grande *easter-egg*.

Outros personagens norteiam a narrativa, são eles: Art3mis, seu par romântico, Aech, seu melhor amigo, e os irmãos Daito e Shoto. O antagonista principal da trama é Nolan Sorrento, o chefe de uma divisão privada – *Innovative Online Industries* (IOI) – responsável pela caça do ovo organizada.

[4] Um mercado-alvo; um grupo de clientes no mercado disponível para manutenção de uma empresa, no qual uma empresa visa seus esforços e recursos de marketing.

[5] No Brasil, traduzido como *Jogador nº1*.

[6] Tradução nossa: o mais vendido.

[7] Tradução nossa: Ovo da páscoa. Em informática, um ovo de páscoa é algum segredo de caráter humorístico escondido em qualquer tipo de sistema virtual, incluindo músicas, filmes, websites, jogos eletrônicos, etc. São algo como “pegadinhas virtuais”

Wade, após encontrar a primeira chave, descobre que o vilão Sorrento e seus associados tentam assassiná-lo (literalmente) a fim de eliminar a concorrência. Wade, percebe até onde Sorrento está disposto a ir para alcançar a vitória na caça às chaves. Após escapar do atentado à sua vida, Wade passa a viver escondido, tanto quanto possível, e se dedica inteiramente à caça.

[8] Completar um jogo; finalizá-lo.

Art3mis encontra a segunda das três chaves necessárias para terminar a caçada. A descoberta faz com que Wade passe a se esforçar mais para encontrar, também, a segunda chave. Wade, graças à ajuda (dica) de Aech, consegue encontrar a segunda chave depois de interagir com o jogo *Zork* (1980) e o filme *Blade Runner*, o caçador de andróides (1982). Ao mesmo tempo em que empata a competição.

Sorrento e seus comparsas assumem as primeiras posições do placar ao conseguirem a terceira e última chave. Isso faz com que fiquem muito próximos de ganhar a caça. Wade, também, consegue encontrar o caminho para a terceira chave, através de outra série de desafios. Ao mesmo tempo em que descobre porque Sorrento ainda não conseguiu vencer o desafio final. Quando a localização do 3º e último portão se torna público, Sorrento ergue um campo de força impenetrável ao redor do castelo Anorak que, originalmente, pertencia a James Halliday.

Wade prepara um plano para derrotar Sorrento e trazer o campo abaixo, para permitir que outros caça-ovos tenham uma chance de “zerar”[8] o portão final e reivindicar o prêmio. O plano de Wade é colocado em andamento e uma bomba é detonada contra o mago que mantinha o campo erguido. Com a morte do mago, o campo de força caiu.

Uma guerra pelo último portão se inicia. Dentro do Castelo de Anorak, Wade, Art3mis e Aech tentam abrir o último portão, mas são mortos por um artefato extremamente poderoso, conhecido como o Cataclyst. Todos os outros usuários do OASIS presentes no planeta e no setor atual são destruídos. Wade consegue sobreviver à explosão, graças a um artefato que lhe concede uma segunda vida, conseguida ao jogar e vencer o jogo *Pac-Man* (1980). Wade finalmente consegue entrar no terceiro portão e, ao completar a prova da última chave com sucesso, em primeiro lugar – que consistia em participar da simulação do filme *Monty Python – Em Busca do Cálice Sagrado* (1975) – encontra o easter egg de Halliday para, enfim, ser nomeado o vencedor do concurso.

A ANÁLISE DA OBRA SOB UMA PERSPECTIVA TRANSMIDIÁTICA

A pergunta que essa análise busca responder é a seguinte: como um livro produzido para uma leitura contemplativa é tensionado por uma midiatização, a ponto de criar novas zonas de contato, tornando-o assim uma narrativa transmídia? A ideia não é apenas dizer no que se transformou, mas como se deu essa transformação, a partir dessas tensões.

Desenvolver-se-á, agora, uma análise do livro *Jogador nº 1* (2012) e dos produtos que orbitam essa narrativa, com foco nos conceitos de narrativa transmídia, circulação e midiatização. Por fim, a análise tentará mostrar como esses novos circuitos se engendram, na medida em que a cultura e sociedade são atravessadas por antigas e novas tecnologias de comunicação cada vez mais imbricadas no mundo.

A narrativa do livro se inicia com o personagem-narrador se referindo à morte do excêntrico bilionário Halliday que, entre outras questões a serem apresentadas mais adiante, era obcecado pela cultura dos anos 1980. O narrador chama a atenção para o fato de que um vídeo, enviado via e-mail para ele, em que o bilionário discursava sobre sua própria morte, seria a gravação mais investigada da história, só comparado ao “assassinato do presidente J. F. Kennedy, filmado por Abraham Zapruder, que foi detalhadamente analisada quadro a quadro” (CLINE, 2012 p. 6). Para aqueles que leem ou ouvem a narrativa, a referência a um fato suscitado na ficção, mas que notadamente tenha ocorrido na realidade, e a disposição desse conteúdo nas mais variadas mídias (digitais ou não), faz com que uma parte da narrativa possa ser encontrada em outras mídias ou suportes.

Figura 1 – Momento do assassinato de ex-presidente americano John Kennedy



Fonte: Canal Youtube[9]

A narrativa menciona um fato que claramente está depositado em uma mídia de imagens em movimento que somente assim disposta poderia transmitir em sua plenitude aquilo que a narrativa propõe para torná-la mais rica.

A narrativa prossegue e, em um determinado trecho do vídeo enviado ao personagem Halliday, vai se pronunciar em gravação póstuma, ao som da canção *Dead Man's Party*[10] (1985, tradução nossa[11]) do quinto álbum da banda de rock californiano Oingo Boingo. A letra da canção dizia:

Eu estou todo arrumado, sem nenhum lugar para ir
Caminhando com homem morto
Eu estou todo vestido com nenhum lugar para ir
Andando com um homem morto por cima do meu ombro
Não fuja, sou só eu (...)

Evidente que a letra da canção faz referência ao próprio Halliday, que estava presente apenas em forma de holograma. Ao mesmo tempo em que uma música serviu de voz a um dos personagens do livro, torna-se sedutor ouvi-la por completo para a mesma dizer outras coisas em suas estrofes e refrãos. Dessa forma, parte da narrativa seria visitada em discos, CDs ou outros arquivos digitais e até mesmo em sites que dispusessem a letra da canção para aqueles leitores estranhos ao idioma, uma vez que

na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009, p. 141-142).

Figura 2 – Site com a letra da canção *Dead Man's Party*

Fonte: Site musixmatch[12]

[9] Disponível em: <https://cutt.ly/6yNcdBr>. Acesso em: 30 de jan. de 2020.

[10] Tradução nossa: Festa do Defunto.

[11] No original: "I'm all dressed up with nowhere to go/Walkin' with a dead man/I'm all dressed up with nowhere to go/Walkin' with a dead man over my shoulder/Don't run away it's only me (...)". (DEAD MAN'S PARTY, 1985).

[12] Disponível em: <https://cutt.ly/RyNcc8d>. Acesso em: 30 jan. 2020.

Portanto uma canção em sua completude, residente em um outro dispositivo midiático, passa a contribuir de forma significativa para uma melhor compreensão da narrativa que insiste em não se conter dentro de seus próprios universos limítrofes.

Na narrativa se evidencia uma competição, uma corrida para se encontrar o *easter eggs* de Halliday. Para que isso ocorra, as pistas da trama devem ser seguidas dentro de uma proposta de investigação que consistia em encontrar as pistas do local onde as três chaves (cobre, jade e cristal) estavam escondidas. Os prováveis lugares estariam em algum produto midiático citado dentro do Almanaque de Anorak. Tratava de vários produtos midiáticos que a seu modo falavam um pouco sobre o idealizador da competição. Seja em forma de preferências de lazer, paisagens apreciadas ou filmes e seriados com o qual se identificava em suma “diversos videogames clássicos, histórias de ficção científica e fantasia, filmes, quadrinhos e cultura pop dos anos 1980, misturadas com diatribes censurando tudo, desde religião organizada a refrigerante diet” (CLINE, 2012, p. 9). Para que a compreensão da leitura de um enredo repleto de múltiplos mistérios produza uma clareza maior do que aquela já estampada nas páginas do livro, essas mídias, sempre que citadas, acabam por enriquecer a narrativa do livro, porque o livro conta com suas partes não para que seja entendido, mas para que esse universo se expanda: “A narrativa transmídia 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 [...]” (JENKIS, 2009, p. 48).

Para encerrarmos esse início da análise sobre a perspectiva da transmídia na narrativa ficcional, destacamos a primeira parte do enredo, a qual o protagonista encontra a primeira chave (chave de cobre). O ambiente descrito é exatamente igual ao D&D (sigla para *Dungeons & Dragons*), mas acerca dessas referências, não basta dizer o que são, porque para isso as notas de rodapé bastariam. O que sucede após a referências é um vazio de experiência só satisfeito através de uma visitação à mídia citada. O que a transmídia suscita não é apenas “o quê”, mas o “como”. Por essa razão, cada menção presente sugere um conhecimento mais aprofundado sobre o que se conta:

sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou as partes da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias. (GOSCIOLA, 2014, p. 11).

O personagem no fim dessa primeira parte encontra a chave de cobre, após participar de uma simulação de protagonismo de um filme intitulado Jogos de Guerra (1983), “e então eu me dei conta de onde estava. E de quem era. Eu era David Lightman, o personagem de Matthew Broderick no filme Jogos de Guerra. E aquela era a primeira cena dele no filme. Eu estava no filme” (CLINE, 2012, p. 87). Embora ele descreva inicialmente a experiência de protagonizar um filme imitando todas as falas e ações do personagem original da obra cinematográfica (David Lightman, interpretado no filme pelo ator Matthew Broderick), a narrativa dá um salto e nada mais é acrescentado acerca do filme tão importante para uma experiência mais completa de leitura que só um processo transmidiático poderia satisfazer, pois, segundo Gosciola (2014, p. 7), a narrativa “transmídia [...] é estruturada na simultaneidade de múltiplas narrativas complementares”.

Figura 3 – David Lightman interpretado no filme pelo ator Matthew Broderick



Fonte: *Jogos de Guerra* (1983)[13].

Conclui-se, com a descoberta acima, aquilo que Jenkins (2009, p. 148) afirmava acerca da transmídia: “O consumidor que jogou o game ou assistiu aos curtas terá uma experiência diferente com o filme daquele que experimentou o filme apenas no cinema. O todo vale mais do que a soma das partes”.

O fato inovador da análise realizada é de trazer uma nova perspectiva de narrativa transmídia que, em geral, utiliza-se apenas de uma marca ou franquia para expandir o universo narrativo. No entanto, o que se pôde notar neste trabalho foi uma narrativa que se expandiu não apenas por outras mídias, mas por outras franquias, as quais, cada uma, a seu modo, articulou outras narrativas em torno da “nave mãe”[14].

Encerramos este primeiro momento, em que se notam os processos transmidiáticos na obra em evidência, para destrincharmos questões relacionadas à circulação de sentidos que se engendram o produto livro e sua narrativa e os novos sentidos que nascem em função da presença cada vez maior de antigas e novas mídias que, de tão presentes e comuns nas nossas práticas culturais e sociais, isto é, de tão imbricadas nas nossas mais variadas atividades, não nos damos conta de que “algo” entre a produção e reconhecimento circulou.

CIRCULAÇÃO DO SENTIDO DA OBRA JOGADOR N° 1

Com o objetivo de investigar as diferentes posições de decodificação dos discursos apresentados na narrativa que se insere no livro *Jogador n° 1* (2012), é necessário contextualizar as práticas e processos comunicacionais que envolvem esse formato visual. As transformações das mídias e as mudanças na cultura e na sociedade passam a produzir outros discursos. Tomemos a obra em evidência como documento de pesquisa desse processo de circulação a partir da releitura contemporânea de uma obra literária.

Os modelos funcionais de produção de sentido pautado na sobreposição de discurso construídos linearmente, sejam aqueles relacionados aos esquemas de Shannon e Weaver sejam aos referentes à linguística de Roman Jakobson compõem uma linha de ideias entendidas como funcionalistas, ou ainda, teoria da ação social por defender mecanismos que desconsideram outros vieses direcionais da produção de um discurso. Essas linhas consideravam modelos transmissionais em que a produção “teriam sempre suas intenções – calculadas e previsíveis – confirmadas pelo polo consumidor. No máximo se admitia que os ‘ruídos’ seriam sanados pelas próprias ações regulatórias acionadas pelas ‘engenharias’ da emissão das mensagens” (FAUSTO NETO, 2018, p. 15-16).

Ocorre que, na obra *Jogador n° 1* (2012), a produção constrói uma narrativa encharcada de referências da cultura pop dos anos 1980, ao ponto de criar uma diferença durante a atividade de contato entre produtores e consumidores de mensagens. Fatores colaterais acometem a narrativa, destituindo-a da condição de produto veiculado por um único suporte como uma zona automática para passar a transitar em quantas mídias fossem

[13] Em inglês: WarGames. É um filme de ficção científica de 1983 escrito por Lawrence Lasker e Walter F. Parkes, com direção de John Badham.

[14] “Nave-mãe, uma metáfora de Jenkins e de seus seguidores para explicar que há um eixo central a partir do qual a história é contada e através da qual são feitas as interconexões com outras mídias. Nesse pensamento, considera-se que a nave-mãe deve conter partes essenciais da narrativa, pois, é importante considerar que nem todas as pessoas farão uso de todas as mídias disponíveis” (DINIZ, 2011, p.03)

necessárias para se chegar a uma experiência de leitura fantástica, “uma experiência de entretenimento mais rica” (JENKINS, 2009, p. 48). A narrativa, quando chega aos consumidores/usuários/ reconhecimento, não chega de forma linear, como se acreditava e como era característico das produções literárias, ao encerrarem em si mesmas. Seu percurso é atravessado pela oferta de múltiplas narrativas que, uma vez citadas durante a narração, podem ser encontradas, assistidas, jogadas e visitadas em outras mídias. A narrativa que se dispersa para muito além do livro, durante ou após a leitura do romance ficcional, engendra outras “lógicas e gramáticas” (FAUSTO NETO, 2018, p. 17).

Quando os consumidores consomem essa literatura de forma transmidiática, ocorre um desvio porque ambos os polos da circulação estão operando de forma distinta, um desajuste, uma ruptura: o livro talvez tivesse sido pensado no máximo em uma futura adaptação^[15], que seguiria determinadas “regras de linguagem” (HALL, 2003, p. 388), mas a perspectiva transmidiática surge como resultado de dinâmicas não determinísticas, alterando o percurso desse circuito.

Sobre o processo da transmídia enquanto fenômeno resultante de um processo de circulação, encerramos, parcialmente, as discussões divagando sobre os sentidos que se engendram desse processo atravessado por aquilo que se constituiu como gramáticas que “se constituem a partir da interpenetração de outros discursos, enquanto condições de sua produção, gerando uma complexa articulação de interdiscursividades” (FAUSTO NETO, 2018, p. 25).

A forte presença das antigas e novas tecnologias afeta as práticas sociais das quais se engendram diferentes possibilidades interacionais que passam a orbitar um espaço além daquilo que se constituiu nos polos da circulação no contexto do esquema funcionalista. Cria-se uma nova ambiência, circuitos e estrutura capazes de produzir novos sentidos. Se uma narrativa deixa de ser consumida de forma contemplativa e se torna imersiva, ou movente, ou ainda as três ao mesmo tempo, determinados tensionamentos fomentaram novas produções de sentidos. “Isso significa que a noção de espaços muito determinados ou mesmo estanques, em certos casos, não funcionam tão bem na contemporaneidade”. (PERNISA, 2016, p. 33).

PROCESSO DE MUDIATIZAÇÃO DA NARRATIVA LITERÁRIA

Hjarvard (2014) chama a atenção sobre processo de midiatização que altera tanto as instituições sociais quanto culturais. Segundo o autor, a midiatização indireta é um dos processos de transformação originados pela presença das mídias que provoca um aumento da dependência das instituições sociais em relação aos recursos de comunicação. Quando a narrativa do livro Jogador nº 1 faz as referências aos conteúdos audiovisuais e essas referências só se consolidam quando o leitor migra de uma mídia a outra, ocorre um aspecto sutil e geral de uma midiatização indireta.

O prognóstico mais realista é o de que o leitor saia linkando^[16] partes do texto do autor que está consultando, ou apenas lendo, com partes de novos textos que estejam real ou virtualmente sinalizados em sua ‘bússola particular’. (BUARQUE DE HOLLANDA, 2002, p. 145).

Neves (2018) observa que a midiatização se relaciona à forma como a mídia permeia e se confunde com outros campos ou instituições sociais. Quando ela se engendra na narrativa literária, percebemos que a narrativa passa a estabelecer relações interdiscursivas que resultam nesse aumento de dependência com outras mídias.

Portanto, essas lógicas interacionais que articulam diversos movimentos pautados nas mídias ora são claras ora sublimares (NEVES, 2018), porque, junto dos antigos e novos meios técnicos, surgem outras possibilidades de construção acionadas pelos diversos setores sociais responsáveis por desenvolver outras lógicas. E, embora parta de “lógicas mais estabelecidas, é preciso aprender especificidades e experimentações na direção de outras regras” (BRAGA, 2015, p. 16). A narrativa, como mostrada, perpassa outras possibilidades de completude que se imbricam na tessitura das atividades culturais, a saber, a narrativa literária. Chega-se mesmo à conclusão de que,

[15] Dentre os vários sentidos de adaptação que surgem na sempre constante possibilidade de renovação da linguagem, a que tomamos como referência aqui é o caso de adaptação da linguagem literária para a linguagem cinematográfica, em específico, de um romance para o cinema, por ser o mais frequentemente praticado, uma vez que, existem outras modalidades, como “adaptação de uma fábula para balé ou [...] músicas clássicas para desenhos animados. [Não tão raro ocorre] as adaptações de um filme para um romance” (ECO, 2007, p. 382).

[16] Derivada do termo link. É uma palavra em inglês que significa elo, vínculo ou ligação.

embora o suporte seja o livro, sua narrativa, ao se enveredar em outras possibilidades de narração da história via outras mídias, passa a circular de forma que as mídias acabam por assumir mesmo um protagonismo, ou seja, o objeto passa a ser sujeito, ou ainda, passa a ser pensado numa visão de totalidade em que emissor, receptor, meio, mensagem formam esses sujeitos.

A mudança notada na narrativa do livro revela o que Harvard (2012) relacionou às mudanças oriundas da presença de lógicas das mídias. A questão das lógicas refere-se às presenças dessas mídias no dia a dia, de forma tão imbricada, que se dão, até de forma despercebida, em operações formais ou informais. Entender como esses processos se dão em função da presença das mídias – e a consequente submissão às suas lógicas – nos ajudam a compreender certas mudanças de determinadas práticas, das quais, pode-se notar neste estudo, a forma de se consumir uma narrativa literária.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa nasceu de inquietações suscitadas em função da presença cada vez maior das novas tecnologias da comunicação. Os tensionamentos ocorridos nas práticas sociais, impulsionados pelo advento da web 2.0 e por um maior acesso a essas tecnologias (velhas e novas), proporcionou a ruptura com tradicionais paradigmas comunicacionais funcionais que não deram mais conta de explicar fenômenos cada vez mais complexos que passaram a orbitar o espaço que gira em torno da produção, consumo/reconhecimento como polos do sistema de produção de sentido. Velhas fronteiras bem delimitadas passaram a dar lugar a zonas de pregnância, uma nova ambiência, resultando em alterações nas práticas sociais e na cultura.

O livro *Jogador nº 1*, exemplo de narrativa literária, foi o objeto de pesquisa em torno do qual se abriu a seguinte discussão: como processos de midiatização e circulação de sentidos atravessa a narrativa em questão? Como se explica a perspectiva transmídia dentro de uma obra a princípio encerrada dentro do próprio suporte? A midiatização responde, em geral, todas essas perguntas uma vez que “o processo de midiatização afeta e transforma [...], bem como a própria cultura literária” (HASLINGER, 2018, p. 103).

Buscou-se responder, portanto, como isso se deu. A pesquisa documental foi norteada por uma bibliografia de autores referências na temática midiatização, circulação e transmídia. Para isso, Fausto Neto (2008, 2018), Hjarvard (2014), Gomes (2016, 2017), Pernisa (2016), Neves (2018) nos forneceram suportes acerca da circulação e midiatização. Outros, como Gosciola (2014), Jenkins (2009) legitimaram a proposta de leitura sob o viés transmidiático. A junção das duas perspectivas revelou uma organização que se estrutura em função do atravessar de práticas e atividades que se veem cada vez mais transformadas por um mundo midiatizado. Algumas ocorrem de forma tão natural que sequer nos damos conta de que está acontecendo.

Coube, portanto, ao olhar analítico dessa pesquisa esse desvelar em busca das “chaves e dos portões” como no “desafio de Halliday” (CLINE, 2012), para encontrarmos nosso “easter egg”, a saber, as novas dinâmicas que se engendram nessa nova “gramática” (GOMES, 2017), processos e apropriações, que redesenham o trajeto, até então linear, entre produção e reconhecimento, atravessados pela presença forte das tecnologias de comunicação.

REFERÊNCIAS

BRAGA, José Luiz. Lógicas da mídia, lógicas da midiaticização? In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis. Relatos de investigaciones sobre mediatizaciones. Rosário: UNR Editora/Editorial de la Universidad Nacional de Rosário, 2015.

BUARQUE DE HOLLANDA, Heloísa. “Quem tem medo da tecnologia?”. Revista do Livro, n .44, 2002.

CLINE, Ernest. Jogador número 1. Tradução: Carolina Caires Coelho. São Paulo: Leya, 2012.

DINIZ, Talita. Rampazzo. (In)conclusões sobre a narrativa transmídia no jornalismo: sobre o que pode ser e o que se deseja. In: Anais do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – INTERCOM NORDESTE, 2011, Recife-PE. Anais... Recife: Intercom, 2011.

FAUSTO NETO, Antônio. Fragmentos de uma analítica da midiaticização. Matrizes, São Paulo, 1(2), p.89-105, 2008.

_____. Circulação: trajetos conceituais. Rizoma, Santa Cruz do Sul, 6(2), p.08-40, 2018.

GOMES, Pedro. Midiaticização: um conceito, múltiplas vozes. Revista Famecos, Porto Alegre, 23(2), 2016.

_____. Dos meios à midiaticização: um conceito em evolução. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.

GOSCIOLA, Vicente. Formação de professores: transmídia, conhecimento e criatividade. Recife: UFPE, 2014.

HALL, Stuart. Codificação/Decodificação. Da diáspora: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: EDUFMG, 2003.

HASLINGER, Evelin de Oliveira. Era uma vez Frozen: o conto de fadas e suas ressignificações na circulação midiática. (2018). 115f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.

HJARVARD, Stig. A midiaticização da cultura e da sociedade. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2014.

JENKINS, Henry. Convergence? I Diverge. Technology Review, 2001. Disponível em: <https://cutt.ly/3yNcKil>. Acesso em: 18 out. 2019.

_____. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. Transmedia 202: Further Reflections. 2011. Disponível em: <https://cutt.ly/iyNcZrO>. Acesso em: 18 out. 2019.

NEVES, Manoella Maria Pinto Moreira. Muito além da cartolina: cartazes circulantes de manifestações midiaticizadas. Curitiba: Appris, 2018.

PERNISA, Junior Carlos. A circulação no jornalismo: o terceiro polo em busca de seu espaço. São Leopoldo: Unisinos, 2016.

SANTAELLA, Lucia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo. Paulus, 2018.

SCOLARI, Carlos A. Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

Artigo recebido em: 19 Abr. 2020. | Artigo aprovado em: 29 Maio 2020.

[i] Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), campus de Imperatriz. Graduado em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Professor EBTT do Instituto Federal do Maranhão (IFMA).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1921-7747>
E-mail: washingtonlenda@hotmail.com

[ii] Professor do curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), campus de Imperatriz. Doutor em Comunicação Social (PUC-RS). Mestre em Ciência da Informação (UNB). Formado em Jornalismo (UFMS). Integra o Grupo de Pesquisa Comunicação e Cibercultura (G-Ciber).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0503-9890>
E-mail: lucasreino@gmail.com