

Transmídia
e a
Ecologia
Hipercomplexa
das
Mídias

Poética, Linguagem e Mediação

Para Roberta e Olivia.

Agradecimentos

A Deus, por tudo: vida, esposa, filha, pais, família, amigos, mestres, professores, alunos e colegas de trabalho.

À Roberta e à Olivia pelo amor, incentivo, gargalhadas, sorrisos, 'abraços-maravilhas' e momentos sempre mágicos! Amo muito vocês!

Aos meus pais, Anizio e Maria Alice, pelo amor, incentivo e apoio a todo instante. Se não fosse por vocês, eu não teria chegado até aqui!

À professora Doutora Mirian Tavares, por dar a mim a oportunidade de realizar esta pesquisa e também pelas críticas precisas ao longo deste estudo: foram sempre preciosas!

À Leda Tenório da Motta e à Lucia Santaella por formarem-me como pesquisador. Levo-as comigo sempre no coração, na memória e como modelos para a vida!

A Jorge Albuquerque Vieira por apresentar a mim as teorias dos sistemas e por fazer-me ver o mundo de outra forma.

A Wilson Laerte, um amigo-irmão que de certa maneira, numa conversa em Vancouver/BC, fez-me ver que tinha lá razão de ser o que eu pensava sobre transmídia...

“(...) vivemos no meio de uma floresta de
símbolos, da qual não podemos sair”.
Edgar Morin

“Talvez haja peixes que acreditem conter o
Mar”.
Carl G. Jung

“Everywhere the main fact is growth and increasing
complexity”.
Charles S. Peirce

“Hoje, vemos a instabilidade, as flutuações, a
irreversibilidade em todos os níveis”.
Ilya Prigogine

Sumário

Introdução.....	06
Capítulo 1. Transpoéticas: a arquitetura dos meios ou a organização sistêmica das mídias	
1.1 Sobre Riscos, Rincões e Constâncias.....	13
1.2 Sobre Remixagens, Convergências e Parâmetros...	18
1.3 Sobre Organizações, Regularidades e Policircuitos.....	22
1.4 Sobre Ecossistemas, Adoções e Generosidades.....	33
Capítulo2. Translinguagens: a retórica dos signos ou as intersemioses imersivas	
2.1. Sobre Gramáticas, Cacofonias e Topologias.....	38
2.2. Sobre Atratores, Geometrias e Temporalidades.....	42
2.3. Sobre Dissipações, Imprevisibilidades e Sinergias.	48
Capítulo3. Transmediações: as interpretações em rede ou a catarse ecológica	
3.1. Sobre Insuficiências, Especialistas e Inversões.....	61
3.2. Sobre Signo, Objetos e Roupagens.....	62
3.3. Sobre Dinamicidade, Potencialidades e Tendências	71
3.4. Sobre Conjecturas, Proposições e Argumentos.....	74
3.5. Sobre Tempo, Diagramas e Turbilhões.....	79
Capítulo4. Transperspectivas: o metaponto de vista ou as mundividências ecológicas	
4.1. Colateralidades, Fragmentariedades e Heterogeneralidades.....	92
4.2. A Jornada para o Despertar.....	100
4.3. Sobre Distanciamentos, Aproximações e Povoamentos.....	128
Conclusão.....	132
Referências.....	139

Introdução

A presente pesquisa visa a analisar o fenômeno transmidiático à luz da semiótica de Charles S. Peirce em conjunção com as teorias sistêmicas desenvolvidas por Edgar Morin, Mário Bunge, Ilya Prigogine e Jorge Albuquerque Vieira. O objetivo é compreender-se como se articula e desenvolve-se um ecossistema transmidiático e também como o leitor/espectador/usuário/jogador interage neste novo ambiente ubíquo, plural, diverso e multimodal da cultura da convergência.

Henry Jenkins, em seu antológico livro “Cultura da Convergência” (2009), define a narrativa transmídia da seguinte maneira:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. 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. (...) Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (...) Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. (JENKINS, 2009, p. 138 e 139)

A definição de Jenkins permanece um marco

para os estudos voltados à temática transmídia por oferecer um ponto de partida imprescindível rumo a um horizonte complexo e em constante metamorfose.

Entretanto, é importante lembrar que quando em 1991 Marsha Kinder cunhou o termo “transmídia” foi diante do fato de ter percebido que àquela altura uma mesma história/título poderia ser acessada em videogames, em histórias em quadrinhos, em desenhos animados e em filmes. O título em questão eram “As Tartarugas Ninjas Mutantes”, porém, por mais que as mídias se diferenciasssem, a história era apenas adaptada às particularidades de linguagem e à estética de cada meio, não havia uma expansão da narrativa ao navegar-se por entre as mídias.

A transmídia é fruto de um contexto muito singular, rico e amplo, que abriga em seu bojo um caudaloso fluxo de experiências midiáticas que se enxertaram, integraram, acoplaram, em um longo e complexo processo de simbiose, no qual uma se demonstrou ecodpendente da outra, por isto mesmo são simultaneamente concorrentes, antagônicas e complementares.

De fato, o fenômeno transmídia veio à tona no momento quando o usuário/leitor/espectador/jogador estava imerso nas múltiplas experiências com as novas e velhas mídias. Aliás, seu aspecto qualitativo advém desta integração de linguagens, estéticas e poéticas. Assim, para compreender-se sua dinâmica exploratória, entrecruzada, imersiva e expansiva é preciso observá-la dentro de sua ecologia hipercomplexa.

Mas o que é a ecologia hipercomplexa das mídias? A ecologia das mídias é o contexto atual no qual vemos uma pluralidade de mídias convivendo, disputando, conectando, divergindo e convergindo em uma variabilidade de experiências – prosaicas, lúdicas, econômicas, lógicas (MORIN, 2007, p. 141)–, integrando-as à vida cotidiana.

Longe de extinguirem-se, diante desta ecologia multifacetada de meios de comunicação, com linguagens e poéticas distintas, as mídias e as artes transformaram-se mutuamente. As mídias de massa transformaram-se em *on demand*, as mídias impressas vivem uma vida dupla, *online* e *offline*, a fotografia transformou-se em mídia social, já as mídias sociais transformaram os espaços públicos, agora ubíquos e transitivos. Por outro lado, ainda há espaços para as salas de cinema, os programas de televisão e rádio com hora marcada, espetáculos circenses e teatrais, shows e festivais de rock, para as performances artísticas, os museus de arte, o grafite, enfim, a ecologia das mídias não exclui tais experiências, ela integra-as.

As mídias possuem-nos como nós as possuímos, trata-se de uma dupla pilotagem (MORIN, *ibid.*, 127). Um circuito que se retroalimenta e ganha autonomia por meio de uma ecodependência. De fato, as mídias ecodemem de experiências fora delas, ao mesmo tempo, o que está fora parece ecodender das mídias. Ela não rejeita o antigo e nem o novo, ela acopla-os, intersecciona, superpõe, organiza-se no múltiplo, na diversidade. É este nó górdio que chamamos aqui de hipercomplexidade.

Assim sendo, a transmídia está

umbilicalmente conectada à hipercomplexidade ecológica das mídias e é neste viés sistêmico que este estudo se pautou.

O primeiro capítulo, intitulado **“Transpoéticas: a arquitetura dos meios ou a organização sistêmica das mídias”**, visa a esclarecer que a transmídia nasce em complexidade – pois necessita de outras mídias para existir – e gera complexidade – pois, ao acionar diferentes mídias com suas especificidades (linguagens e estéticas), ela amplia o horizonte semiótico do universo ficcional em voga –, assim, uma vez que este ecossistema se estabelece, ele inaugura um processo de ecodependência e lança a questão da colaboração/cooperação mútua entre as mídias sob o eixo do conceito da complementaridade.

O capítulo ainda observa que tal eco-organização – rede de mídias integradas e organizadas – imersa na ecologia hipercomplexa das mídias cria e desenvolve um ecossistema próprio: ao mesmo tempo em que se nutre desta ecologia externa também fecha-se internamente em sua própria rede ou sistema.

Do ponto de vista macro, a ecologia hipercomplexa das mídias funciona como uma ‘biosfera’ que engloba esta imensa rede de meios de comunicação na qual estamos imersos: mídia impressa, digital, televisiva, cinemática, fotográfica, móveis etc. Já as transmídias/franquias funcionam como ecossistemas integrados a essa biosfera, eles são ecodependentes dela, pois tanto as mídias quanto seus participantes estão imersos neste ambiente de hipercomplexidade.

Do ponto de vista micro, aquelas mídias funcionam como ‘espécies’, pois guardam características de linguagem, estética, poética e tecnologia próprias, além de uma memória sistêmica com movimentos artísticos, artistas, obras etc. Por outro lado, seus participantes/fãs funcionam como ‘indivíduos’ que escolhem e são escolhidos (MORIN, 2005, p. 68) pelos ecossistemas/franquias, que a seu turno lhes fornecem o jogo lúdico e a fruição estética imersiva que procuram e desejam.

O segundo capítulo, intitulado **“Translinguagens: a retórica dos signos ou as intersemioses imersivas”**, dedica-se a analisar a linguagem sinérgica dos ecossistemas transmidiáticos e seu padrão não linear, fora do equilíbrio. Assim, se por um lado a construção e articulação da transmídia necessita de uma multiplicidade de poéticas – ou *transpoéticas* – em conformidade com as mídias acionadas e as demandas de seu público-alvo, por outro, no coração de tais poéticas corre uma variabilidade de linguagens: sonora, visual, verbal e suas combinações, integrações e remixagens, seja em histórias em quadrinhos, animações, filmes de longa e/ou curta-metragem, livros, videogames etc. A riqueza de vertentes sógnicas inter-relacionando-se no seio desse ecossistema cria uma ecologia comunicativa, ou ecocomunicação (MORIN, 2005, p. 53-56).

O terceiro capítulo, intitulado **“Transmediações: as interpretações em rede ou a catarse ecológica”**, esclarece que a complexidade envolvida na mediação de um ecossistema

transmidiático salienta um dado importante: a insuficiência e as limitações de um único observador. Assim, similar ao que ocorreu no âmbito da física quântica no começo do século XX, no que tange as limitações, dúvidas e questionamentos tanto em relação ao observador quanto aos aparelhos de medição, o ecossistema transmidiático impõe um ambiente de correlações em rede que demandam do fã/engajado uma mediação não mais isolada, mas ecológica.

O coletivo ou *fandom* floresce na medida em que se percebe que isolados tais fãs não poderiam dar conta de tudo que acontece em tal ecossistema. Entretanto, isso só ocorre porque a obra guarda em si dois vetores importantes: o potencial para que tais comunidades surjam – em ressonância do universo ficcional desenvolvido – e a tendência para que estas mesmas comunidades sejam alimentadas de novidades, isto é, que se mantenham ronronando, em atividade, em movimento, conferindo-lhes a possibilidade de manterem-se, de autossustentarem-se para além dos pontos de acesso da franquia.

A catarse ecológica não significa um estado de repouso, ao contrário, é o movimento – fluxo entre os signos – que a torna possível, portanto, é o auge do ecossistema transmidiático e tal dialogia semiótico-sistêmica promovida pela transmídia é de uma beleza notória (Vieira, 2008, p. 96). Assim, o valor ou a qualidade do sistema está em oferecer e promover flutuações, regularidades, desordens, bifurcações, organização, incertezas, antagonismos, ordens, diversidade e unidade, portanto, complexidade ao fluxo do pensamento de quem

acompanha e interage com este ecossistema.

O quarto capítulo, intitulado **“Transperspectivas: o metaponto de vista complexo ou as mundividências ecológicas”**, observa que o ecossistema transmidiático é sobretudo uma circularidade de pontos de vista. Uma ecologia de vivências e experiências espaço-temporais divergentes, convergentes, recursivas e retroativas. Assim, ora o espectador/leitor/usuário/jogador está sob o olhar de um personagem em uma mídia/linguagem/poética específica, ora está sob outra perspectiva em uma mídia/linguagem/poética distinta. Sobretudo, a mundividência ecológica encara os paradoxos e as contradições como seus combustíveis, dá vazão à formação de uma compreensão complexa (MORIN, 2007, p. 115-116) que ligaria ou religaria pontos de vista antagônicos, concorrentes e complementares.

O quarto capítulo ainda traz a análise de uma transmídia, **“A Jornada para Star Wars: The Force Awakens”**, e conclui que, com seus diversos títulos em diferentes mídias, tal transmídia articula com propriedade a ecologia de pontos de vista, fugindo das dualidades e embrenhando-se nas contradições e paradoxos de seus personagens, tramas e em toda a historicidade do ecossistema desenvolvido.

1. Transpoéticas: a arquitetura dos meios ou a organização sistêmica das mídias

1.1. Sobre Riscos, Rincões e Constâncias

Existe muita instabilidade, existem riscos, variáveis e possibilidades na configuração e ativação de um processo tão complexo quanto o observado em uma narrativa transmídia. Tal narrativa depende de fatores muitas vezes não previstos, não totalmente dimensionados, e embora seja tão falada e desejada pelas grandes empresas no ramo do entretenimento – dos estúdios de cinema aos de videogames – é uma obra que demanda grandes iniciativas e reserva de recursos – orçamentos e financiamentos –, disposição de pessoal especializado e de tecnologia envolvida, pois existe muita energia dilapidada e um tanto de hemorragias dispersivas (MORIN, 2008, p. 112) em seu desenvolvimento e conseqüentemente em sua distribuição e difusão.

Esse tipo de narrativa faz da instabilidade e da probabilidade seus combustíveis, sua energia cinética. Seus desenvolvedores/produtores observam e dimensionam a própria capacidade de tal narrativa manejar e administrar os meios de comunicação disponíveis e conseqüentemente de atraírem e fidelizarem seu público a partir de uma pujante interação.

Por isso mesmo é chamada de franquia,

pois tece uma rede interligada de pontos de acesso visando a oferecer, promover e a ligar seu(s) produto(s) ao maior número de espectadores/usuários/leitores/jogadores possível. Para tanto empregam-se diferentes vias de conexão, nós, elos, com o objetivo de criarem vínculos e mantê-los pelo tempo que for necessário. Portanto, é produzida para que haja um retorno constante de seu público engajado que, por outro lado, espera uma arrebatadora novidade a cada volta à franquia.

É aberta aos desvios, às confluências, convergências e também às dispersões ao longo dos términos de suas temporadas e/ou etapas, para depois retornar/renovar/ressurgir em novos ciclos de interação com seu público que, mesmo quando não alimentado, alimenta as comunidades especializadas com teorias, análises, especulações, inflamando de maneira espontânea e ao mesmo tempo dirigida ao ambiente lúdico criado. Portanto é uma narrativa que lida mais com os momentos circunstanciais para diferentes fins do que com a finitude das ações e objetivos, na verdade suas finalidades são mais estipuladas como etapas/temporadas do que como fechamentos ou linhas de chegada.

Busca do ambiente seu alimento, isto é, observa os canais e meios de comunicação disponíveis para intercâmbios, ao mesmo tempo em que alimenta o ambiente, isto é, faz destes canais elos para expandir seu raio de ação. Logo, sua matriz processual está ancorada em uma volatilidade intermitente, em temporalidades cambiantes, em uma variabilidade de linguagens e estéticas e, por

último e não menos importante, em uma *práxis* de transições, transposições, transformações.

É uma narrativa que lida a todo instante com reveses, reestruturação, reavaliação, rearticulação, realinhamentos e por isto mesmo é difícil aprisioná-la em generalizações pré-estipuladas, em cartilhas a serem seguidas ou receitas de sucesso. Alguns teóricos, como Phillips (2012), Bernardo (2014) e Harvey (2015), são uníssonos ao afirmarem que o êxito de tal empreendimento reside sobre a necessidade de construir-se um sólido universo ficcional, pois é a partir deste núcleo de base – ou DNA – que se torna possível articular/rearticular a transmídia. Entretanto, como Harvey salienta (p. 44-45, 2015), um processo é construir uma ficção e outro bem diferente é narrar, isto é, saber contar uma história por entre as mídias.

Aparentemente aquele parece ser o desafio dos tempos atuais de boa parte dos projetos de entretenimento cuja envergadura propõe não apenas conquistar um espectador/leitor/usuário/jogador, mas um fã, engajado e pronto a captar mais fãs e/ou participar de comunidades afins. Entretanto, antes de tudo, é preciso ter-se em mente que a participação do espectador em termos de afinidade e envolvimento com a obra é um problema antigo.

Aristóteles, por exemplo, em sua *Poética* (2005) tentou desvendar por que certos poetas – ou contadores de histórias – eram melhores do que outros. Intrigado, ele observou que mesmo quando os poetas abordavam exatamente o mesmo núcleo

narrativo, a maneira como cada um o apresentava era distinta entre si e isto, em sua visão, tinha um impacto decisivo na mente do espectador no que tange seu envolvimento lógico e emotivo com a obra.

A partir de análise de particulares – obras de Homero e Sófocles, por exemplo – Aristóteles estabeleceu um padrão, generalizou-o e encontrou o que diferenciava tais poetas – para ele, os mais talentosos da época – de outros poetas não tão afortunados, fornecendo ao espectador uma experiência final arrebatadora.

Sobretudo, o filósofo grego deteve-se na organização da representação: das partes ao todo, do todo às partes. Observou a logicidade interna e notou como o espectador se agradava ao encontrar um sentido que perfazia cada elemento disposto e apresentado. Sendo o *deus ex machina* – pôr-se um personagem, geralmente um deus ou uma deusa, fora de contexto para que resolva a trama – um índice de falta de talento do poeta.

Aliás, a catarse – a purgação das emoções – advinha exatamente por conseguir organizar a trama e resolvê-la pelo viés do verossímil, pois era o derradeiro encontro ao mesmo tempo lógico e estético em um fim apoteótico, porém, crível. Assim, o ordeiro e estável começo-meio-fim trazia ao espectador não só um alívio, mas uma segurança psicológica, pois este mundo adverso, aleatório, caótico em que vivia tal espectador se assemelhava às tramas das tragédias e epepeias encenadas.

Portanto, era possível fazer-se um paralelo, uma analogia entre ambos, era possível até estabelecer-se um sentido a todos os elementos que

rodeavam o espectador. Tal articulação era esteticamente boa, pois fechava todas as pontas da trama, e era logicamente sustentável, pois resolvia religiosamente (MORIN, 2008, p. 271-273) os conflitos, as contradições. Assim, aquilo que outrora era disperso se tornava coeso, aquilo que outrora era caótico se tornava coerente.

De certa forma, imersa neste oceano dispersivo, aleatório e desordeiro da ecologia hipercomplexa das mídias, a narrativa transmídia então se estabelece como um rincão seguro, estável, coeso e coerente, por onde converge certa razoabilidade que sustenta suas conexões internas.

Tal obra extrai da vida integrada às mídias sua própria existência e suas qualidades – aqui chamadas de emergências (MORIN, 2008^a, p. 136-142), – vêm deste mundo interativo de produtos culturais interconectados pela vasta rede de meios de comunicação. De fato, sua sobrevivência e sua autonomia são construídas por uma eco-dependência do fluxo de informação, dos intercâmbios dos signos, do escoamento por entre as mídias, da fluidez por diferentes meios.

A circularidade – que o prefixo “trans” confere – é o que sustenta sua dinâmica interna, linguagem, poética e mediação com seu público. Sem esta heterogênea constância, seu sistema definha, degrada, degradingola, desaparece. Então, como sustentar-se esta energia cinética que move a circularidade dos signos por entre as mídias? Como manter-se sua seiva poética ainda pulsante? Como conferir-lhe permanência, autonomia e ambiente?

1.2. Sobre Remixagens, Convergências e Parâmetros

A interação entre signos, estéticas e meios de comunicação não é algo restrito ao contexto midiático atual. Manovich, em seu texto sobre Remixabilidade (2007), aponta, por exemplo, que a Roma Antiga remixou – assimilou, transformou e adequou – a cultura grega – signos, estética e meios – no modo de vida romano.

Aliás, ao longo das sociedades históricas houve um vasto e rico movimento de trocas, permissões, adaptações, remixagens entre lendas, mitologias e deuses de culturas distintas. Tais intercâmbios trafegaram imbuídos por apropriações, transformações e integrações de narrativas arquetípicas de origens diversas, rearticulando-as por meio de normas, ritos, comportamentos e convenções entre os indivíduos em sociedade, além de influenciarem as construções arquitetônicas e representações de todo tipo que, por fim, balizaram a conduta, a crença, a visão de mundo de comunidades, etnias e nações em diferentes continentes.

Esta promiscuidade sígnica interativa é algo inerente às culturas e aos povos, na verdade é por meio daqueles intercâmbios: a) que se estabelece sua organização e hierarquias; b) que se perpetua sua memória e meios de produção; c) que se impulsionam sua economia e suas manifestações artísticas; d) que se conquista, toma, monopoliza, ao mesmo tempo e e) que se promove resistência, abrigo e tolerância. Independe, portanto, da tecnologia em voga.

Por certo, a tecnologia permitiu a expansão do meio e do indivíduo, numa via de mão dupla, ou melhor, ecodependente (MORIN, 2005, p. 85). Assim, todo avanço tecnológico no meio – sociedade, geografia, economia, política etc. – permitiu que o raio de ação de seus integrantes/indivíduos se expandisse para além dos limites do corpo, da comunidade, cidade, região, nação e dos continentes de maneira sucessiva ao longo dos períodos históricos, seja por motivos bélicos, econômicos, culturais, migratórios ou simplesmente amorosos.

O fato é que o avanço da tecnologia – não se entenda isto como algo tão somente benéfico – acabou gerando mais complexidade às relações humanas e conseqüentemente às suas interações intersemióticas, retroalimentando e expandindo cada vez mais sua *práxis*, seu *logos*.

A atual ecologia das mídias e sua constante troca e fluidez dos signos acabou gerando um ambiente propício às convergências tanto das mídias quanto de linguagens. Sendo as mídias móveis o ápice, até aqui, desta estruturação que começou ainda com o cinema. Isso porque o cinema, em suas primeiras décadas de existência, incorpora elementos e conceitos advindos de outras artes e meios, entre eles: a) a *mise-en-scène* (do teatro); b) o enquadramento (da pintura e da fotografia); c) a iluminação dos objetos de cena e da ação, a cenografia, a figuração, a estrutura dramática em três a cinco atos (da dramaturgia); d) a construção de uma espacialidade e de uma visualidade interna; e) o desenvolvimento de ritmos, cadências e clímax (da

música) na narrativa; f) a utilização de diálogos – seja por intertítulos no período mudo ou gravados após o advento técnico que permitiu a sincronização do áudio à imagem – e g) a orquestração da música acompanhando a narrativa visual.

Aliás, era comum verem-se artistas, produtores, diretores e profissionais da área do cinema proporem junções, mutações e simbioses com noções advindas do teatro, da literatura, da ópera, da arquitetura, da fotografia, das artes plásticas e da música nas primeiras décadas do século XX. Tais noções já gozavam de uma familiaridade em relação ao espectador, mas no cinema apareciam em conjunto, integradas, entrelaçadas, justapostas e sobrepostas.

Por outro lado, dada a natureza englobante, aglutinadora, que se alimenta e é alimentada pela diversidade de estilos, gêneros e movimentos artísticos, é que o cinema algumas vezes foi taxado de arte menor (STAM, 1999, p. 50). Daí a iniciativa de alguns cineastas e teóricos buscarem um viés purista que pudesse conferir à arte cinematográfica uma identidade pautada naquilo que lhe é mais peculiar: a capacidade de capturar o real. Uma peculiaridade técnica que tinha suas raízes fincadas na fotografia e que dela se nutria, não fugindo necessariamente das artes pregressas, mas escolhendo uma que se ajustava a um discurso simplificador (MORIN, *ibid.*, p. 36) e conferia ao cinema uma valorização que pudesse fornecer-lhe autonomia (VIEIRA, 2008, p. 22-23), e, por que não dizer, uma diferenciação frente a suas “irmãs” mais renomadas à época de seu surgimento. Ainda que

essa nova arte – da imagem e do som em movimento – estivesse mais próxima a uma convergência de linguagens, artes e meio (ver SANTAELLA, 2005, p. 10-12). De fato, tal simplificação tinha como alvo o caráter mimético-ideológico encontrado nas outras artes e muito utilizado no cinema industrial de entretenimento hollywoodiano.

Entretanto, este processo de decantação – em busca da verdade – esvaziou as discussões – iniciadas por Riccioto Canudo e desenvolvidas em Sergei M. Eisenstein – a respeito do intrigante fato de que o cinema era uma arte afeita às junções e aos intercâmbios com outras artes e/ou formas de expressão de origens diversas em um notório processo de convergência de linguagens.

Aliás, por ser uma forma de comunicação híbrida cujos afluentes advêm de outras linguagens – visual, verbal e sonora – e de outras artes e meios, o cinema acabou transformado paulatinamente em uma arte que não só assimilou as outras, mas internamente as remixou e principalmente as readequou às suas necessidades estéticas e lógicas.

Foi preciso, ao longo do tempo, organizarem-se tais interações sígnicas, que num primeiro momento apareceram dispersas, assimétricas (PRIGOGINE, 2002, p. 22-23), de origens diversas, para depois canalizá-las, dando-lhes parâmetros semióticos e sistêmicos, ou melhor, estipulando as convenções e regulações de linguagem, de produção, de mediação, estabilizando – acoplando (PRIGOGINE, 2011, p. 43) – tais interações em uma organização ativa.

A transmídia tem os mesmos desafios

pela frente, pois o ambiente de convergência, por ser profícuo e fértil em suas mutações, hibridizações e entrelaçamentos semióticos, oferece, longe do equilíbrio (PRIGOGINE, 2011, p. 33), uma miríade de possibilidades organizativas.

1.3. Sobre Organizações, Regularidades e Policircuitos

Primeiramente, o que molda a transmídia são as interações entre as mídias (MORIN, 2008, p. 105). Tais interações configuram-se como sistêmicas, isto é, há um conjunto de meios de comunicação com funções específicas que interagem e integram-se moldando um universo ficcional. A interação entre as mídias específicas e sua integração imersa em um universo único e dinâmico formam uma organização ativa – sistema – cuja matriz processual é forjada pelo jogo multiforme e relativo entre diversidade, variedade, antagonismo, desvio, ruptura, equilíbrio, ordem e desordem.

Em seu viés ontológico, portanto, a transmídia é produzida por meio de uma organização de caráter plural, multiforme, diverso e variado cuja unidade ativa estabelece e mantém-se – adquire existência – pela multiplicidade de interações, complementações e intercomunicações pelas quais as mídias, com suas especificidades, funções e estéticas, são capazes de fornecer, produzir, desenvolver e transformar. Portanto, “(...) sua diversidade é necessária à sua unidade e a sua unidade é necessária à sua diversidade” (MORIN, *ibid.*, p. 147).

Assim, a transmídia nasce em complexidade – pois necessita de outras mídias para existir – e gera complexidade – pois ao acionar diferentes mídias com suas especificidades – linguagens e estéticas – amplia o horizonte semiótico do universo ficcional em voga –, assim, uma vez que este ecossistema se estabelece, ela inaugura um processo de ecodependência e lança a questão da colaboração/cooperação mútua entre as mídias sob o eixo do conceito da complementaridade (MORIN, *ibid.*, p. 183).

Portanto, tal narrativa não pode ser vista como proveniente de apenas uma fonte, mas de um conjunto (PRIGOGINE, 2002, p. 51) de nós, elos, links, portas de acesso cujas especificidades e funções se complementam, coadunam-se e retroagem em um polícircuito recursivo (MORIN, *ibid.*, p. 231). Tendo sua dinâmica operando em torno de concessões, cooperações e associações entre as competências participantes – cinema, redes sociais, história em quadrinhos, animação etc. –, assim, cada mídia – *online* e/ou *offline* – tem suas particularidades e é imersa em suas características próprias, em termos de linguagem e estética, que colabora/coopera/complementa com o todo: a transmídia.

De fato, essa unidade complexa pela qual a transmídia se estrutura depende de uma eco-organização (MORIN, 2005, p. 35-42) cuja dimensão comporta uma natureza temporal, isto é, uma organização que se dá no tempo (VIEIRA, 2008, p. 93) e cuja lógica gira em torno de processos temporais, que por sua vez comportam transformações,

flutuações e intersemioses.

Segundo Vieira (ibid., p. 89), existem três parâmetros classificatórios fundamentais para observar-se um sistema: sua capacidade de permanência, seu meio ambiente e sua autonomia. Ainda dentro dessa perspectiva, para um sistema consolidar-se como tal, existem parâmetros chamados hierárquicos ou evolutivos, isto é, dependentes do fator tempo para estabelecerem-se, delineados da seguinte forma: composição, conectividade, estrutura, integralidade, funcionalidade e organização, todos permeados por um parâmetro que pode surgir desde o primeiro estágio: a complexidade. Assim, um sistema é caracterizado por seu processo temporal e sua capacidade de crescimento e desenvolvimento. A complexidade de tal movimento temporal se dá pela diversidade de conexões, integrações e intercâmbios que são realizados em prol da sobrevivência do sistema.

No caso da transmídia, um processo similar pode ser visto em sua realização e ativação. Dada a necessidade de essas mídias serem postas em conjunto em prol de uma obra que se desenrola em rede, o que há neste meio-ambiente é um processo temporal – irreversível (ver PRIGOGINE, 2002, p. 44) – que demanda evoluir por cada parâmetro hierárquico apontado anteriormente. Assim, tal sistema expande-se e perdura ao longo do tempo dada sua capacidade de permanência, isto é, a capacidade de atingir-se uma dupla regularidade: a) na construção dessa narrativa em mídias cruzadas e complementares; b) conseqüentemente, na sua

interatividade com seu público engajado.

Por outro lado, o que se observa é que há, em graus maiores ou menores, o risco dessa combinação entre mídias entrar em processo de entropia (MORIN, *ibid.*, p. 94), prejudicando as interfaces e intercâmbios intersemióticos entre suas várias camadas de significação. De fato, a riqueza organizacional de um sistema é medida por sua diversidade e variedade, pois sua lógica é pautada pela transformação, geração e produção ou como Morin destaca: as interações e associações – entre essas mídias – “entreprduzem-se” (MORIN, *ibid.*, p. 202).

Portanto, ao fim, a poética operada pela transmídia é confeccionada no jogo ontológico sistêmico das interações entre as mídias em um todo múltiplo, cooperativo e associativo (MORIN, *ibid.* p. 147). Cada mídia, em sua especialidade, é responsável por um fragmento sígnico que passa pelo crivo de sua criação, desenvolvimento e produção. Esse fragmento tem de a) conectar-se; b) traçar relações; c) estruturar-se, isto é, estabelecer e fortalecer as relações intersemióticas – de troca – ao longo do período articulação e desenvolvimento da obra; d) integrar-se a outras mídias em um processo de complementaridade; e) cumprir uma função, visando a uma cooperação mútua e interdependente; f) e corporificar-se em uma organização (ou organicidade) coesa o suficiente a fim de que consiga desenvolver uma regularidade pragmática durante todo o processo de execução da obra em mídias cruzadas. De fato, tais mídias *online* e *offline* integram-se e tomam corpo pela complexidade com

que dialogam entre si, pelas interfaces e intercâmbios sígnicos que são capazes de realizar e, principalmente, manter e entreproduzir, portanto, transformar (MORIN, *ibid.*, p. 148).

Entretanto, o que faz essa multiplicidade de mídias funcionar em uma unidade complexa e interatuante é aquilo que Morin chama de ideia generativa (MORIN, *ibid.*, p. 277). Nesse sentido, a ideia matricial – fonte de informação – põe os subsistemas – ou mídias específicas – em atividade, formando um policircuito recursivo retroativo entre o todo às partes e entre as partes ao todo. Isso quer dizer que as partes – subsistemas/mídias – retroagem recursivamente sobre o todo – a transmídia – e o todo, por sua vez, retroage recursivamente sobre as partes, formando este polircuito no qual as intersemioses, flutuações e transformações fazem morada (MORIN, *ibid.*, p. 228).

Essa ideia nucleadora – que no fundo é o argumento que molda todo o universo ficcional em voga, isto é, a construção do universo ficcional – desencadeia os fluxos e os multiprocessos – círculo-evoluções – entre os subsistemas e a dialogia – entre animação, história em quadrinhos, livro, série de TV, curta-metragem, longa-metragem, jogo eletrônico, mídia social, página da web e/ou qualquer outro meio de comunicação *online* ou *offline* disponível – ocorre em torno desta ideia-chave argumental: o DNA da história.

O processo de nucleação em torno de uma fonte de informação é que move a organização, portanto, é o fechamento do sistema, porém não é um fechamento total ao ambiente em que está imerso,

pois a ideia nucleadora, para ter autonomia, alimenta-se de saberes – memória – aos quais a ideia-chave está umbilicalmente conectada.

Esse processo de cooperação/complementação entre mídias distintas acaba favorecendo um intercâmbio entre poéticas diversas e dá vazão a uma leitura panorâmica a respeito daquele universo ficcional em destaque. Por outro lado, tal processo ao mesmo tempo em que incentiva a enriquecer-se o todo - a complexidade do universo ficcional em destaque - cerceia as liberdades de seus integrantes (MORIN, 2005, p. 343-345), mídias/poéticas/estéticas, pois suas ações/funções/articulações visam a e confluem para o sistema, não podem sair ou explorar fora deste ambiente/história. Suas qualidades, portanto, são manejadas para proverem e desenvolverem a transmídia. Por isso que complementaridade também envolve concessões, ajustes, inibições, recalcamientos, entre seus integrantes, no caso, as mídias participantes.

Ao longo do processo de troca entre linguagens, poéticas e estéticas, as informações sobre os personagens, eventos e as diferentes histórias paralelas/cruzadas/inter-relacionadas são contadas e disseminadas em mídias específicas que aderem/cooperam/partilham com a história macro em curso. Portanto, a transpoética acaba promovendo uma multiplicidade de visão de mundo – mundividências (VIEIRA, 2008, p. 54-58) – e uma relatividade semântica – percepção de camadas e instâncias distintas a cada nova estética/linguagem/mídia desenvolvida – tangível e

similar às experimentadas diante do real inexaurível:

(...) os signos multiplicam-se porque o real é inexaurível. Nenhuma linguagem é capaz de transpor o umbral até as coisas mesmas. Essas não são incognoscíveis. Pelo contrário, a multiplicidade de signos que hoje existe para aceder a elas corresponde à multiplicidade exacerbada de pontos de vista, proximidades e distâncias, clareza e obscuridade, focos e desfoques da malha intrincadamente urdida de signos que nos confundem, porque neles estamos irremediavelmente enredados. (SANTAELLA, 2007, p. 208)

Entretanto, este circuito formado por um conjunto de subsistemas – arquipélagos midiáticos –, cujas especificidades são postas para atuarem em conjunto, envolve um fator tempo que subjaz a todo o sistema.

De fato, cada subsistema passa por fases evolutivas de maneira diferenciada e em momentos específicos – flutuações – durante a realização de uma transmídia. Daí o termo círculo-evoluções, pois o fim de um processo/narrativa em uma mídia é o começo de outro processo/narrativa em outro meio de comunicação. Ou como Morin define é um “(...) multiprocesso retroativo fechando-se em si mesmo a partir de múltiplos e diversos circuitos (...)”. (MORIN, *ibid.*, p. 231)

Assim, o término de uma narrativa em um filme é o início de outra narrativa em um videogame, o fim do videogame é o início de uma narrativa em uma história em quadrinhos, o fim deste último é o começo de uma animação na *web*, portanto é um polícircuito retroativo e principalmente recursivo, pois o fim é um recomeço. No caso da transmídia, são vários recomeços em mídias

diferentes, permitindo que se expandam – retroação – suas camadas de significação, em uma verdadeira fruição imersiva, uma arquitetura multimodal de narrativas dispersas e envolventes, fluindo e confluindo por diferentes eixos semióticos.

Morin explica assim o conceito de generatividade:

(...) com efeito uma gênese indefinidamente recomeçada, organizada e regulada. Sem parar, o circuito generativo transforma interações em retroações, turbulências em rotações, sem parar ela produz, no mesmo movimento, ser, existência, organização produtiva (MORIN, *ibid.*, p. 277).

Portanto, a generatividade reforça um caráter de circularidade à ideia-chave matricial – recursividade – e de ação que se renova e expande-se – retroage – a partir da matriz/DNA. Dessa maneira, a história/argumento/roteiro matricial confere informação – signo – aos subsistemas, isto é, ela organiza a informação – a forma como os subsistemas – as mídias – estarão articuladas, mobilizadas e organizadas –, pois se torna, ao mesmo tempo, guardiã e fonte da ideia matricial (MORIN, *ibid.*, p. 379 e 394).

O papel de fonte – estocagem – de informação é que faz com que os subsistemas conheçam, entendam e desenvolvam suas especificidades (MORIN, *ibid.*, p. 150). Aliás, é a partir da transmissão/distribuição de informações que as estratégias de ativação/articulação das diferentes mídias são traçadas. Assim, por um lado, forma-se um centro de controle/comando – nucleação – e, de outro, um caráter “programático” formatado com o

intuito de atingirem-se finalidades específicas projetadas para complementarem e integrarem tais subsistemas/mídias a um todo: a transmídia (MORIN, *ibid.*, p. 392).

Logo, esse fluxo de informação se transforma em fator fundamental para evitar-se o processo de degenerescência que ronda todo sistema, pois compete à qualidade, e não à quantidade, com a qual estas informações são difundidas o papel de diminuir-se os desperdícios, os erros de percurso e os colapsos do sistema. Aliás, a própria qualidade com que a informação foi trabalhada na fase de desenvolvimento do roteiro/argumento influi e aparece no processo de difusão, pois com tais informações “em mãos”, os produtores/autores/desenvolvedores podem mensurar os momentos quando cada mídia irá operar dentro do sistema.

Já o papel de guardião – de informação – refere-se à função de regulação do policircuito, isto é, o de reiterar, repetir, regenerar o que a gerou: a ideia generativa (MORIN, *ibid.*, p. 242). O conceito de regulação implica neutralizarem-se as perturbações e desvios, isto é, saber conviver, explorar e assimilar os processos entrópicos e tecer uma regularidade nas inter-relações, associações, cooperações, concessões, complementaridades e intersemioses ao longo do processo de realização da transmídia.

O sistema vivo é algo dinâmico e mantê-lo constante e em círculo-evolução depende de administrar e manejar-se os diferentes fluxos temporais/informacionais interativos em rede. Isso corresponde a dizer que as iniciativas de mídias

específicas ou mesmo manifestações de seus seguidores/fãs, com suas produções/apropriações de histórias, textos, vídeos, desenhos etc., podem tanto cooperar para sua estabilidade quanto para sua dispersão.

É preciso não rejeitar-se este caráter movediço dos desvios, das rupturas – *feedback* negativo – mas assimilá-lo, compreendê-lo, aprender e reverter as circunstâncias – *feedback* positivo –, pois a obra transmidiática é algo que se estabelece não apenas por suas fontes oficiais ou franquia, mas principalmente pelas esferas especulativas, conjecturais, rizomáticas, labirínticas, promovidas por meio de seu jogo lúdico imersivo e participativo.

Aliás, a estabilidade do sistema – homeostase – advém por meio do intermitente fluxo de intercâmbios interno e externo, tal constância é adquirida devido à abertura – à ecologia hiper-complexa das mídias – e fechamento – ideia generativa/nucleadora – do sistema. Entretanto, a estabilidade não aplaca a desorganização e a desordem, ela assimila e explora por meio de *feedbacks* positivos – constância, circuito, recalque das perturbações – e negativos – dispersão, desvio, desregramento – em um jogo sistêmico de aprimoramento e amadurecimento da própria organização ativa.

Morin explica: “Toda criação, toda geração, todo desenvolvimento e até toda informação devem ser pagos com entropia” (MORIN, *ibid.*, p. 98). Portanto, regularidade implica ter a sensibilidade, conduta e o conhecimento necessários para equilibrarem-se os reveses, contratempos e

problemas que surjam no percurso de realização de uma obra dessa envergadura.

Nesse caso, a regulação não visa à burocracia, ao maquinal, mas ao maquinante (MORIN, 2008, p. 282), isto é, à gênese constante, ao transformar a turbulência, o ondulatório, aleatório, caótico, em turbilhão, em força motriz. Assim, a regularidade visa a manter em atividade o “calor”, a energia cinética, a movimentação, o fluxo, a organização, a criatividade.

A cada recomeço – história contada e articulada em uma mídia – o sistema mantém-se girando, ronronando, ressoando, por outras histórias, poéticas, estéticas, não deixando que se “esfrie”. Tais iniciativas – narrativas entrecruzadas com temporalidades distintas – atuam como “termostatos”, pois, ao serem disparadas, suas ações dispostas em tempos específicos permitem que a transmídia se estabilize, isto é, continue gravitando em torno das mentes de seus seguidores que a seu turno coproduzem materiais, disponibilizando-os para serem acessados, trazendo mais fãs à franquia, aumentando seu raio de ação, perpetuando sua influência, permanência e longevidade.

Por fim, a transmídia só acontece e realiza-se na medida em que consegue circular de maneira regular por entre as mídias. Tal circularidade é transformada em circuito (MORIN, 2008^a, p. 228-231), apto ao retorno, à recursividade, a retomar outras narrativas pregressas, ao mesmo tempo que é sequencial, irreversível, retroativa, expandindo e acrescentando novas perspectivas, informações, cenas, personagens, narrativas.

Este sistema *círculoevolui* em espiral, pois a cada retorno, recomeço, mergulho em um mesmo universo ficcional, são oferecidos e postos diferentes momentos dramáticos e pontos de vista, explorando-se a fruição estética imersiva, o jogo lúdico em cadeia. Trata-se do uno diverso e espiralado que, similar à figura arquetípica do ouroboros, come a sua própria cauda.

1.4. Sobre Ecossistemas, Adoções e Generosidades

Tal franquia ou eco-organização – rede de mídias integradas e organizadas – imersa na ecologia hipercomplexa das mídias cria e desenvolve um ecossistema próprio. Ao mesmo tempo em que se nutre dessa ecologia externa também fecha-se internamente em sua própria rede ou sistema. Sua composição – número de meios de comunicação participantes – pode ser feita tanto a partir de três ou quatro mídias, ou, no caso das grandes empresas de entretenimento, por uma vasta e complexa rede de pontos de acesso.

Esse ecossistema se nutre e explora a ecologia hipercomplexa porque é ela que lhe oferece as mídias disponíveis e suas possibilidades estéticas, de linguagem e aderência ao público-alvo almejado. Aliás, dependendo do perfil da obra transmidiática, certos indivíduos são atraídos e outros, não. É possível que uma obra seja articulada por livros, web-séries e jogos em dispositivos móveis porque se identificou que seu público adere mais a este tipo de configuração. Pode ser que haja uma obra que se

articule por perfis em redes sociais – FaceBook e Instagram, por exemplo –, em histórias em quadrinhos e em curtas-metragens de animação, pois se identificou que seu público é atraído por histórias cruzadas neste tipo de estruturação.

Do ponto de vista macro, a ecologia hipercomplexa das mídias funciona como uma ‘biosfera’ que engloba esta imensa rede de meios de comunicação. Já as transmídias/franquias funcionam como ecossistemas integrados a essa biosfera, ecodependentes dela, pois tanto as mídias quanto seus participantes estão imersos neste ambiente de hipercomplexidade. Do ponto de vista micro, tais mídias funcionam como ‘espécies’, pois guardam características de linguagem, estética, poética e tecnologia próprias, além de uma memória sistêmica como movimentos artísticos, artistas, obras etc. Por outro lado, seus participantes/fãs funcionam como ‘indivíduos’ que escolhem e são escolhidos (MORIN, 2005, p. 68) pelos ecossistemas/franquias, que a seu turno lhes fornecem o jogo lúdico e a fruição estética imersiva que procuram e desejam.

É importante compreender-se que o ecossistema/franquia só se mantém com a participação ativa dos indivíduos que aderem a seu projeto. Do ponto de vista da transmídia em si, existe uma mútua dependência tanto em relação à ecologia hipercomplexa – macro – quanto em relação aos indivíduos e às mídias participantes – micro. Dessa maneira, é neste tênue, ruidoso, frágil e rico ambiente – intermediário – que a transmídia/ecossistema se articula, desenvolve-se, floresce.

O paradoxo não está apenas na zona

intermediária entre macro e micro, mas no fato de que sua existência e permanência estão atreladas à exigência de captarem indivíduos participantes. Assim, por mais que haja uma programação e uma articulação de poéticas e linguagens, dos tempos e momentos de cada narrativa por entre as mídias, se não houver a adesão de participantes/indivíduos para transitarem por estas projeções, o sistema não evolui e nem sobrevive.

Isso é importante, pois tal exigência interativa introduz literalmente o emissor/produtor/desenvolvedor/egocêntrico em uma interdependência (MORIN, 2005, p. 63) em relação ao receptor/usuário/jogador/leitor/egocêntrico (também) que a seu turno almeja fruir, jogar e submergir em histórias envolventes e arrebatadoras. Tais iniciativas ou retroações negativas – um verdadeiro cabo de guerra – nas quais cada um busca para si seus próprios interesses entreproduzem, ou melhor, são coprodutoras da transmídia/ecossistema, são complementares, solidárias.

Nesse processo, os desenvolvedores/produtores da franquia ao mesmo tempo que guiam/monitoram também seguem o fluxo das intersemioses em rede, copilotam as múltiplas ações em cadeia, isto é, ações ecológicas (MORIN, *ibid.*, p. 100-103). De certa maneira, estão atrelados, inter-relacionados aos indivíduos/participantes, pois ambos são eco-organizadores do ecossistema/franquia.

Tal complementaridade, solidariedade, abre o caminho a uma generosidade, pois o

ecossistema permite a participação, a partilha, a adoção (MORIN, *ibid.*, p. 64-67) do universo ficcional, das histórias cruzadas e de seus personagens pelos seus indivíduos/participantes. Assim, na medida em que esses ecossistemas escolhem seu público-alvo, por outro lado são também escolhidos, adotados. É uma via de mão dupla, uma exploração recíproca (MORIN, *ibid.*, p. 86), na qual operam adaptações, seleções, inibições, recalcamientos, cooperações de ambos os lados. Se por um lado a ideia generativa ou o universo ficcional verticalizam a organização ativa, por outro as adoções e seleções horizontalizam o ecossistema/franquia.

É preciso compreender-se também que os indivíduos participantes podem aderir a mais de um ecossistema/franquia de uma vez. Portanto, ao mesmo tempo que os ecossistemas competem entre si, eles complementam-se na vida de seus participantes. Assim, o ecossistema mais apto a sobreviver será o mais flexível e adaptável, isto é, será o que aprende a transformar os reveses em oportunidades. Sobretudo, será o ecossistema que apresentará uma formidável capacidade de trafegar por mais uma complementaridade: lidando com os antagonismos, com os concorrentes e com as afinidades e partilhas entre os ecossistemas e de seus indivíduos/participantes.

O ecossistema que conseguir aderir a uma ou várias complementaridades em conjunto será mais viável/suscetível tanto a selecionar quanto a ser selecionado (MORIN, 2005, p. 71), isto é, a estabelecer-se e permanecer ativo.

Por último, nem sempre precisamos de

todas as mídias disponíveis para criarmos um ecossistema/franquia sólido o suficiente e ao mesmo tempo nem sempre é necessário abranger um imenso volume de participantes para obter-se êxito no projeto. Ao fim, o que importa é que se mantenham em fluxo constante as interações entre as mídias e entre seus seguidores, permitindo de maneira eco-dependente e coprodutora sua coevolução sistêmica (MORIN, 2005, p. 73).

2. Translinguagens: a retórica dos signos ou as intersemioses imersivas

2.1. Sobre Gramáticas, Cacofonias e Topologias

A partir de agora é possível adotar-se um termo mais amplo: ecossistema transmidiático; já que não estamos lidando apenas com a questão de uma “narrativa”, mas na criação de um complexo conjunto de narrativas entrecruzadas, sobretudo, sinérgicas. Mas antes de compreender-se com profundidade o que essa sinergia significa é preciso entender-se que linguagem é esta encontrada na transmídia, a translinguagem.

Se por um lado para a construção e articulação da transmídia faz-se necessária uma multiplicidade de poéticas – ou transpoéticas – em conformidade com as mídias acionadas e as demandas de seu público-alvo, por outro, no coração de tais poéticas corre uma variabilidade de linguagens: sonora, visual, verbal e suas combinações, integrações e remixagens, sejam em histórias em quadrinhos, animações, filmes de longa e/ou curta-metragem, livros, videogogos etc. Essa riqueza de vertentes sígnicas inter-relacionando-se no seio deste ecossistema cria uma ecologia comunicativa ou ecomunicação (MORIN, 2005, p. 53-56).

De fato, a imersão ocorre na esfera da

linguagem, no caso, das linguagens utilizadas ao longo do período pelo qual a transmídia ocorre. Não se pretende aqui esclarecerem-se as especificidades de tais linguagens das mídias participantes, pois já existe uma farta literatura a respeito. O que se almeja neste capítulo é o esclarecimento da linguagem que molda a transmídia em si, no âmbito de sua ecologia.

Tal ecocomunicação implica uma organização semiótica, isto é, cria-se uma gramática própria para o ecossistema em voga ao ponto de, para leigos, tal ecologia de signos traduzir-se como ruidosa e/ou cacofônica, entretanto, para seus fãs/seguidores, tal ambiente é perfeitamente familiar, natural.

Conversar sobre cavaleiros Jedi e guerreiros Sith, sobre romulanos, vulcanos e klingons, implica do outro uma mesma gramaticalidade (VIEIRA, 2007, p. 64) ou memória sistêmica para que assim estejam ambos em uma mesma faixa intersimbólica (VIEIRA, 2007, p. 58). Porém, para os que desconhecem esses universos ficcionais de *Star Wars* e *Star Trek*, respectivamente, tais palavras são literalmente de outra Língua, no caso, de outro ecossistema ou ainda de outro universo, paralelo, por certo.

Ao estudar a interação das espécies em um ecossistema, o biólogo Jakob von Uexküll observou que existia uma faixa de leitura de cada espécie, isto é, em meio à multiplicidade de signos e linguagens disponíveis em diversos níveis semióticos pululando de todas as partes em um meio-ambiente, as espécies “leem” ou decodificam aquilo a que estão aptas a computar, mediar. O “Umwelt”, que traduzido

significa “o mundo à volta” ou “o mundo em torno”, seria uma espécie de “bolha” (VIEIRA, 2007, p. 24) ou rede semiótico-perceptivo-computacional particular pela qual cada espécie traduziria as informações no ecossistema em que está inserida em conformidade com sua capacidade de interpretar. Do ponto de vista do ecossistema transmidiático, algo similar ocorre com aqueles que adotam/submergem em um determinado universo ficcional.

A ecomunicação implica então uma organização de linguagens que formam uma rede complexa de signos, que pululam de diferentes mídias e tecnologias com variações estéticas e de poéticas, criando uma gramaticalidade específica do ecossistema. Assim, para poder compreender-se tudo o que é transmitido, difundido e trocado lá dentro, é preciso que o usuário/leitor/espectador/jogador, a seu turno, desenvolva uma espécie de *Umwelt*, tornando-se apto a interagir, interpretar e ampliar sua experiência imersiva.

Trata-se de uma dilatação do *Umwelt* biológico (VIEIRA, 2007, p. 26-28) para um *Umwelt* noológico¹ de ecossistemas, mundos e universos ficcionais possíveis. Estamos diante do jogo lúdico, da obra aberta, porém sua articulação não advém apenas de uma fonte, mas de uma ecologia multifacetada e integrada de mídias cujas linguagens nos inundam, atravessam, transbordam, circundam.

¹“(…) designa o mundo das ideias, dos espíritos, dos deuses, das entidades produzidas e alimentadas pelo espírito humano dentro da cultura. Essas entidades, deuses ou ideias, dotadas de autonomia dependente (das mentes e da cultura que as alimentam) adquirem uma vida própria e um poder dominador sobre os humanos”. (MORIN, 2007, p. 208)

A partir das intersemioses imersivas e ecológicas que tal *Umwelt* noológico é urdido, tramado, adquirido.

Entrar, interagir, caminhar e permanecer em um ecossistema transmidiático implica do usuário/leitor/espectador/jogador um tempo para adquirir certo conhecimento – memória sistêmica – sobre o universo ficcional ao qual está enveredando. Existem também níveis de interação, alguns permanecem em camadas superficiais, outros querem e exploram camadas mais profundas. Tais dimensões de informações (VIEIRA, *ibid.*, p. 58) enovelam-se em uma variabilidade de feixes semióticos, criando topologias espaciais (VIEIRA, *ibid.*, p. 99) distintas ao ponto de ser necessário criarem-se mapas mentais para que possam mediar, com a riqueza que lhes é devida, tais universos ficcionais.

Ocorre com esses ecossistemas noológicos ou universos ficcionais o mesmo que com o lugar, o território, o espaço, o relevo onde vivemos ou transitamos diariamente: precisamos conhecê-los, ir de um ponto a outro, conhecer onde fica tal lugar, onde uma pessoa se encontra ou mora, qual trajeto deve ser tomado para chegar-se a tal evento etc., tudo demanda o uso de mapas, se não impressos, em mídias móveis ou mentais. Aliás, esse é mais um motivo para abandonarmos a ideia de que a transmídia se trata de uma questão apenas de narrativa, não se trata.

Por outro lado, é evidente que esse tipo de riqueza semiótica demanda não apenas uma gramaticalidade consistente – organização semântica – do universo ficcional criado, mas sobretudo uma

escolha das linguagens e da maneira como serão articuladas, isto é, o movimento cinético da cadeia de signos (VIEIRA, 2007, p. 98-99) – feixes – ao longo da historicidade da transmídia.

2.2. Sobre Atratores, Geometrias e Temporalidades

Como visto no capítulo anterior, a nucleação do sistema – o que implica dizer difusão de informação e elaboração/execução de método/estratégia de performances – favorece o florescimento dos subsistemas/mídias, isto é, promove a diversidade, provê a interdependência e permite o intercâmbio entre as partes e o todo no polícircuito recursivo retroativo, isto é, no ecossistema.

O valor qualitativo dessa sintaxe entre as mídias, ou difusão de informação por vários eixos intersemióticos – ou feixes –, está na perspectiva de distribuir-se no sistema uma rede complexa de significados. De fato, tais informações não residem prioritariamente em um único eixo semiótico, isto é, apenas em um filme, nas histórias em quadrinhos, nos livros, nos games, mas integra-os de maneira a difundi-las por diversos eixos: ora em uma mídia, ora em outra. Esse design informacional, com suas temporalidades distintas ou flutuações (PRIGOGINE, 2001, p. 93), demanda uma atenção redobrada do espectador/usuário/leitor/jogador em rede.

Entretanto, se tais flutuações, temporalidades e intersemioses ocorrem, é porque

existe algo que as tenciona para pontos focais aos quais as camadas de informação convergem, nos quais se coadunam, complementam e associam-se em fluxos informacionais diversos e distintos, porém, pontuais. Como Mario Bunge alerta (2007, p. 334): “(...) o tempo não tem uma flecha inserida em seu interior. Suas flechas devem ser procuradas em processos inteiros e não em um dos aspectos dos processos”.

Segundo as teorias clássicas de roteiro de cinema, uma história precisa ser dimensionada a partir do tempo. Assim, um filme de 120 minutos ou de duas horas de duração precisa ser visto como algo em evolução, que tem uma determinada situação inicial envolvendo determinados personagens e um tempo final envolvendo desdobramentos entre tais personagens que, de certa maneira, relacionam-se em graus variados com o início. Isso equivale a dizer que entre o ponto-estado inicial e o ponto-estado final, existem mudanças e eventos (BUNGE, *ibid.*, p. 335).

A título de clareza na análise, o que será adotado aqui é o *design* clássico vinculado à arquitraba (MCKEE, 2004, p. 55). Nessa forma de narrativa, o que se observa é que existem pontos focais que arremessam, deflagram ou impulsionam a história para além, tratam-se de catalisadores de eventos. Tais fatores são chamados de – *plot points* – pontos de virada (MCKEE, *ibid.*, p. 174) e sua função é desequilibrar, tencionar e oferecer resistência ao protagonista, ou melhor, promover processos entrópicos à vida deste personagem.

A maneira como o protagonista encara

tais processos varia de acordo com o caráter de cada personagem, entretanto Mckee (ibid., 144) observa que existem níveis de conflitos distintos: conflitos extrapessoais englobando sociedade, comunidade, instituições sociais etc.; conflitos pessoais englobando família, amigos e colegas de trabalho etc.; e conflitos internos envolvendo consciente, subconsciente, sentimentos, sonhos etc. Cada esfera influi na vida do personagem e enquanto alguns filmes versam apenas sobre uma dessas camadas, outros trafegam por suas inter-relações ou correlações (PRIGOGINE, 2002, p. 69). Entretanto, o ponto de virada é algo que desequilibra e chacoalha, se não as três esferas ao mesmo tempo, pelo menos uma das camadas, fazendo com que tal evento reverbere e amplifique-se (PRIGOGINE, 2011, p. 39) por entre elas.

Ainda continuando com as ideias expostas por Mckee (ibid., p. 125), para que um personagem seja crível e envolvente, as respostas dadas por ele a cada ponto de tensão devem flutuar por entre polos positivos e negativos em termos de valores humanos universais, como amor/ódio, vingança/perdão, raiva/serenidade, verdadeiro/falso etc.; quanto mais as polaridades variarem em um personagem ao longo do tempo em conformidade com os pontos de tensão, mais rica e dinâmica a sua caracterização.

De fato, um ponto de virada é sempre algo que arremessa o personagem em momentos quando não estava preparado. Momentos, portanto, nos quais suas crenças e hábitos são postos em xeque. Alguns personagens ignoram os fatos e insistem no

erro, outros tentam refazer suas ideias e teorias e tomam caminhos diferentes do que estavam acostumados. Entretanto, ao longo desse caminho há erros e acertos que se vão acumulando, assim, valores positivos e negativos vão intercalando-se até que se chega ao clímax da história, que pode levar a um fim otimista, pessimista ou ambíguo.

Em um filme de 120 minutos, por exemplo, particionado em três atos, existem dois pontos de virada macros: o ponto de virada ao fim do primeiro ato, na altura do vigésimo-quinto ao trigésimo minuto, e outro na altura do nonagésimo minuto, ao fim do segundo ato, que impulsiona a história para o terceiro ato, isto é, sua resolução.

Recapitulando: a complexidade vinculada à história de um personagem possui níveis de conflito – correlações – pelos quais certos momentos de tensão são deflagrados. Tais níveis de conflito formam contextos, isto é, pontos-estado ao longo da trajetória do personagem. Em seu curso, há flutuações entre as polaridades, isto é, o personagem oscila entre boas atitudes e más atitudes, assim, a cada evento ou ponto de tensão, há uma ascensão do nível de conflito até chegar-se a uma crise. Tal crise simboliza um momento quando o nível de pressão sobre o personagem é enorme, entretanto, tal pressão é que impulsiona o personagem a chegar ao clímax da história.

De fato, imersos na linearidade encontrada em uma arquitraba, o que se observa é que tais pontos de virada revelam ser estruturas atratoras (VIEIRA, *ibid.*, p. 53). Porém, antes de qualquer coisa, é preciso lembrar o que são tais

atratores. Segundo Vieira:

A partir do momento em que um processo é disparado, um ponto inicial é identificado como a condição inicial e uma trajetória desenvolve-se segundo a dinâmica do sistema. O que é observado é que as órbitas acabam por atingirem as entidades descritas, como se “atraídas” por elas. Tais entidades, subsistemas de pontos-estado topologicamente inseridos no espaço de estados, é o que chamamos “atratores” (VIEIRA, *ibid.*, p. 52-53).

Ora, tais estruturas atratoras podem ser encontradas na transmídia, mas não de maneira tão linear, como na arquitrama ou no design clássico do cinema.

Na verdade, são as estruturas atratoras que definem os momentos nos quais as mídias se convergem e coadunam-se sobre a temporalidade macro da transmídia e, ao mesmo tempo, tais pontos focais regeneram e geram consequências em camadas narrativas menores nas chamadas dimensões de informação (VIEIRA, *ibid.*, p. 58). Pois cada informação disposta em uma mídia, isto é, devidamente colocada e distribuída em camadas para ser percebida pelo espectador/usuário, tem seu feixe ou sentido apontado para os atratores. Portanto, tais atratores funcionam como coordenadores legaliformes (VIEIRA, *ibid.*, p. 63), isto é, coordenadores de sentido pelo qual todas as outras mídias fluem, ecodependem e estão internamente interconectadas. De fato, é devido às estruturas atratoras que todas as outras mídias são organizadas em termos de difusão de informação.

Por outro lado, isso equivale a dizer que cada mídia carrega uma gama de informação que

promove o acúmulo, a estocagem e memória sistêmica (VIEIRA, *ibid.*, p. 58). Aparentemente, certas informações – distribuídas entre os subsistemas – aparecem desconexas, de pouca importância, pontos soltos – que são, no devido tempo, reabordadas e ressignificadas em mídias seguintes como elementos cruciais para a resolução de um quebra-cabeça complexo.

Entretanto, se cada mídia carrega uma gama de correlações dispostas e distribuídas em rede, isto demonstra que toda mídia comporta uma série de eventos, fatos e complementações com temporalidades, flutuações e intersemioses próprias e distintas. Portanto, cada mídia tem seus próprios atratores ou pontos de virada internos em graus variados e diversos que dialogam, ao seu turno, com os atratores macros da transmídia como um todo.

Dessa maneira, o tempo não pode ser visto como algo único e uniforme, aliás, este é o erro clássico que Mario Bunge critica em seu texto “A Flecha do Tempo” (ver BUNGE, *ibid.*, p. 331). De fato, existem flechas do tempo distintas: a flecha do tempo da Via-Láctea, do Sistema Solar, da Terra, dos reinos, das espécies, do Homem, das células, das moléculas, dos átomos etc., todas convivem, complementam-se em camadas. Ainda que alguns nem saibam ou percebam tais temporalidades entre si, as variações do tempo dos eventos e das mudanças existem e afetam-se mutuamente em diferentes escalas.

A dinâmica encontrada na flecha do tempo de uma transmídia – densidades, bifurcações, trajetórias –, e que é distribuída em camadas cujas temporalidades se complementam, divergem,

flutuam e ressoam (PRIGOGINE, 2011, p. 43) entre si, tem de ser vista em flechas do tempo distintas e há certos pontos focais – atratores – nos quais tais dimensões temporais se chocam, interseccionam-se, entrelaçam, sobrepõem, influenciam-se mutuamente sobre o eixo temporal macro, que molda o todo: a transmídia.

Tal processo legaliforme seria, portanto, a geometrização dos diferentes fluxos informativos/sígnicos/temporais, e de fato sua função seria a de manter e regular as informações dispostas nas mídias acionadas, conferindo sempre um retorno – recursividade – à fonte, à ideia generativa, ao argumento do ecossistema.

Porém, a cada atrator – ponto de virada – todo o sistema é afetado, pois personagens, contextos e histórias sofrem transformações – retroatividade – e tais transformações fornecem mais desdobramentos – bifurcações – e situações às narrativas encontradas nas e por entre as mídias, até que tais reverberações – ou abalos sísmicos – menores tomem uma amplitude tão grande, que chacoalham o todo, tornam-se, dessa maneira, atratores macros.

2.3. Sobre Dissipações, Imprevisibilidades e Sinergias

À medida que os feixes semióticos evoluem, flutuam e ressoam entre si é que se torna possível traçar sua espacialidade topológica e correlacioná-la às informações distribuídas em rede.

A temporalidade desenvolvida por meio de pontos-estado pautados pela dinamicidade dos atratores cria espaços de contextos (VIEIRA, 2007, p. 82), isto é, uma sequência de narrativas – historicidade – que se vão acoplando, umas superpondo as outras.

Assim, diálogos, ações, cenas, personagens e narrativas tecem uma vasta e complexa teia de influências intersimbólicas. Sobretudo, a história em si do ecossistema transmidiático é contada por meio da lógica encontrada nas chamadas estruturas dissipativas (PRIGOGINE, 2001, p. 70) que, longe do equilíbrio, encontram sua construção contínua, criativa e irreversível.

Tal imprevisibilidade e constância permitem que o usuário/leitor/espectador/jogador nunca perca interesse, pois nada é dado de uma vez, há de explorar-se, há de oferecer e promover-se um tempo de experiências múltiplas (PRIGOGINE, *ibid.*, p. 84), um encantamento enraizado na novidade, em novas estruturas espaço-temporais.

Para compreenderem-se todas as ramificações e nós em jogo faz-se necessário um mapeamento e, em alguns casos, a elaboração de verdadeiros atlas das intersemioses em curso no grande e complexo “tabuleiro” topológico. Não estamos distantes da experiência promovida pelos RPGs (*Role Playing Games*), entretanto, a espacialidade da transmídia e sua geometrização diferem-se por seu ecossistema midiático, por sua transpoética e translinguagem. Do ponto de vista noológico, a riqueza gramatical dos RPGs e da transmídia são muito semelhantes.

O mapeamento dos espaços de contextos permite que o usuário/leitor/espectador/jogador divise as trajetórias dos personagens e das histórias entrelaçadas e interconectadas, que as veja não mais isoladas, mas em conjunto. Tais espectros – ou colateralidade (PEIRCE, 1998, EPII, p. 409) – ramificam-se, enroscam-se em certas regiões, criam órbitas espalhadas (VIEIRA, 2007, p. 84-85), coadunam-se em relevos, territórios, lugares. Em muitos casos, salta-se de um ponto ao outro, em regiões cujos contextos estão integrados semanticamente. Enovelam-se, redirecionam e expandem-se em camadas de densidades distintas ou planos de densidade (VIEIRA, 2007, p. 104). Tal experiência assemelha-se a uma navegação pontuada pelas arquiteturas multimodais de informação (SANTAELLA, 2007, p. 216) encontradas na lógica do hipertexto e da hipermídia.

Assim, à medida que o ecossistema evolui, redundâncias e tendências surgem, esclarecem o que outrora era aleatório e caótico, portanto os arranjos e as ramificações de feixes semióticos distintos e difusos tornam-se coesos, coerentes, organizados. Tais feixes são na verdade um compósito de signos que, por meio das intersemioses (intercâmbios sígnicos), tecem temporalidades, espacialidades, dimensões ou área de informação (PEIRCE, 2000, p. 140). Existem gradações de elementos que compõem tais feixes semióticos.

Em relação ao próprio signo, ou a seu fundamento, os mais tênues desses elementos são aqueles que se referem aos quali-signos, isto é,

qualidades funcionando como signos, no caso, cores, luminosidades, texturas, contrastes, saturações, nitidez, timbres sonoros etc. Depois os mais tênues são os sin-signos, isto é, eventos que funcionam como signos, no caso, todo movimento, ação-reação, trânsito de pessoas e/ou objetos, ou mesmo um piscar de olhos, um sacar de arma, uma batida na mesa, um grito de dor, o estampido de uma arma de fogo etc.; por fim estão os legi-signos, isto é, leis funcionando como signos, no caso, tudo o que caracterize o contexto histórico, cultural, político, social, econômico e geográfico que ambienta a trama e permeia tudo o que vemos, lemos e ouvimos na transmídia.

Em relação ao seu objeto – isto corresponde a dizer em relação ao próprio universo criado dentro da obra transmidiática – existem outras gradações. A primeira é a icônica: as relações que guardam semelhança com algo externo, mas independem da realidade ou da veracidade dos fatos. O caráter de mimese, de simulação, é notório aqui. Portanto, para guardar-se tal semelhança é necessária uma rede sistêmica e integrada de quali-signos, sin-signos e legi-signos atuando em fluxo – retroalimentando recursivamente – e de maneira complementar para assim fortalecer-se tal hipótese ou possibilidade.

A segunda gradação de signos em relação ao objeto é a indicial: as relações que guardam correspondência e coerência com fatos históricos, culturais, geográficos, econômicos etc. da época, no caso, o vestuário usado pelos personagens, os objetos de cena encontrados no cenário, as

ferramentas e utensílios utilizados, os sons ambientes e efeitos sonoros etc. Os índices servem para situar-nos, balizar, firmar, notar, atentar e para relacionarem os fatos. Se o terreno dos ícones é pavimentado pelas semelhanças, o dos índices é pelas coerências e reciprocidades palpáveis, concretas. A terceira gradação é a simbólica: as relações que lidam com generalizações e caracterização da realidade/objeto, dos tipos que aparecem na narrativa, no caso, cada personagem tem uma maneira de agir, falar, portar-se e interagir com outros personagens ao longo da história. Pela atuação (ver Aristóteles, 2005, p. 36) é que o caráter simbólico dos personagens e da trama é expresso em relevo na imagem e conseqüentemente em sua narrativa.

Esse emaranhado de signos e suas inter-relações e intercâmbios são confeccionados de maneira sistêmica durante o processo de criação e seu manejo, conseqüentemente, suas articulações ao longo trajetória em rede, acabam gerando outros signos (interpretantes) que atuam diretamente na mediação com o usuário/leitor/espectador/jogador. Assim sendo, o caráter simbólico depende da atuação, interação, transformação ou entreprodução de quali-signos, sin-signos, legi-signos, ícones e índices em seu bojo para gerarem-se signos interpretantes que agem diretamente na interpretação.

Nesse sentido, há uma produção de signos interpretantes em três níveis: no Remático, no Dicissigno ou Proposição e no Argumento. O remático ou rema é um signo interpretante atuando

no nível da sugestão, no caso, o compósito de signos arranjados em fluxo projeta o clima (ou a tônica) no qual os personagens estão envolvidos. Portanto, esse compósito de signos tem o potencial de gerar ou tender a um tipo de sentimento, seja suspense, alegria, terror etc. Tal sentimento espraia-se e ecoa a cada imagem, diálogo, edição, iluminação, atuação etc., corre e flui para projetar uma tênue e marcante ambiência, esteticamente é notado, porque nele – como fãs/seguidores –banhamo-nos e estamos imersos.

O Dicissigno ou Proposição é um signo interpretante atuando no nível das premissas e evidências, não afirma certo ou errado, apenas as põe em relevo, expõe. No caso da transmídia, os fatos vão sucedendo-se em diferentes eixos midiáticos e semânticos e seguidores acompanham atentamente o curso dos seus desdobramentos no ecossistema. Há um processo de conexão temporal entre as ações postas em relevo pelas narrativas entrecruzadas – espaços de contextos – e a atenção dada pelo fã para constatar-las. Neste nível é que as topologias espaciais surgem, pois se constata a integralidade (VIEIRA, 2007, p. 71) das mensagens difundidas ao longo da evolução do ecossistema noológico.

Já o argumento, a ideia geral, nucleadora, generativa, isto é, o que gerou e organiza tal ecossistema noológico, portanto, o símbolo, tem de ser compreendido da seguinte maneira: “(...) deveria significar uma coisa que corre junto com, tal como (êmbolo) é uma coisa que corre dentro de algo” (PEIRCE, 2000, p. 72). Como uma lei, é algo de natureza abstrata, que ordena os fatos, dando-lhes

um sentido, uma trajetória, uma tendência, experimentável por sua presença na organização dos fatos, eventos, das narrativas, isto é, por sua gramaticalidade.

Por exemplo, imaginemos um personagem “X” que vive em um planeta inóspito, em uma galáxia distante. Na medida em que se narram as informações sobre seu ambiente, como cores, texturas, formas e formatos, objetos ao redor, seu figurino e tipo físico, comportamento e hábitos (ou ainda seu contexto socioeconômico etc.), o que se articulam na verdade são signos: quali-signos (colorações, texturas, matizes, luzes, sombras etc.) sin-signos (ações do personagem e das pessoas ao redor, movimentos diversos, sons ambientes etc.), e se tais sin-signos repetem-se, isto quer dizer que não são esporádicos, mas que algo rege aquele tipo de padrão, são legi-signos, portanto fazem parte das regras daquele lugar.

Entretanto, tal personagem “X” guarda semelhanças – iconicidade – com um tipo de vida similar ao de caçadores de recompensas, pois como visto em outros filmes e narrativas diversas, caçadores de recompensas têm aquela maneira de viver. Índices como armamentos, jeito de falar e ludibriar e a caçada na qual a personagem se envolve para conseguir alcançar seu alvo reafirmam isso. Essa sintaxe de signos dá vazão e substância ao caráter simbólico do personagem, isto é, sua caracterização – conduta e hábito – é ecodependente dos outros signos em curso, interconectados e correlacionados.

Por outro lado, tal personagem projeta na mente do intérprete um tipo de sentimento –

Remático – que pode ser de temor, respeito, repulsa ou empatia. Geram-se proposições do tipo “esse personagem é durão, ninguém vai meter-se a besta com ele!”, “esse cara parece mal, mas tem alguma coisa nele que diz o contrário!”. Entretanto, só na medida em que esse personagem se envolve na historicidade do ecossistema transmidiático e por suas bifurcações e trajetórias afins é que se torna possível – por colateralidade – chegar-se a uma ideia geral – argumento -, a uma área de informação ou memória sistêmica.

Toda essa gama de signos pode ser vista em apenas um personagem, todavia, uma transmídia evolui por uma rede intrincada de personagens, cenas, narrativas, trajetórias e histórias diversas, em espaços e temporalidades distintas, isto é, por um fluxo de correlações (PRIGOGINE, 2002, p. 70).

Em resumo: O conjunto de feixes semióticos forma sintaxes, isto é, arranjos, combinações, complementações, ressonâncias entre si, tais integrações e acoplamentos dão forma, desenvolvem uma morfologia, a *Gestalt* do ecossistema noológico, isto é, sua topologia espacial estruturada por uma miríade de planos de densidade e espaços de contextos. Já a historicidade permeada por ações, eventos, fatos e narrativas entrecruzadas e correlacionadas tece um discurso, isto é, a gramaticalidade do ecossistema.

Por outro lado, a transmídia tem um ponto inicial e um ponto final, isto é, tem um período para acontecer. Pode ser que tal ponto final seja estipulado como etapas ou estágios, abrindo o sistema às finalidades por temporada. Porém, o

ecossistema acontece e tende para uma direção pré-projetada, pois faz parte de sua organização semântica entrelaçar todas as esferas sógnicas para uma finalidade, aliás, os atratores mantêm e projetam o sistema em direção a isto. Portanto, todas essas camadas e dimensões de informação fluem, orbitam e transcorrem de maneira sinérgica.

A sinergia seria o conceito que englobaria a sintaxe, a forma e o discurso (SANTAELLA, 2001) dentro de *designs*/trajetórias espaço-temporais que *círculo evoluem* em um polí-circuito recursivo retroativo. Tais trajetórias formam um conjunto de narrativas que se interseccionam em momentos distintos e em fluxo correlativo contínuo. No primeiro nível – o rizomático – as bifurcações e ramificações dão vazão aos enigmas, mistérios e especulações, em um segundo nível – o detetivesco – são os fechamentos, conclusões e resoluções que dão a tônica, já num terceiro nível – o espiralado – são os conhecimentos e as aprendizagens – memória sistêmica – adquiridas que lançam fãs/seguidores a novos desafios dentro do ecossistema.

Assim sendo:

- 1) O Rizomático (errático e labiríntico):
o conjunto de narrativas correlacionadas promovem aberturas tais – nós, *links*, elos e nexos – que o fã/seguidor passa muito tempo sondando, pesquisando e traçando os diferentes caminhos dispostos. Há um ir e vir constante – releituras dos filmes, dos capítulos da série, dos

livros, das animações, das histórias em quadrinhos, dos videogames etc. – e as narrativas suscitam muitos enigmas e obscuridade em torno dos personagens e da história. Há uma necessidade de estocagem maior, isto é, acúmulo de memória, isto implica dispersão de tempo, dados e atenção, aliás, neste tipo de trajetória, há uma troca de informação constante com a comunidade especializada, ou *fandom*. Portanto, existe muito mais abertura às *especulações* do que certezas.

- 2) O Detetivesco (linear e gratificante): os elementos encontrados no conjunto de narrativas de tipo rizomática aparecem na Detetivesca, porém os elos são mais coesos e coerentes. Neste tipo historicidade, as narrativas cruzadas promovem os nós e nexos que permitem certo grau de linearidade, pois a cada pista “encontrada” é possível entender o que está acontecendo na história e aos personagens envolvidos. Há certa recompensa e gratificação a cada pista correta que implica revelações gradativas até o grande fim que, de certa maneira, é catártico. Porém, tal desfecho não é garantia de que todos os enigmas

expostos serão solucionados, apenas que a história será mais compreensível. Não há tantas especulações, mas há um envolvimento eletrizante da comunidade que atentamente segue passo a passo, cada segundo, cada mídia, cada evento/mudança, narrativa articulada, sabendo que a qualquer momento um elemento decisivo será apresentado. Cabe ao fã/seguidor perceber, colher, testar, descartar ou acolher tal informação e levá-la adiante.

- 3) A Espiralada (recursiva e retroativa): os elementos encontrados nos conjuntos narrativos rizomático e detetivesco aparecem no espiralado, porém os elos de conexão demandam sempre o exercício da recursividade e retroatividade, pois há um acréscimo de significação – aprendizagem e conhecimento – envolvendo todo o sistema. Cada imersão às diferentes narrativas, linguagens e poéticas faz com que o espectador nunca volte à superfície da mesma maneira como entrou. As descobertas são tão eloquentes, que é necessário reverem-se os filmes e as obras

envolvidas a partir de outro olhar. A mudança de significado gera um recomeço e todo o sistema – poéticas e mídias articuladas – é afetado. Nuances e detalhes que passaram despercebidos na primeira leitura-imersão aparecem em uma segunda leitura-imersão como repletos de valor significativo que se mostra crucial para compreenderem-se os enigmas correlacionados em rede. Esse processo se repete a cada novo conhecimento adquirido.

A abertura especulativa promovida pelo conjunto rizomático atrai atenção e permite um envolvimento maior de uma comunidade que cresce em conformidade às incertezas expostas, enquanto que o conjunto detetivesco tem um papel de fechar os elos, de entrelaçá-los, diminuindo as incertezas e obscuridades, permitindo uma zona de razoável conforto. Enquanto que no conjunto espiralado o que se redefine é todo o ecossistema noológico, isto é, sua área de informação, seu campo semântico, sua teia de significados é expandida e aprofundada. Nesse conjunto, há um realinhamento das linhas narrativas, as bifurcações constroem um novo caminho para o sistema como um todo, o que aumenta o interesse por todas as obras articuladas até ali e lança o espectador/fã a níveis mais densos e amplos dentro da franquia, abrindo, conseqüentemente, todo o sistema a uma nova onda de especulações. Assim, um

ciclo fecha-se e outro se inicia *ad infinitum*.

Por outro lado, a cada novo ciclo exige-se mais e mais do fã, a ponto de espectadores/leitores/usuários/jogadores “não iniciados” – que não acompanham, não acessam ou simplesmente desconhecem aquele ecossistema noológico – não conseguem dimensionar as camadas e instâncias envolvidas, conseqüentemente, há uma perda de interesse pela franquia, isto é, estamos aqui falando, mais uma vez, de entropia.

Antes de avançarmos para o próximo capítulo é preciso esclarecermos que apesar da linguagem sinérgica da transmídia guardar características vinculadas a sistemas não lineares (VIEIRA, 2007, p. 48), as mídias participantes, cinema, histórias em quadrinhos, videogames, literatura etc., operam em uma linearidade de linguagem em conformidade com suas especificidades e convenções próprias.

Assim, cada espécie/mídia dispõe de suas regras de estruturação semiótica interna, opera cada uma em sua área de ação estética e de linguagem, entretanto, em rede, suas ações ecológicas e sígnicas ecoam e ressoam por todo o sistema de maneira não linear, fora do equilíbrio.

3.T ransmediações: as interpretações em rede ou a catarse ecológica

3.1. Sobre Insuficiências, Especialistas e Inversões

A complexidade envolvida na mediação de um ecossistema transmidiático salienta um dado importante: a insuficiência e as limitações de um único observador. Assim, similar ao que ocorreu no âmbito da física quântica no começo do século XX, no que tange as limitações, dúvidas e questionamentos tanto em relação ao observador quanto aos aparelhos de medição, o ecossistema transmidiático impõe um ambiente de correlações em rede que demanda do fã/engajado uma mediação não mais isolada, mas ecológica.

De certa forma, Harvey (p. 55-56, 2015) está correta ao dizer que existem semelhanças entre a experiência que as histórias em quadrinhos – Marvel Comics e DC Comics, por exemplo – desenvolveram a partir da década de 1940 e o ecossistema transmidiático atual, dado o volume de publicações, com sagas, tramas e trajetórias dos heróis em diferentes nichos e contextos, era quase impossível traçarem-se todas as correlações criadas e mantidas por estas editoras em seus variados títulos disponíveis. Nesse aspecto, era comum os fãs aproximarem-se e trocarem não só suas revistas, como em conjunto discutirem suas impressões e

deduções a respeito das histórias de seus heróis e/ou grupo de heróis.

O caráter *underground* dessa coletividade de fãs engajados, reunidos para dialogarem sobre o universo ficcional em que estavam inseridos via linguagem dos quadrinhos, era notório. De fato, o perfil desses coletivos sempre foi o de uma comunidade de 'especialistas', reclusa, muitas vezes, a ambientes reservados e sem nenhuma visibilidade. Entretanto, a transmídia inverte essa lógica.

No ambiente atual, não é necessário que todos os fãs de uma franquia em uníssono leiam, assistam, joguem, participem de tudo que é lançado ou esteja disponível, ao contrário, o ecossistema transmidiático potencializa a criação, pois dela é eco-dependente, das comunidades de fãs, os *fandom*. Assim, para cobrirem ao máximo os conjuntos de histórias e narrativas, os fãs organizam-se – ou auto-organizam-se de maneira espontânea e pragmática – em associações e cooperações visando a um mútuo objetivo: explorarem ao máximo tal ecossistema noológico ou universo ficcional e a ele retornar permanecer, transitar, desfrutar, colher e participar.

3.2. Sobre Signo, Objetos e Roupagens

O coletivo floresce na medida em que se percebe que isolados tais fãs não poderiam dar conta de tudo o que acontece em tal ecossistema. Entretanto, isso só ocorre porque a obra guarda em si dois vetores importantes: o potencial para que tais

comunidades surjam – em ressonância do universo ficcional desenvolvido – e a tendência para que estas mesmas comunidades sejam alimentadas de novidades, isto é, que se mantenham ronronando, em atividade, em movimento, conferindo-lhes a possibilidade de manterem-se, de autossustentarem-se, para além dos pontos de acesso da franquia.

Isso quer dizer que devido ao seu potencial e à sua tendência, o ecossistema noológico, distinto do ecossistema transmidiático, mas deste dependente, adquire vida fora do eixo que o desenvolveu por meio de associações afins ou comunidades de fãs, imersos e mediando ecologicamente o mesmo ecossistema noológico ou universo ficcional.

Residem nesse caráter de potencial e de tendência dois tipos de signos interpretantes. Peirce chamou-os de Interpretante Potencial e Interpretante Final. Mas, o que é o interpretante? O interpretante é um signo que provoca na mente o início ou a continuidade das associações de ideias.

Nesse sentido, ele tem um caráter de expansão, de evolução, de cópula, desenvolvimento, aprendizagem, aquilo que Peirce denomina como Terceiridade, portanto, o pensamento tem o seu desencadear impulsionado pelos interpretantes, pois um signo gera outro, que gera outro, *ad infinitum*.

Entretanto, o interpretante não pode ser visto como algo fixo em si mesmo, como se pudesse denotar uma única interpretação a respeito do objeto ao qual está vinculado, na medida em que existem variantes tanto do lado do signo já mediado ou interpretante quanto do intérprete. Aliás, intérprete

não é o mesmo que interpretante e/ou interpretação.

Assim sendo, tanto o signo quanto o objeto são ecodependentes, isto é, ao mesmo tempo que estabelecem uma independência um em relação ao outro, também são dependentes de outros fluxos: culturais, psicológicos, fisiológicos etc., que influem na forma de mediá-los e interpretá-los, tornando imprescindível a atualização nas e das interpretações. Portanto, não podem ser vistos como isolados, mas dentro de um fluxo contínuo ou cadeia semiótica complexa: concorrente, antagônica e complementar.

Segundo a teoria dos interpretantes de Charles S. Peirce: o interpretante é um signo resultante da mediação do signo (*representâmen*) em relação ao objeto. O objeto determina o signo que, conseqüentemente, produz outro signo, já mediado, que traz consigo a informação referente ao objeto, mas não apenas às qualidades do objeto, o interpretante é um signo apto a ativar a cognição, a interpretação. Nas palavras do próprio Peirce:

Um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do *representâmen*. "Ideia" deve aqui ser entendida num certo sentido platônico, muito comum no falar cotidiano (...). (PEIRCE, 2000, p. 46)

A questão do objeto é algo crucial nesse processo, segundo ainda esse autor, existem dois objetos: o objeto real ou dinâmico, aquele fora da

mente, que independe do que a mente pensa ou interpreta sobre ele, sobretudo, é notório o caráter de alteridade em relação ao signo.

Por exemplo, um intérprete pode arguir que a Lei da Gravidade seja uma ilusão. Entretanto, no que esse intérprete acredita não afeta a Lei da Gravidade em si. Assim sendo, se lançarmos uma pedra do alto de uma montanha, a Gravidade atuará como sempre atua independente se cremos nela ou não. Isso é alteridade.

O objeto dinâmico, portanto, é a realidade lá fora da mente e esta não pode ser contida no signo. O papel do signo é traduzir, codificar e interpretar da maneira mais aproximada possível o que acontece no real. Aliás, o segundo objeto, o imediato, é aquele que está inserido no signo; este é incompleto, fragmentado, particionado, portanto, nunca é o todo do objeto. Assim sendo, dada sua imprecisão, esse é um 'objeto' que carece de uma renovação constante, de uma atualização, pois o objeto imediato inserido no signo jamais supera ou sobrepõe-se ao objeto real ou dinâmico.

Em termos gerais, o imediato é o objeto tal como está representado no signo, que depende do modo como o signo o representa, ou seja, o objeto que é interno ao signo. O dinâmico é o objeto que está fora do signo e que lá de fora o determina, ou seja, aquele objeto que, pela própria natureza das coisas, o signo não consegue expressar inteiramente, podendo só indicá-lo, cabendo ao intérprete descobri-lo por experiência colateral. O objeto dinâmico, portanto, tem autonomia enquanto que o imediato só existe dentro signo. [...] O objeto dinâmico, como o próprio nome diz, não cabe dentro de um só signo. Por isso mesmo, pode ser representado de uma infinidade de maneiras, por meio dos mais diversos tipos de signos. (SANTAELLA, 2001, p. 48 e 49)

Dessa forma, os acessos ao objeto real ou dinâmico não vêm da apreensão da realidade como um todo, mas de suas partes, que vão sendo construídas, tecidas, urdidas por meio de uma atualização constante. Ou como Santaella esclarece: “[...] quanto mais tentamos aproximar-nos do objeto dinâmico, mais mediações vão surgindo. O único recurso que se tem é ir mudando a roupagem da representação por outra mais diáfana”. (SANTAELLA, 1998, p. 88)

Esse processo entre signo e objeto se desencadeia por relações de semelhança, referência e convenção, que conferem ao signo graus de correspondência ao objeto real. Desse modo, o signo jamais reproduz a realidade, porém é desta realidade que o signo extrai seu caráter e sua funcionalidade, pois é por meio do signo e de seu processo de semiose – ação do signo – e de mediação que a realidade se torna inteligível ao ponto de construirmos, por meio desta interação, nosso conhecimento e nossas teorias a respeito do mundo.

Por certo, o ecossistema noológico assemelha-se ao objeto dinâmico, isto é, tenta estruturar e integrar-se a esta vertente complexa do objeto dinâmico dentro de si, não podemos perder de vista, pois, este processo que é, sobretudo, um “universo ficcional”. Por outro lado, o ecossistema transmidiático opera e trafega dando-lhe uma pluralidade de ‘roupagens’ ou pontos de acesso – objeto imediato – para que o espectador possa mediar tal ‘realidade ficcional’ – objeto dinâmico –. Assim, essas ‘roupagens’ – articulação de mídias distintas – remetem a instâncias daquele ecossistema

noológico: sociedade, política, história, economia, cultura, meio ambiente, Geologia, Geografia, Biologia, tecnologias etc., além de explorarem os graus de relacionamento dos personagens envolvidos, interconectados, bem como suas histórias pregressas e atuais etc.

Um exemplo claro desse processo de mediação pode ser aqui exposto. Em suas andanças pela Avenida Paulista em São Paulo, um transeunte depara-se com duas pessoas – objeto – vestidas de palhaço – signo – e observa que existem certas semelhanças – ícone – entre elas e a figura do Coringa, personagem clássico do universo da *DC Comics*. Entretanto, para o transeunte, tais palhaços apenas lhe atraem a curiosidade e tão somente isto. Por fim, esse transeunte passa por aqueles palhaços no vão do Masp, sem que se desperte nele outro interesse que o de achar seus trajes bem fiéis ao vilão das histórias do Batman.

Porém, se um fã, seguidor das informações – interpretante potencial – em mídias cruzadas, encontrasse o mesmo objeto, ele poderia observar que tais palhaços são a constatação – índices – da presença de um fechamento de um complexo jogo *online* e *offline*. Tais palhaços deixariam de ser apenas 'palhaços', pois forneceria a real evidência daquilo que estava sendo difundido havia meses por diferentes plataformas de mídias.

Algum tempo depois, mais alguns afortunados se juntam ao primeiro fã e sem demora os palhaços conduzem cerca de vinte pessoas a uma sala de cinema perto da Avenida Paulista para a exibição em primeira mão do trailer do filme

“Batman – The Dark Knight” (2008). Assim, tais palhaços transformar-se-iam em mais do que apenas pessoas vestidas em trajes semelhantes ao do Coringa, mas redefiniriam o conhecimento – área de informação, memória sistêmica – a respeito do filme prestes a estrear.

Ora, isso quer dizer que, embora seja o mesmo signo – os palhaços –, as interpretações vinculadas a eles são distintas dependendo do intérprete, isto é, do seu grau de envolvimento com o universo ficcional – objeto dinâmico – ali articulado.

De fato, o interpretante gerado pela mediação do signo no transeunte esteve associado aos trajes e à certa similaridade com o personagem da *DC Comics* e apenas isto. Já, com o fã engajado, o objeto mediado esteve atrelado à constatação de que havia chegado ao fechamento de um jogo em mídias cruzadas para o lançamento de um filme do Batman.

Porém, como pode um mesmo signo significar de maneira diferente? Isso ocorre em razão de o signo carregar em si informações e qualidades que têm a potencialidade de virem a ser interpretadas com o máximo de sua profundidade e amplitude (PEIRCE, 1998, p. 186). Entretanto, essa possibilidade de o signo ser interpretado como tal é algo *in futuro*, tão somente uma tendência de que um dia seja assim compreendido em sua magnitude.

Essa finalidade de significação já está determinada pelo signo, isto é, pelas informações e qualidades contidas nele, sendo estas seu fundamento. Porém, o grau de como tal interpretação irá mesmo acontecer – em sua dinamicidade, isto é, no aqui e agora diante do signo – resvala na

capacidade de o intérprete ou da mente interpretadora poder compreendê-la em sua totalidade.

Por certo, tratando-se do exemplo aqui apresentado, estamos diante da questão do *Unwelt* noológico, pois o fã estava munido de uma gramaticalidade distinta da do transeunte e isto lhe permitiu mediar o signo 'palhaço' em conformidade ou próximo a o que se destinava.

Por outro lado, embora o interpretante seja um signo apto a gerar ou promover a associação de ideias e interpretações, a regularidade com que este signo mediado é entendido – em sua completude – não reside na capacidade de uma mente em particular assim interpretá-lo, pois sua tendência está associada à faculdade ulterior de desenvolvimento, isto é, de prover uma correção contínua de interpretações, não dependendo de um único intérprete, mas de vários, dada, exatamente, a complexidade envolvida no signo.

De fato, em sua projeção *in futuro*, o interpretante é algo vivo e geral, perpetuado a cada nova geração de significados (ver PEIRCE, 2000, p. 208). Portanto, o interpretante é de natureza social e coletiva (ver SANTAELLA, 2000, p. 76).

Assim, mesmo sendo um objeto comum a ambos os intérpretes – transeunte e fã engajado – o fim último do interpretante não está na interpretação de um e de outro, mas na própria capacidade deste interpretante de prover uma renovação interpretativa e, portanto, os reajustes necessários ao conhecimento sobre o signo em questão: “Batman - The Dark Knight”.

É exatamente por isso que Peirce divide o interpretante em três tipos – o Potencial ou Imediato, o Dinâmico e o Final (SANTAELLA, *ibid.*, p. 69). O Interpretante Imediato ou Potencial está associado a uma propriedade interna do signo, isto é, à sua possibilidade em abstrato, ainda não realizada, contida no próprio signo, de vir a ser interpretada como tal. Portanto, está vinculada ao poder do signo de produzir um determinado efeito assim que encontrar um intérprete. Os palhaços vestidos de Coringa em meio à Avenida Paulista têm o potencial *in abstracto* de gerarem interpretações, se vai ser a correta ou se vai produzir o efeito esperado depende de outros fatores que vão além de suas caracterizações.

O Interpretante Dinâmico está associado ao efeito real do signo quando em contato direto com a mente interpretadora. “Corresponde, enfim, ao que pode chamar-se de significado do signo *in concreto*, isto é, ao fato empírico de apreensão do signo, uma realização particular do significado (...)” (SANTAELLA, *ibid.*, p. 72-73). Para o transeunte, o efeito real foi o de chamar-lhe a atenção para os trajes, já para o fã foi a conclusão de um quebra-cabeça que corria havia mais de um mês em mídias cruzadas.

Assim, enquanto o Interpretante Dinâmico é um evento finito, o Interpretante Final está associado a uma tendência e direção do signo de gerar interpretações. Isto é, serve como princípio orientador *in abstracto* de um caminhar contínuo rumo às renovações e regulações destas interpretações realizadas ao longo do tempo

(SANTAELLA, *ibid.*, p. 75-76).

Encontrar os capangas do Coringa era o início de outra caminhada, pois sua real função era a de prover aos fãs que conseguiram cumprir as etapas previamente dispostas *online* um efeito catártico final: a exibição privativa do trailer do filme. Por outro lado, a finalidade ou tendência não acabaria naquele evento, pois tendia em direção à experiência do filme em si, e/ou numa série de filmes e títulos do mesmo personagem.

3.3. Sobre Dinamicidade, Potencialidades e Tendências

Entretanto, o real efeito do signo interpretante ocorre, de fato, ao nível do interpretante dinâmico. Tal interpretante está associado ao encontro entre mente interpretadora e o signo. Já não é uma possibilidade *in futuro*, mas uma atualização, ocorrência, acontecimento, definição ou conexão real com o signo.

Relativo, sujeito às críticas e correções, o interpretante dinâmico é sempre uma atualização necessária e, ao mesmo tempo, falível do signo. Portanto, aberto a reajustes, aliás, reajustes estes imersos em uma relação dialética entre a potencialidade (inscrita no signo) de um lado e a finalidade (limite idealizado) de outro (ver SANTAELLA, *ibid.*, p. 76).

Segundo Santaella (*ibid.*, p. 78-87), o interpretante dinâmico divide-se internamente em três instâncias: o interpretante emocional, o interpretante energético e o interpretante lógico. O

interpretante emocional é o primeiro efeito semiótico produzido no contato entre mente e signo. Esse primeiro efeito de um signo é o sentimento por ele provocado (PEIRCE *apud* SANTAELLA, *ibid.*, p. 78).

Não é meramente a carga emotiva a ele vinculada, mas, sobretudo, é a qualidade de sentimento que muitas vezes não pode analisar-se nem traduzir-se, portanto de sentido mais vago e indefinido, porém com um alto valor de expressividade, que o signo provoca à mente. Aliás, a esse tipo de interpretante estão vinculados os momentos quando qualquer tipo de explicação é insuficiente para descrever o que, de fato, o signo projeta sobre a mente. A contemplação torna-se a única alternativa possível, pois qualquer tentativa de tentar-se analisá-lo acabaria dissolvendo seu estado original, transformando-o em mera e distante tradução.

O interpretante energético está associado a um ato do qual alguma energia é despendida. De fato, esse interpretante está vinculado ao esforço, muscular ou mental (PEIRCE *apud* SANTAELLA, *ibid.*, p. 78) da mente diante dos objetos físicos que agem sobre nós e sobre os quais nós agimos. Tal embate e convívio exigem de nós uma energia e um esforço que, por um lado, alerta para o fato de que os objetos físicos independem de nós, por outro, tal resistência avisa sobre nossa existência e identidade, pois respondemos a eles em conformidade com nossas crenças (PEIRCE, *ibid.*, p. 195).

Aliás, o interpretante lógico tem como efeito o pensamento ou entendimento geral

produzido pelo signo. Assim, pensar “(...) é fazer inferências, estabelecer consequências de certas premissas, mover-se de acordo com uma regra geral” (SANTAELLA, *ibid.*, p. 79). O fim último do interpretante lógico seria exatamente a mudança de hábito ou das crenças, isto é, a mudança das regras gerais que moldam nossa maneira de interpretar.

Como visto, o interpretante emocional vai lidar com o sentimento produzido pelo signo, o interpretante energético, com o esforço mental ou físico exigido pelo signo, e, por último, o interpretante lógico, com a necessidade intelectual provocada pelo signo. Portanto, o lugar do intérprete está exatamente no âmbito do interpretante dinâmico, pois, em suas três instâncias, estão contidos os momentos semióticos pelos quais a ação do signo – ou semiose – desenvolve-se na mente (SANTAELLA, *ibid.*, p. 84). Aliás, ‘momentos semióticos’ exatamente porque, em seu fluxo, tais interpretantes – emocional, energético e lógico – deslizam, flutuam, variam e transformam-se, não havendo delimitações fixas em suas fronteiras.

Na verdade, há momentos quando o emocional está em destaque, há outros quando o energético é chamado para atuar, ou ainda outros nos quais o lógico necessita ser acionado e vir à superfície. Portanto, como o termo dinâmico bem os designa, tais interpretantes transcorrem e circulam pela mente em uma constante interação, transformação, associação e complementaridade.

Para tornarmos isso mais claro, retornemos a nosso exemplo aqui em destaque: o esforço mental e físico para acompanharem-se as

pistas deixadas em mídias cruzadas ao longo do jogo da campanha publicitária do “Batman - The Dark Knight” está pautado no interpretante energético. O eletrizante sentimento de acompanhar-se cada etapa desse jogo e ainda ao fim sagrar-se vitorioso, tendo a satisfação de ser saudado pelos capangas do Coringa e ainda de assistir à exibição do trailer do filme, está pautado no interpretante emocional. Já todo o raciocínio que tornou possível juntarem-se pistas, equacioná-las e verificá-las está atrelado ao interpretante lógico. Entretanto, a dinamicidade entre os três interpretantes – e seus momentos semióticos – evolui de maneira a não ter delimitações definidas, já que seu fluxo é pautado por flutuações, variações, cooperações e complementações em densidades diversas entre os três.

3.4. Sobre Conjecturas, Proposições e Argumentos

Como visto no capítulo anterior, o ecossistema transmidiático tende para uma direção pré-projetada, pois faz parte de sua organização semântica entrelaçar – geometrizar – todas as esferas sígnicas – feixes – acionadas para uma finalidade ou um conjunto de finalidades.

Em sua relação com o propósito idealizado para o signo, a tríade interna ao interpretante dinâmico – emocional, energético e lógico – vai dialogar diretamente com a possibilidade-limite de projeção e de intencionalidade associada ao interpretante final.

Lembrando que essa possibilidade-limite

está associada à transmissão/distribuição de informações articuladas em diferentes mídias dentro de um ecossistema transmidiático. Estamos lidando com o caráter programático formatado com o intuito de atingirem-se finalidades específicas projetadas para complementar e integrarem-se as mídias a um todo: a transmídia (MORIN, *ibid.*, p. 392).

Peirce propõe três padrões (valores ou ideais) que norteiam o movimento de transformação sógnica ou autocorreção/regulação das interpretações: o conjectural, o proposicional e o argumental. Portanto, são esses interpretantes finais os responsáveis por regerem o conjunto de narrativas correlacionadas e seus designs informativos, aliás, como já visto no capítulo anterior.

O interpretante final remático ou conjectural atua principalmente ao nível da sugestão (PEIRCE, 2000, p. 192). Dessa forma, seu efeito semiótico está atrelado ao exercício lúdico, isto é, à experiência que permite que a mente visualize possibilidades de associações de ideias por meio do jogo livre das semelhanças. Não por acaso, o exercício diagramático de associação livre de ideias é o que permite à mente tecer as hipóteses exploratórias.

Por exemplo, as pistas em mídias cruzadas durante a campanha para o filme “Batman - The Dark Knight” foi um catalizador de hipóteses, pois permitiu que os fãs iniciassem um processo especulativo pautado pela diversidade de possibilidades interpretativas: o jogo lúdico. Por outro lado, o interpretante final proposicional foi o responsável pelo engajamento, envolvimento, pela associação, partilha e, conseqüentemente, pela

adoção do jogo ali proposto.

Porém, dentro do universo ficcional de uma transmídia, o interpretante final proposicional tem sua natureza prioritariamente voltada a acontecimentos, fatos, evidências, conflitos, esforços, ações-reações e resistência. Portanto, tem como finalidade o caráter ético-prático (SANTAELLA, *ibid.*, p. 85), isto é, o de possibilitar a observação da conduta que, sobretudo, lida com as atitudes e as escolhas diante dos eventos nos quais os personagens em um filme, um livro, uma história em quadrinhos etc. estão envolvidos.

Desse aspecto, Aristóteles (2005, p. 36) é esclarecedor:

Os caracteres (ou signos) permitem qualificar-se o Homem, mas é de sua ação que depende sua infelicidade ou felicidade. A ação, pois, não se destina a imitar os caracteres, mas, pelos atos, os caracteres já são representados.

Assim, é pelos atos dos personagens que divisamos quem realmente são, a partir da experiência de observarmos os conflitos e os acontecimentos em torno dos personagens, bem como suas escolhas e atitudes diante dos fatos, que pode inferir-se a qualidade destes personagens.

Então, a identificação/projeção com determinados personagens passa pelo crivo de uma aprovação moral, pois a conduta de tais personagens é semelhante ou mesmo compreensível aos olhos do espectador/leitor/usuário/jogador. Há aí também uma questão de admirabilidade envolvida, pois a aprovação ou empatia para com o personagem – e sua trajetória dentro do ecossistema noológico – passa por afinidade estética ou afetiva (MORIN, 2007,

p. 122). Isso significa que, dadas as circunstâncias, se o espectador estivesse naquela mesma situação era capaz dele mesmo tomar as mesmas atitudes. Peirce esclarece:

(...) um fim último da ação deliberadamente adotada – isto é, razoavelmente adotada – deve ser um estado de coisas que razoavelmente se recomenda a si mesmo em si mesmo, à parte de qualquer consideração ulterior. Deve ser um ideal admirável, tendo o único tipo de bem que um tal ideal pode ter, ou seja, o bem estético. Desse ponto de vista, aquilo que é moralmente bom surge como uma espécie particular daquilo que é esteticamente bom (PEIRCE, 2000, p. 201 e 202).

Assim, a identificação com o personagem torna-se uma ação deliberadamente adotada, pois as atitudes do personagem são as que razoavelmente se recomendaria a si mesmo (afeição) se, por acaso, estivesse em uma situação semelhante (projeção).

Entretanto, tal interpretante final, chamado de dicente ou proposição, lida com tipos gerais de situações, acontecimentos e eventos nos quais os personagens estão envolvidos em crises que demandam tomadas de decisões cruciais à sobrevivência de um ou de vários personagens em uma trama. De fato, tal princípio ético-prático torna-se proeminente quando observamos a conduta dos personagens diante das crises.

Assim, algo desequilibra, rompe o horizonte de um personagem e de súbito faz-lhe procurar alternativas ou hipóteses consistentes para restabelecer-se tal equilíbrio, que só é retomado à medida que este personagem começa a trilhar a sua jornada/trajetória pelo desconhecido, pelo risco e principalmente sem bases seguras para suas escolhas, porém é uma jornada que lhe fornece novas

possibilidades e perspectivas, que, a cabo, significam novos conhecimentos, atributos, valores e particularmente aprendizagem. Portanto, ao fim, o que se observa é uma mudança na vida desse personagem; ou de caráter positivo, ou negativo, ou ainda ambígua.

Os embates, dúvidas, hesitações, conflitos, reações e escolhas diante de momentos críticos (entrópicos), e essencialmente a maneira como tais momentos são transpostos pelo personagem – o caráter ético-prático –, que o tornam admirável a ponto de o espectador/leitor/usuário/jogador estabelecer uma conexão/envolvimento com o personagem e/ou trama, pelo mecanismo de projeção/identificação (MORIN, 2007, p. 112).

Já o interpretante final argumental norteia seu curso no tempo por meio de um conjunto de interpretantes lógicos – abdução, dedução e indução – consistentes que são postos para serem avaliados, debatidos e validados ou refutados, seu fio condutor tem natureza crítico-pragmática (SANTAELLA, *ibid.*, p. 85).

Nesse nível de intencionalidade reside a possibilidade de mudança na forma como concebemos o ecossistema noológico proposto, pois as descobertas são tão eloquentes que é necessário reverem-se os filmes e as obras envolvidas a partir de outro olhar. A mudança de significado gera um recomeço e todo o sistema – poéticas e mídias articuladas – é afetado.

No próximo capítulo, sobre transperspectivas, retomaremos esse processo a partir das múltiplas projeções/identificações que as

narrativas cruzadas promovem dentro de um ecossistema noológico.

3.5. Sobre Tempo, Diagramas e Turbilhões

A evolução contida nesta dialogia entre a tríade interna ao interpretante dinâmico – emocional, energético e lógico – e a tríade interpretante final – conjectural, proposicional e argumental –, isto é, entre o lugar semiótico do intérprete e a intencionalidade depositada e difundida no ecossistema transmidiático, demanda, sobretudo, um tempo pelo qual e no qual os signos interpretantes ou ideias possam associar-se e influenciar-se mutuamente *ad infinitum*.

Sobre esse aspecto, Peirce esclarece:

Três elementos compõem uma ideia. O primeiro é a sua qualidade intrínseca de sentimento. O segundo é a energia com a qual ela afeta outras ideias, uma energia que é infinita no aqui e agora da sensação e finita no passado recente. O terceiro elemento é a tendência de uma ideia trazer outras ideias consigo". (PEIRCE, 1998, p. 258)

Elemento fundamental a esse processo, então, é a qualidade de sentimento sugerido, a energia ou a força de projeção sobre outro signo e a tendência de o signo trazer outros signos consigo, isto é, a tendência a inter-relacionarem-se em uma reação em cadeia. Assim, em termos sistêmicos, tal tendência de cada signo trazer intrinsecamente outros signos corresponde a observar-se a composição (número de elementos relacionados), conectividade (os elos entre os elementos), estrutura

(a forma como os elementos estão relacionados), funcionalidade (a função de cada elemento relacionado), integralidade (a consistência da relação entre eles) e a organização (área de informação) dentro de um fluxo contínuo de tempo.

Peirce aponta:

O tempo, enquanto forma universal da mudança, não pode existir a não ser que haja algo que se modifique, sendo necessário que haja qualidades modificáveis continuamente para que ocorra uma mudança contínua no tempo. (PEIRCE, *ibid.*, p. 256)

Ora, em seu fluxo, a transmídia é uma sucessão de eventos em correlação complementar, antagônica e concorrente. De fato, a temporalidade encontrada nesse ecossistema só é observada pela continuidade de transformações, modificações e interações que são distribuídas e difundidas ao longo do tempo entre as mídias participantes. Isso evidencia que tempo significa fluxo e também evidencia o aspecto ressaltado abaixo:

(...) é necessário sustentar que a consciência ocupa intrinsecamente tempo; e aquilo que está presente à mente em qualquer instante ordinário é aquilo que está presente durante o momento em que esse instante ocorre. Portanto, o presente é metade passado e metade futuro (PEIRCE, 1998, p. 254-255).

Assim, um dos fatos mais marcantes à lei da mente (PEIRCE, EPI, p. 312-333) é que seu fluxo transcorre do passado para o futuro. Ora, o papel das narrativas cruzadas é oferecer à mente graus de compatibilidade, reciprocidade e afinidade entre o fluxo da mente e a obra, o que equivaleria dizer que tal ecossistema transmidiático conquistaria a

sensibilidade, atenção e o interesse contínuo do(s) intérprete(s) por meio das interações, complementações e associações em curso projetando: (a) um começo que num primeiro momento se faz presente; (b) que mais adiante se torna passado e (c) mas projetando-o para um futuro ou finalidade. Ou como Peirce bem observa: “O futuro é sugerido, ou antes, é influenciado pelas sugestões do passado” (PEIRCE, *ibid.*, p. 259).

É essa direção definida (PEIRCE, *ibid.*, p. 255) passado-presente-futuro que faz com que a mente se alinhe ao fluxo complexo e sistêmico da transmídia. É certo que algumas narrativas possam transcender do futuro para o passado, entretanto a mente em si trafega por esta ordem temporal: sob a sugestão do passado e projetando um futuro em um presente que entremeia aqueles dois estados anteriores.

Assim, para a mente interpretadora, as inter-relações entre passado, presente, futuro acontecem no instante quando a narrativa se inicia, desenvolve-se e termina, independentemente da historicidade do ecossistema, sendo o último momento o mais decisivo, o estágio de reconhecimento, pois nele a área de informação ou organização intelectual chega ao seu ápice de complexidade, no qual todos os elementos ganham uma conclusão ou fechamento mediado pela mente.

Entretanto, antes de observarmos como uma ideia influencia e gera outras, isto é, como as ideias fluem pela mente, é necessário entendermos os três aspectos que compõem uma ideia.

Em seu caráter primeiro, há a qualidade

de sentimento. Peirce explica que o sentimento que fundamenta uma ideia não pode ser abarcado ou contido, pois é vago e aberto às variações contínuas de intensidade e dimensões (ver PEIRCE, *ibid.*, p. 258 e 256). Todavia, uma ideia revivida pode tanger um sentimento similar aos outros momentos quando aquela ideia surgiu à mente: a esta qualidade de sentimento que se repete, à qual muitas vezes nos referimos com termos como pavor, felicidade, saudade, alegria, por exemplo, Peirce dá o nome de símbolo de similaridade (ver PEIRCE, *ibid.*, 203-204).

Assim, a qualidade de sentimento não pode ser quantificada, uma vez que varia muito de acordo com cada mente em particular. Entretanto, tais qualidades de sentimento podem ser sugeridas, provocadas e percebidas pela similaridade de situações às quais tais sentimentos estão associados.

De fato, quando se intenciona projetar à mente do espectador/leitor/usuário/jogador uma qualidade de sentimento específico, a melhor maneira de sugeri-lo é trabalhar situações nas quais aquele sentimento brota à superfície da mente com a naturalidade que lhe é comum na vida das pessoas, isto é, o que se ativa é a memória dessas pessoas referente a situações semelhantes e aos sentimentos similares vinculados às experiências.

A precisão da intensidade com que aquele sentimento toma a mente não pode ser medida, pois depende da sensibilidade de cada um, porém, ainda assim, tal sentimento pode ser sugestionado e percebido pelo intérprete em graus diversos. Aliás, é nesse âmbito que o interpretante emocional faz morada.

O segundo aspecto observado por Peirce é a capacidade da ideia influenciar outras ideias, isto é, a força desta ideia para propagar e difundir-se. Então, quando “(...) uma ideia se difunde, o seu poder em poder afetar outras fica rapidamente reduzido; contudo, a sua qualidade intrínseca permanece relativamente inalterada” (PEIRCE, *ibid.*, p. 258).

De fato, a qualidade de sentimento a ela associada torna-se vaga, contínua e sem limites, pois as ideias seguintes são norteadas por esta qualidade, por este sentimento em comum. Por outro lado, ao difundir-se, a ideia vai perdendo-se em outras e a maneira de observar-se o grau de influência é perceber a sua generalização, isto é, seu fluxo no tempo: modificações, interações e transformações em outras ideias. Por isso, Peirce observa que o futuro é sugerido e influenciado pelo passado, pois, dado o grau com que uma ideia é experimentada, sua energia para impulsionar outras é propagada *ad infinitum*. Nesse âmbito, portanto, é que a ação mental se torna preponderante, que o interpretante energético predomina.

Já o interpretante lógico faz morada sob a égide do terceiro aspecto observado por Peirce, vinculado à lei da mente: a tendência de uma ideia de inter-relacionar-se com outras. As ideias só se propagam na medida em que estabelecem e mantêm uma multiplicidade de interações, complementações e correlações capazes de produzir, desenvolver, transformar e modificar outras ideias. Não é algo linear apenas, é algo sobretudo sistêmico.

Um sistema ativo é caracterizado por seu processo temporal e sua capacidade de crescimento

e desenvolvimento. A complexidade de tal movimento temporal dá-se pela diversidade de correlações que são realizadas em prol da sobrevivência do sistema. Portanto, seu processo é similar ao encontrado em um polígrafo recursivo-retroativo (MORIN, 2008, p. 231), pois uma ideia – generativa, isto é, que tem tendência a gerar outras – tem como caráter, por um lado, uma circularidade – recursividade – e por outro, a capacidade de expansão – retroação – renovando-se por outras ideias.

A constatação de que o terceiro aspecto vinculado à tendência da ideia/signo de correlacionar-se com outros signos de forma a expandir-se de maneira sistêmica está exatamente na explicação que Peirce dá sobre o raciocínio necessário ou diagramático:

Todo raciocínio necessário é, sem exceção, diagramático. Isto é, construímos um ícone do nosso estado de coisas hipotético e em seguida começamos a observá-lo. Essa observação nos leva a suspeitar que algo – que podemos ou não ser capazes de formular com precisão – é verdadeiro, e de em seguida começamos a investigar se este algo é verdadeiro ou não. Para atingir-se esse objetivo é necessário formar um plano de investigação, sendo esta a parte mais difícil de toda a operação. Não temos apenas de selecionar certas características do diagrama às quais não é pertinente prestar atenção; é também de grande importância retomarmos constantemente a certas características (recursividade). Caso contrário, e embora as nossas conclusões possam ser corretas, elas não serão as conclusões específicas que temos em vista. Mas o ponto supremo da arte consiste na introdução de *abstrações adequadas*. Entendo por isso a transformação dos nossos diagramas, que faz com que os caracteres de um diagrama possam aparecer num outro transfigurados em coisas (retroação). Um exemplo familiar é quando, em Análise, tratamos as operações como sendo elas próprias os sujeitos sobre os quais operamos (PEIRCE, *ibid.*, p. 216).

Para Peirce, há uma reciprocidade entre lei da natureza e lei da mente, isto é, os fenômenos naturais estão em conformidade com as leis que os regem, tal qual nossas ações estão em conformidade com nossas crenças. A diferença é que as leis da natureza são hábitos cristalizados desenvolvidos ao longo de milhões e milhões de anos, já as crenças – teorias e filosofias – que regem a conduta humana são maleáveis, flexíveis e suscetíveis às mudanças (ver SANTAELLA, 2004, p. 107).

Ora, se a natureza é sistêmica, a lei da mente só pode ter um caráter similar também sistêmico. De fato, a lei da mente propaga-se por meio de um polígrafo recursivo-retroativo pelo qual uma série de diagramas é construída, observada, revista, expandida e transformada por meio de *círculo evoluções* – temporalidades e multiprocessos – pelos quais as ideias se propagam.

Assim, tal tendência – interpretante final – de trazer outras ideias ocorre de maneira sistêmica, pois um sistema ativo – como observado no fluxo do pensamento – é aberto às emergências, às flutuações e às bifurcações, ao mesmo tempo em que se fecha em regulações, finalidades e autocontrole.

Portanto de um lado as narrativas cruzadas abrem a mente às conjecturas – interpretante remático – e, de outro, recobra a mente o argumento – interpretante argumental – que a molda, isto é, que a regula (gramaticalidade). Entremendo esse processo estão as proposições – interpretante proposicional – que se apresentam como fatos e acontecimentos dramáticos – espaços de contexto – que permitem que a mente as observe

e visualize suas correlações, isto é, suas topologias espaciais (diagramas).

Isso equivale a dizer que o ecossistema transmidiático é que projeta, sugere e aciona na mente – ou num conjunto de mentes ou *fandom* – a dinamicidade encontrada nas *círculoevoluições* lógicas: abdução, dedução e indução (ver PEIRCE, *ibid.*, p. 260-261).

Diante dessas *círculoevoluições*, o raciocínio lógico abduativo surge como um terreno fértil para as flutuações, variações e oscilações interpretativas, isto é, para as hipóteses exploratórias. Como visto anteriormente, ocorre em momentos regidos pelo interpretante final remático em que as narrativas dispostas em mídias distintas promovem e sugerem novas e diferentes aberturas – nós, *links*, elos e nexos – nas quais o espectador/leitor/usuário/jogador passa muito tempo sondando, buscando, traçando e tentando compreender os diferentes personagens, as situações em curso, os caminhos dispostos e o conjunto destas correlações.

Aliás, a cada especulação promovida pelas crises e desequilíbrios nas narrativas cruzadas, outro processo entra em curso: o raciocínio lógico dedutivo. Assim, por meio da dedução, a mente – ou um conjunto destas – observa e vislumbra as recomposições entre as relações dos fatos, as conexões dos novos elementos dispostos, a forma/estrutura das novas relações alçadas, as redefinições nas funções destes elementos inseridos em fatos e eventos mostrados, a reintegração destes em um todo, conferindo uma organização lógica pela

qual a mente projeta a área de informação em que o ecossistema transmidiático flui.

A dedução requer algo da natureza de um diagrama (EPII, 1998, p. 442), pois a necessidade de atentar-se e anteverem-se as relações lógicas entre os elementos inter-relacionados exige uma capacidade que permita que se vislumbrem – mapas mentais ou espaço topológico – os elos e os arranjos compostos, examinando seus resultados e prevendo seu alcance e progresso.

Portanto, a dedução consiste na observação da geometria proposta pelo argumento em curso – ou ecossistema noológico/universo ficcional – e a rede de correlações – geometrização – que este argumento sugere, aciona e tende, experimentando-as, dimensionando-as, demonstrando-as por todos os ângulos e de maneira plenamente iluminada (ver SANTAELLA, 2004, p. 152).

Esse recorte espaço-temporal é de caráter prioritariamente icônico e necessário, produzido pela mente diante da complexidade do conjunto de eventos correlacionados – espaços de contextos – em que está imersa, é uma maneira de isolar, frisar, congelar e simplificar, ou como Edgar Morin (2008, p. 188) observa: “O simples é apenas um momento arbitrário de abstração, um meio de manipulação arrancado das complexidades”.

Tais momentos Peirce chama de Grafos Existenciais e prestam-se a efetuar um recorte necessário aos feixes semióticos distribuídos e difundidos em fluxo no ecossistema. Nesse sentido, os Grafos teriam as mesmas funções lógicas que os

close ups, planos médios, planos abertos, *plongées*, *travellings* etc. têm no cinema.

Como em um filme, às vezes a mente se detém mais de perto em um diagrama – uma hipótese, por exemplo – e para tanto precisamos de um *close up*. Entretanto, por outras vezes, a mente – ou um conjunto delas – necessita ver essas correlações hipotéticas – e exploratórias – de forma mais abrangente, como em um plano aberto. Não por acaso, Peirce compara os Grafos a “(...) um desfile de imagens diante dos olhos da mente”. (PEIRCE, 2000, p. 180)

Assim, usando palavras do próprio Peirce (2000, p. 175), os Grafos teriam a função de “(...) permitirem uma visão clara do modo de conexão de suas partes e da composição destas partes em cada estágio de nossas operações sobre eles”. Esse caráter organizativo dos Grafos pode ainda ser esclarecido da seguinte maneira:

(...) a organização liga, transforma, produz, mantém. (...) Transforma uma diversidade separada em uma forma global (*Gestalt*). Ela cria um *continuum*, o todo inter-relacionado, ali onde havia o descontínuo; ela opera uma mudança de forma: ela forma (um todo) a partir da transformação (dos elementos). (MORIN, *ibid.*, p. 164)

Na dedução, a mente acompanha atentamente os fatos como se fossem “pistas” deixadas pelas narrativas cruzadas e tais pistas permitem certo grau de linearidade, pois a cada pista “encontrada” é possível entender, vislumbrar, tecer conexões, criar mapas mentais – topológicos/grafos – e acompanhar de maneira complexa e sistêmica o que está em jogo com os personagens/trajetórias e suas

tramas/conjuntos.

Assim, há certa recompensa a cada dedução correta realizada pela mente, ou um conjunto destas, o que implica revelações gradativas até o grande fim que, de certa maneira, dependendo da forma como é disposto, torna-se catártico, pois se inesperado, mas possível, traz à mente a questão da admirabilidade vinculada ao desfecho. O processo que levou alguns fãs à exibição do trailer do filme “Batman - The Dark Knight” é um exemplo disso.

Equivale dizer que, apesar de ser perfeitamente lógico, não foi antevisto pelo conjunto de intérpretes ou *fandom*; apesar de terem seguido atentamente todas as pistas, e refeito e redimensionado os diagramas, ainda assim o ecossistema transmidiático lhes levou uma conclusão cuja logicidade é de uma beleza notória, porém não antevista.

Entretanto, o campo da catarse ecológica, preponderantemente estética, é também logicamente indutivo. A dedução ocupa-se em vislumbrar e observar a geometria – topologia/grafos – das correlações sistêmicas e das hipóteses especulativas sugeridas pela abdução, porém o teste, a verificação e a refutação, tanto daquilo que é dimensionado pela dedução quanto explorado pela abdução, ocorre pelo viés da indução.

As narrativas cruzadas operam de maneira enfática pela proposição. A proposição não afirma nem nega os fatos, apenas os apresenta. Ao apresentar os fatos e os eventos – as tais “pistas” ou informações deixadas pelas narrativas em diferentes mídias –, abrem-se as mentes à formulação de

hipóteses e ao vislumbre das conexões lógicas dedutivas, porém é pelo pensamento indutivo que tais acontecimentos adquirem significação para as mentes.

Aliás, o encontro dos fãs com os palhaços no vão do Masp é um claro exemplo do processo entre abdução, dedução e indução. Sendo a indução o momento quando os palhaços se revelam mais do que pessoas caracterizadas, eles dão vazão à concretude ou ao fechamento do jogo semiótico e sistêmico difundido pela campanha publicitária do filme do Batman. De fato, aqueles palhaços/capangas adquirem uma significação, um acréscimo de conhecimento que redefine toda a área de informação até ali projetada.

Então, a indução torna-se o momento em que as mentes – *fandom* – observam se há necessidade de reajustes, modificações ou refutações às hipóteses e reflexões sugeridas e projetadas pela abdução e dedução (EPII, 1998, p. 442).

Assim, é o próprio ecossistema, ao expor os conjuntos/tramas em diferentes mídias e suas correlações de eventos – proposições –, que permite ao intérprete – ou a um coletivo de intérpretes – rever progressivamente o conhecimento – memória sistêmica – por ele gerado, difundido, projetado.

Aliás, o(s) intérprete(s), a todo instante, põe à prova o *design* informativo proposto pelos desenvolvedores da historicidade ecossistêmica, verificando se há consistência na organização dos fatos – área de informação – daquilo que é apresentado, delineado e concluído.

Assim sendo, do ponto de vista do

intérprete ou de uma comunidade de intérpretes, a catarse ecológica ocorre quando todos os interpretantes vinculados ao Dinâmico – emocional, energético e lógico – *círculoevolui* em comunhão e em correlação com os raciocínios lógicos abduutivo, dedutivo e indutivo por meio de multiprocessos: o fim de um é o começo de outro *ad infinitum*. Por outro lado, do ponto de vista do ecossistema transmidiático, as projeções e tendências – interpretantes: remático, proposicional e argumental – promovem e dão vazão de forma sinérgica a toda a dinamicidade intelectual em rede.

Por fim, a catarse ecológica não significa um estado de repouso, ao contrário, trata-se do movimento – fluxo entre os interpretantes –, transformado em turbilhão, que a torna possível. Portanto esse é o auge do ecossistema transmidiático.

4. **T**ransperspectivas: o metaponto de vista ou as mundividências ecológicas

4.1. Colateralidades, Fragmentariedades e Heterogeneralidades

A variabilidade de mídias com suas poéticas e linguagens contendo narrativas correlacionadas, pelas quais e nas quais os ecossistemas transmidiáticos se desenvolvem e florescem, reforçam a ideia de ausência de um único narrador, ou melhor, de uma única maneira de ver, perceber, submergir e mediar o universo ficcional em voga. Na verdade, compreender a historicidade do ecossistema em curso demanda uma colateralidade de experiências lúdicas tanto em relação às mídias, poéticas e linguagens envolvidas quanto em relação aos *fandoms* conectados a esta historicidade.

Há um claro jogo interativo/integrativo/evolutivo entre as mídias participantes, pois cada narrativa/linguagem/poética/mídia tece a seu modo: a) uma parcela de informação; b) traz um aspecto semântico distinto; c) aponta para um contexto complementar e d) apresenta e mobiliza uma determinada trama, isto é, propõe um outro ponto de vista sobre a historicidade macro do ecossistema; é esta circularidade de perspectivas imersas no ecossistema transmidiático que é aqui chamada transperspectiva, o objeto deste capítulo final.

A circularidade de perspectivas em meio a uma mesma história macro não é algo novo, já que a chamada *Literatura Panorâmica*, em meados do século XIX, já havia realizado tal experiência lúdica.

Aliás, a própria linguagem do cinema bebe nessa fonte ao utilizar-se da multiplicidade dos ângulos e enquadramentos como ponto de partida do desenvolvimento de sua narrativa. Entretanto, no caso dos ecossistemas transmidiáticos, a circularidade de ângulos e pontos de vista não fica reclusa a um meio em específico, mas expande seu raio de ação por entre outros meios de comunicação, na medida em que traz em seu bojo uma rede integrada de narrativas, mídias, linguagens, estéticas e poéticas, isto é, todo um ecossistema transmidiático.

Para compreender-se melhor a correspondência entre *Literatura Panorâmica* e os ecossistemas transmidiáticos é preciso olhar-se para a experiência multifacetada da metrópole que dá sustento ontológico à sua poética.

De fato, na era das grandes cidades, já não era mais possível ter-se uma visão do todo, de tudo aquilo que cerca o transeunte, se ele parasse e pretendesse tal experiência, provavelmente seria literalmente atropelado. Por certo, o acesso à realidade metropolitana não vinha de sua apreensão total, mas de suas partes, que eram construídas, tecidas, urdidas, por meio de uma contínua atualização, justapondo-se os fragmentos perceptivos presentes às representações já outrora mediadas, como se a cada dia fosse necessária uma renovação semântica no que tange ao espaço, às

pessoas, às mercadorias e suas publicidades etc.

[...] Quem entra em uma cidade se sente como em um tecido de sonho, onde um acontecimento de hoje se articula com o mais remoto. Uma casa associa-se a uma outra, não importa de que camada temporal se originam, e assim surge uma rua. E mais adiante, quando essa rua, digamos, da época de Goethe, desemboca em uma outra, por exemplo, da época guilhermina, forma-se o bairro... Os pontos culminantes da cidade são suas praças, onde desembocam não só muitas ruas, mas também as correntes de sua história. (LION *apud* BENJAMIN, 2006, p. 479)

Naquele contexto fenomenologicamente promíscuo, o tempo e o espaço são tecidos por uma pluralidade de pontos de acesso forjados por 'pequenos blocos de informação' ou fragmentos, isto é, por microcontextos-histórico-parciais e variáveis. Dessa forma, naquele ambiente, o julgamento perceptivo era forjado por uma notória fragmentariedade, assim, num focar ligeiro já se definia um lugar, as pessoas, se era agradável ou não, para logo em seguida mudar-se de rumo, partindo a outros lugares, passando por lojas e por último, uma banca de jornal. Ali, em pouco tempo, leem-se as manchetes, neste íterim já se "sabia" qual a situação do país, da cidade, de um acidente qualquer e a previsão do tempo. Como Singer destaca: "Sua combinação de múltiplas perspectivas espaço-temporais em um campo visual único e instantâneo (alguns anos antes do Cubismo) transmite a intensidade e a fragmentação das percepções da experiência urbana". (SINGER *in* CHARNEY e SCHWARTZ, 2004, p. 100 e 101)

No ambiente metropolitano, a atenção perceptiva é transformada em ação seletiva, formada

por recortes rápidos e em movimento:

Nesse novo sistema de objetos, baseado na produção contínua do novo, a atenção [...] foi mantida e realçada pela introdução regular da novidade. [...] A visão, em uma ampla gama de locações, foi reconfigurada como dinâmica, temporal e sintética. O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento instável, [...]. Trata-se de um sujeito competente tanto para ser um consumidor quanto um agente na síntese de uma diversidade próspera de “efeitos de realidade”, um sujeito que irá tornar-se o objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo no século XX. (CRARY in CHARNEY e SCHWARTZ, 2004, p. 86 e 90)

Influenciadas pela *flânerie* e por esta estética do fragmento fomentada na e pela metrópole, surgem as micronarrativas, ou como Walter Benjamin as denominou, a Literatura Panorâmica:

A literatura panorâmica nada mais é que um gênero de curta duração, voltado para o cotidiano e produzido no período compreendido pela Monarquia de Julho. [...] Na condição de gênero consagrado do dia-a-dia da modernidade, o diário de massa cumpre um papel vital nos processos de consumo e de intercâmbio que constituem esta forma de cotidiano. (BENJAMIN, *ibid.*, p. 263)

Nesse tipo de literatura não havia um autor responsável por toda a obra, ao contrário, cada capítulo ou narrativa advinha de um escritor, real ou fictício. Assim, cada escritor retratava um ângulo do ambiente metropolitano. Desse modo, o livro era uma compilação de histórias de um mesmo espaço, composta por uma fragmentariedade semântica, isto é, uma cidade mediada sob vários e heterogêneos pontos de vista, alguns realistas, outros hiper-

realistas, mas uma mesma cidade, no caso, Paris.

Sobretudo, eram narrativas que se prendiam ao detalhe, isto é, elas eram articuladas de maneira que a informação sobre o personagem e seu ambiente fosse construída, formatada e decantada aos poucos, havia, portanto, diferentes temporalidades que ora jogavam o leitor para um ponto, ora para outro, por vezes, divergentes, antagônicos.

Assim, a história desenvolvia-se em meio a instabilidades, transitoriedades e fugacidades, que, sobretudo, não lhe garantiam a apreensão do todo. Na verdade, as narrativas não ofereciam e nem tinham como objetivo a totalidade da metrópole, ao contrário, até porque o transeunte metropolitano não tinha a apreensão total do seu ambiente, ele “conhecia” a cidade de maneira sempre parcial, pois era comum haver lacunas totalmente desconhecidas e tal fato não era problema para o cidadão comum.

Dessa forma, a Literatura Panorâmica trafegava pelo viés vinculado à experiência do transeunte imerso na metrópole, traduzia, por meio de uma circularidade de narrativas complementares, divergentes e antagônicas, um estado poético captado com propriedade pelo *flâneur* e estudado por Walter Benjamin em “Passagens” (2006)

De fato, a visão complexa da realidade, que já não podia ser vista apenas de um ângulo, reforçava o sentido do fragmento como fenômeno, na medida em que, para que pudesse projetar os 'efeitos de realidade', o texto também tinha de possuir o mesmo tipo de estética e linguagem encontrado na metrópole.

A heterogeneralidade do gênero panorâmico só faz acentuar a complexidade hermenêutica introduzida pela falta de um ponto de vista capaz de impor autoridade. O texto panorâmico mistura gêneros que se posicionam em relação à realidade contemporânea de formas amplamente divergentes. (COHEN, op. cit., p. 267)

Como já ressaltado aqui, a complexidade hermenêutica aparece na linguagem do cinema, no que tange a circularidade dos planos e sua articulação via montagem, não no chamado Pré-Cinema (MACHADO, 2008), mas de maneira consistente com D.W. Griffith. Aliás, essa circularidade dos enquadramentos – planos médios, *close ups*, planos abertos etc. – em prol de articulações dramáticas específicas dão vazão ao estado fugaz, transitório e plural do fragmento – semiótico e sistêmico – da e na metrópole.

Já com “Intolerância” (1916), por exemplo, Griffith arquiteta e executa uma narrativa que, embalada por um tema específico, explora tramas/plots distintos e correlativos. Essa dinâmica de multiplot no cinema é um flagrante da dialógica heterogênea dos pontos de vista, do metaponto de vista panorâmico.

Aliás, filmes como “Short Cuts – Cenas da Vida” (1993), de Robert Altman, “Magnólia” (1999), de John Thomas Anderson, “Traffic” (2000), de Steven Soderbergh, “21 Gramas” (2003) e “Babel” (2006), ambos de Alejandro González Iñárritu e “Crash” (2005), de Paul Haggis, por exemplo, todos vinculados ao gênero de multiplot, trafegam imersos na circularidade dialógica de pontos de vista.

Entretanto, o cinema ainda guarda dois

filmes emblemáticos no que tange a visão panorâmica, heterogênea e complexa: “Cidadão Kane” (1941), de Orson Welles e “Rashomon” (1951), de Akira Kurosawa.

Rosebud é uma espécie de enigma da esfinge ao longo do filme de Welles, mas entre idas e vindas de relatos, manchetes, eventos diversos, a pergunta que fica na mente é uma só: Quem foi Charles Foster Kane? Para dar uma ideia de quão complexa é tal resposta, Welles adere ao cinema linguagens vinculadas a outros meios de comunicação: a) ouvimos um narrador cuja voz lembra a de um radialista, que vez ou outra costura eventos específicos em temporalidades distintas; b) vemos capas de jornais em fusão às imagens com grande profundidade de campo, para logo em seguida estarmos em um palco acompanhando os ensaios de uma ópera; c) textos escritos à mão diluem-se para sermos levados à casa onde Kane passou a infância, brincando com seu trenó e d) ouvimos relatos de pessoas que conviveram com Kane e somos transportados àqueles momentos sempre sob o ponto de vista destas pessoas, não de Kane etc.

A circularidade de linguagens/meios atrelada à variabilidade de pontos de vista joga com a imprecisão, incerteza e a colateralidade de impressões, aliás, isto é algo próximo a o que a experiência da Literatura Panorâmica propunha em se tratando de poética vinculada à metrópole. Assim, tal dialogia em “Cidadão Kane” só salienta que Kane era um tipo complexo, tão complexo quanto seu derradeiro enigma: *Rosebud*.

Rashomon, a seu turno, ressalta que uma

mesma história pode ter versões diferentes e divergentes dependendo de quem as conta. Assim, o relato de um assassinato tem quatro versões que não coincidem entre si, na verdade, jogam o julgador na berlinda, sem conseguir fechar e mapear os eventos de forma clara e contundente. Essa circularidade de versões não reforça e nem dá chancela a uma "Verdade", aquela platônica com V maiúsculo, longe disto, deixa lacunas, abismos, pontos cegos ou incongruentes. Vale ainda observar que "A Rede Social" (2010), de David Fincher, transita pela mesma dialogia hermenêutica.

De modo similar, a circularidade de versões, linguagens, pontos de vista, com seus desvios, imprecisões e abismos, retorna com propriedade ao ecossistema transmidiático atual. Agora, não mais vinculada a um meio em específico, literatura ou cinema, mas por uma ecologia hipercomplexa de mídias.

Para compreendermos essa dialogia ecológica é que selecionamos como objeto de análise a franquia "Star Wars", mais especificamente, a atual retomada da saga, após a venda da empresa LucasFilms à Disney, com o sétimo filme chamado "The Force Awakens" lançado em dezembro de 2015.

A razão na escolha deve-se ao fato de que essa nova etapa da saga não se centra apenas no filme em si, existem mais de vinte títulos, entre livros, histórias em quadrinhos e jogo para mídias móveis, com histórias em paralelo, gravitando em torno do filme em uma clara articulação transmidiática.

4.2. A Jornada para o Despertar

Originalmente “Star Wars” não foi pensada como transmídia, aliás, o termo não existia na década de 1970, quando o primeiro filme foi produzido e lançado. Porém, desde muito cedo, já na década de 1980, é possível observar-se que personagens vinculados à saga frequentavam jogos de videogames, séries animadas para TV e filmes derivados, em uma clara expansão das experiências fornecidas pelos filmes originais.

A partir do fim da década de 1990, com os lançamentos – “The Phantom Menace” (1999), “The Attack of the Clones” (2002) e “The Revenge of the Sith” (2005) – que contam a história pregressa da saga original, houve uma enxurrada de títulos em diferentes mídias que forneceram aos fãs histórias de períodos anteriores aos tratados pelos filmes originais, bem como narrativas pós-saga original, que se seguiram com personagens amados pelo grande público, como Han Solo, Leia Organa e Luke Skywalker.

No caso de “Star Wars - The Force Awakens”, ao contrário do que houve anteriormente, as histórias cruzadas em contexto transmidiático seguem uma perspectiva distinta, complementar e convergente. Assim, as histórias que foram lançadas em diferentes mídias estão inter-relacionadas e são interdependentes, isto é, os novos personagens e os antigos estão integrados e o fluxo temporal de suas narrativas apontam, trafegam e gravitam em torno do filme na chamada “The Journey to Star Wars: The Force Awakens”.

Dessa forma, o público tem a oportunidade de antes mesmo de entrar na sala de cinema ter a experiência de ser integrado ao filme por meio de outras vias de acesso, por uma heterogênea e variável experiência lúdica. De fato, “O Despertar” expande-se de maneira espiralada por entre os títulos em mídias específicas e tudo se completa com a estreia do filme, trata-se do evento/epicentro que vai chacoalhar todo o ecossistema.

Tais narrativas cruzadas e em rede estão vinculadas à saga original idealizada por George Lucas – “A New Hope” (1977), “The Empire Strikes Back” (1980) e “The Return of the Jedi” (1983), – mas por perspectivas inéditas, isto é, existe uma recursividade às histórias originais e uma retroatividade com um forte intuito de expandir e recomeçar a saga com mais filmes e derivados. Há nesse processo uma clara ação ecológica em curso com intuito de fomentar-se e dilatar o ecossistema existente em múltiplas experiências espaço-temporais distintas.

Ao longo do último semestre de 2015, entre julho e dezembro, foram lançados mês a mês, em diferentes mídias, títulos vinculados ao filme com o intuito de prepararem o público para o ápice da experiência chamada “The Force Awakens”. Um desses títulos é o livro “Star Wars: Aftermath” (“Marcas da Guerra”, 2015), de Chuck Wendig, uma trilogia em livro que conta fatos que se sucedem após “A Batalha de Endor”, evento a que assistimos em “The Return of the Jedi”.

No livro de Wending, temos a chance de

acompanharmos como alguns oficiais do Império Intergaláctico reagiram à derrota do Imperador Palpatine e Darth Vader com a extinção da segunda Estrela da Morte. A falta de um líder ou de uma voz de comando dá vazão às especulações e disputas internas, assim, dentro do próprio e rígido Império observa-se o caos instalar-se em uma sucessão de intrigas, fornecendo o combustível necessário para que a rígida hierarquia caísse em colapso.

De fato, sem saberem ao menos em que estado as forças imperiais estavam, tais oficiais apegam-se aos poucos recursos dos quais dispõem para lidarem, não só com seus problemas internos, mas também com a pressão da população, outrora subjugada e agora pronta para retomar a autonomia de seus planetas/sistemas, logicamente, para lidarem também com a ameaça constante da vitoriosa Aliança Rebelde, que naquele momento caçava as forças imperiais com intuito de libertar a galáxia de qualquer vestígio de sua opressão.

Muito pautada pela visão dos oficiais, como Almirante Sloane e Grão Moff Pandion, e de velhos personagens rebeldes como Wedge Antilles – piloto amigo de Luke Skywalker, que aparece em diversas outras histórias cruzadas – e Almirante Ackbar, e ainda de novos personagens, Jas Emari, Sinjir, Norra Wexley e seu filho Temmin, a narrativa deste livro tem a intenção de pôr o leitor em meio ao turbulento período em que a ideia de uma Nova República se mostrava ainda frágil e incipiente, mesmo para os rebeldes que viviam uma experiência nova: a possibilidade real de estabelecerem um novo período de paz e liberdade na galáxia.

Havia planetas/sistemas que não aceitavam tal possibilidade, tão arraigados aos imperiais e em sua forma de regime, não cogitavam aceitar um novo modelo de governança. Em outros sistemas, a história era bem diferente, a Nova República era ansiada com muita expectativa. Em meio a este cabo de guerra intergaláctico é que, de um lado Almirante Rae Sloane e Grão Moff Pandion e de outro Almirante Ackbar e Wedge Antiles, tentam movimentar seus recursos e restabelecer e/ou definir os destinos de uma vasta gama de contextos e narrativas correlacionadas.

Se por um lado acompanhamos essas disputas no âmbito macro, existem outras menores que abrem possibilidades de entenderem-se outras facetas da guerra em curso. Uma delas é a referente à difícil relação entre Norra e seu filho Temmin. Norra foi piloto da Aliança Rebelde por muitos anos e participou ativamente da Batalha de Endor, quando retorna para casa como heroína de guerra, vê-se diante de um filho que a rejeita exatamente pelo fato dela ter dado mais atenção à causa rebelde do que a ele. Aliás, Temmin não tem nenhum apreço aos Rebeldes, ao contrário, para o jovem, os Rebeldes foram os responsáveis por privá-lo do convívio com sua mãe. Por mais egocêntrica que seja sua alegação, ela não deixa de ter certa relevância, pois para ele o mito de liberdade (MORIN, 2007, p. 105), pelo qual a Aliança forja suas razões e ações acima dos dramas dos indivíduos que a ela aderem, não lhe fornece nenhum alívio ou compensação, ao contrário.

Do lado imperial, temos a Almirante Sloane, que mesmo tendo um *Star Destroyer* a seu

comando se vê impotente diante da nova realidade na qual se encontram as forças imperiais: escondendo-se e evitando as forças rebeldes. Aliás, é a primeira vez que vemos tal situação, pois esta era a realidade dos rebeldes e não do Império na saga original.

Sloane chega à cidade de Myrra para um encontro com Pandion, um antigo conselheiro de Palpatine, agora autointitulado "Grão Moff", para tentarem mapear a real situação dos imperiais e tomarem as medidas necessárias. Tal encontro mostra-se totalmente infrutífero e ineficiente, do ponto de vista prático, com Pandion argumentando que os imperiais deveriam atacar imediatamente e Sloane sendo mais prudente, levando em consideração a real falta de comando central para articular os recursos necessários a tal empreitada. Sobretudo para Rae Sloane, o imperador Palpatine subestimou a força dos Rebeldes e pagou com a própria vida por esta soberba. Soberba, aliás, que Pandion demonstrava ao exigir a escolha de um substituto à vaga de imperador dando a entender que o mais capacitado ali seria ele mesmo.

Entretanto, para Sloane tal discussão só os enfraquecia, pois a Aliança poderia atacá-los a qualquer momento, esmagando qualquer tipo de reação. De fato, ela mantinha uma convicção inabalável nas premissas do Império: um governo que trazia e mantinha a ordem e a segurança para todos os sistemas/planetas nele inclusos. Contrária, portanto, ao desejo de uma 'Nova República' ineficiente, inepta e corrupta como a anterior.

Aliás, nessa narrativa, Sloane representa não uma força opressora, mas uma força que se julga

estar no lado certo de uma batalha que vai além de uma dicotomia entre bem e mal. Sob esse ponto de vista, são as ideias revolucionárias da Aliança, que se escondem por trás do ideal de liberdade, que na verdade levam o caos e a desordem ao seio da galáxia e tais ideias devem ser combatidas a qualquer custo, assim, independente de quem estivesse no comando, algo pairava, ou deveria pairar, acima das disputas de egos ali expostos.

Ao longo desse livro podemos ter uma ideia clara de que o Império não era apenas Palpatine e Vader, mas uma ideologia construída ao longo de décadas, forte o suficiente para restabelecer um propósito pelo qual os imperiais remanescentes pudessem e devessem dar as suas vidas para uma retomada de poder. De fato, apesar de suas disputas egocêntricas internas, havia um mito de que o Império era uma bandeira de Ordem, Progresso e Paz e que os Rebeldes – ou a escória rebelde – eram terroristas que traziam a desintegração de todos esses ideais.

Há aí uma mudança de ponto de vista, pois os filmes da trilogia original põem o espectador/usuário/leitor/jogador diante de outra realidade: a de que a Aliança Rebelde lutava contra a opressão do Império. Uma ditadura regida à mão de ferro pelo imperador Palpatine, tendo Vader como um general romano pronto para agir quando necessário. Nesses filmes, os rebeldes são vistos como arautos da liberdade e não como terroristas.

Imerso nesse ponto de vista imperial, o livro “Star Wars: Lost Stars” (2015), de Claudia Gray, apresenta a nós um contexto no qual, para muitas

famílias em vários sistemas/planetas, era uma honra e um alento ter seus filhos, como membros das forças do Império. A narrativa traça paralelos e em alguns momentos interlaça sua trama interna às narrativas da trilogia original, avançando em direção à batalha derradeira em Jakku, pós-Endor.

Nela acompanhamos a história de dois amigos de infância, Ciena Ree e Thane Kyrell, ambos advindos do planeta Jelucan e selecionados para ingressarem na Academia Imperial. Ao longo do período de formação desses cadetes, temos a oportunidade de percebermos como a ideologia do Império era fomentada entre seus oficiais e soldados. De fato, a máquina de combate do imperador não era apenas voltada à formação de uma força armada, mas, sobretudo, ao fortalecimento de uma doutrinação fascista.

Uma vez dentro dessa força, o oficial e/ou soldado fazia parte de uma nova família, pois lhe era exigido que esquecesse suas origens e histórias pregressas. Já o imperador era visto como um "grande pai", que deveria ser obedecido, protegido e venerado a qualquer custo. É dentro deste contexto de lobotomia cerebral que Thane começa a mostrar-se relutante a essa doutrinação, ao contrário de Ciena, que vê no Império um propósito de vida.

Os dois cadetes graduam-se com honras e logo ingressam nas fileiras de combate da frota imperial, mais precisamente, na nova arma do Império, chamada Estrela da Morte. É diante da destruição do planeta/sistema de Alderaan – fato mostrado sob o ponto de vista de Leia Organa, em “Star Wars – A New Hope” –, com seus bilhões de

habitantes, que Thane tem suas convicções no Império totalmente abaladas, pois para ele a morte de inocentes com intuito de intimidar a Aliança Rebelde só reafirmava o que já suspeitava desde a Academia: o Império não é o lado bom desta história. Ao contrário de Ciena, que relewa tal atitude desesperada por acreditar que, mesmo às custas de inocentes, o Império desejava acabar com a guerra na galáxia o quanto antes.

Seus pontos de vista entram em choque quando Thane percebe que não só Ciena fecha os olhos a o que aconteceu em Alderaan, como seus amigos, inclusive Nash, que vem daquele planeta, argumentam que a culpa do aniquilamento de um sistema inteiro seria dos Rebeldes, que levaram o Império a medidas extremas. Assim, por este viés maniqueísta, os genocídios e atrocidades de guerra eram aceitáveis, desde que o Império saísse vencedor.

Essa inversão de valores se torna o embate principal da narrativa e põe os protagonistas em lados opostos, entretanto, de uma maneira mais complexa ainda. Após a destruição da primeira Estrela da Morte, Thane deserta e Ciena tenta levá-lo de volta, mas seus pontos de vista são irreconciliáveis, mesmo descobrindo que se amam. Ela não o denuncia às forças imperiais e ele acaba cooptado por Wedge Antilles, alguns anos depois, aceitando ser piloto de caça X-Wing da Aliança Rebelde.

Apesar de olhar os Rebeldes com desconfiança, dada a destruição da primeira Estrela da Morte levando consigo alguns amigos da Academia, Thane, com o passar do tempo, acaba

reconhecendo-se cada vez mais afinado à causa dos revolucionários, até porque ele encontra nos rebeldes uma nova família, uma irmandade e um companheirismo nunca vivido em Jellucan ou na Academia Imperial.

Thane está convencido de que talvez a Aliança não exista apenas para destituir o Império, mas para que a galáxia possa ter outro tipo de regime, não totalitário, mas um que fosse tolerante com os povos e as culturas da galáxia, sobretudo, um regime que não escravizasse planetas/sistemas inteiros.

Thane e Ciena voltam a encontrar-se ao longo de embates que são mostrados na trilogia “Star Wars” original, Hoth e Endor, por exemplo. Aliás, a descoberta da segunda Estrela da Morte deve-se ao esquadrão dele, que se vê diante de uma forte troca de tiros com um esquadrão de Tie Fighters comandado por Ciena. Entretanto, nesses embates, o dilema dos dois protagonistas é lidar com as causas que abraçaram – Império e Aliança – e dividiram-nos, ao mesmo tempo que lidam com o amor que os conecta.

Apesar da questão da Força ser mencionada aqui e ali nessa narrativa, ela nunca é colocada no centro do conflito. De fato, tal história dilata o horizonte semiótico do universo ficcional criado por George Lucas, num contexto menos mitológico e mais próximo de uma sociedade – intergaláctica – dividida por uma guerra, não só de armas, mas principalmente de ideologias: regime totalitário *versus* regime tolerante.

No que tange a essa “dilatação”, o livro “Star Wars: Moving Target” (2015), de Decil

Castellucci e Jason Fry, dedicado a uma missão encabeçada por Leia Organa, tem por intuito exatamente apresentar a nós uma personagem clássica da trilogia original sob uma perspectiva inédita: a capitã de missões cruciais à sobrevivência da Aliança Rebelde. Apesar de Leia Organa sempre demonstrar personalidade nos filmes originais, sua atuação na Aliança nunca foi exatamente demonstrada. De fato, ela arrisca-se como uma pseudocaçadora de recompensas para libertar Han Solo do mafioso Jabba, the Hutt, em “Star Wars: The Return of the Jedi”, entretanto, qual o seu papel como rebelde? Uma princesa? Uma senadora?

A narrativa dessa história é situada entre “The Empire Strikes Back” e “The Return of the Jedi”, seu propósito é desviar atenção do Império, levando sua inteligência a acreditar que as forças rebeldes se estão concentrando em uma região da galáxia com o intuito de atacarem a segunda Estrela da Morte. Leia Organa e sua equipe são usadas como 'iscas', enquanto a Aliança, em outra parte, prepara-se para a batalha de Endor.

O dilema dela, enquanto capitã desta missão suicida, é convencer seus comandados a permanecerem convictos à causa rebelde. Em princípio, Leia não conta a eles o real objetivo da missão: transmitir mensagens falsas para desviar-se a atenção do Império. Porém, quando começa a perder membros de sua equipe, ela revela-lhes que eles são 'iscas' para ludibriarem a Inteligência Imperial e que possivelmente morrerão ao longo daquela missão. Leia ainda lhes dá a opção de, se quiserem, debandarem antes que o inimigo os

encontre.

Nesse aspecto, essa narrativa põe em cheque não só o caráter da famosa princesa, mas principalmente ressalta uma questão: até que ponto a causa Rebelde pode ir e pode exigir de seus defensores? Leia, apesar de não gostar da ideia de não revelar-lhes desde o início a real missão na qual todos se envolveriam, não deixa de realizá-la já que é por um bem maior, a vitória diante do Império. Esse bem maior começa a ruir na medida em que seus subordinados começam a perder a vida sem compreenderem o que realmente está em jogo: para a Aliança, eles são dispensáveis, inclusive ela, Princesa Leia.

Por certo, essa faceta da Aliança Rebelde nunca havia sido mostrada em outras narrativas, nessa perspectiva, as causas rebeldes e imperiais, no que tange aos efeitos práticos na vida de seus integrantes, não são tão distantes assim. Aliás, Ciena Ree em “Lost Stars”, diante do volume de pilotos, soldados e oficiais mortos – dispensáveis – em batalhas ao longo da galáxia, desespera-se e tenta a todo custo empenhar-se cada vez mais para que o Império saia vencedor da guerra. Todavia, Leia, diante das perdas, tem a atitude de 'jogar limpo' com sua equipe e tal fato repõe Leia como líder admirável. A mesma admirabilidade conferida pelas forças imperiais à Ciena, levando-a ao cargo de Comandante, por motivos nobres, sob a ótica do Império.

No livro “Star Wars: Smuggler’s Run” (2015) escrito por Greg Rucka, apresenta-se a nós uma história de um perigoso resgate realizado por

Han Solo e Chewbacca na parte da galáxia dominada pela máfia e por patifes de toda estirpe. Essa narrativa está inserida temporalmente entre “Star Wars – A New Hope” e “Star Wars: The Empire Strikes Back”, por isto mesmo, já mostra um Han Solo que oscila entre a causa Rebelde e suas próprias demandas particulares, como sua dívida com Jabba, The Hutt.

Após a destruição da primeira Estrela da Morte, o Império põe todo o seu poderio para caçar as bases da Aliança Rebelde e acabar com a guerra de uma vez por todas. Quando os imperiais descobrem que uma peça-chave da inteligência rebelde está tentando escapar de um cerco a um planeta às margens da galáxia, eles enviam uma esquadra para interceptá-lo, prendê-lo e, possivelmente, torturá-lo.

A par da situação, Leia pede a Han que encare essa missão de resgate, pois ele é o único na Aliança a conhecer como a máfia opera naquela região e também o único que poderia entrar e sair sem ser reconhecido como um rebelde. Han hesita, pois havia um risco duplo: ou ele podia cair nas garras dos imperiais, ou nas garras de Jabba. No fim, Han e Chewie rumam para salvarem Ematt, um personagem importante para narrativas mais adiante na historicidade do ecossistema no que tange “Star Wars - The Force Awakens”.

No planeta/sistema Cyrkon, a princípio eles conseguem ludibriar os imperiais e passar pelas barreiras impostas ao local, mas Han e Chewie são reconhecidos por caçadores de recompensa a mando de Jabba, em meio a uma confusão em uma cantina acabam também sendo perseguidos pela oficial

Alecia Beck, comandante do Star Destroyer Vehement. Por fim, com a ajuda de uma antiga amiga, Delia, Han, Chewie e Ematt conseguem escapar tanto dos caçadores de recompensa quanto dos imperiais. Porém, depois dessa missão, dois fatos ficam evidentes: 1) aos imperiais, Han, Chewbacca e a Millennium Falcom trabalham para a Aliança Rebelde, assim sendo, Han não podia mais ter a vida que levava anteriormente e 2) à máfia, havia caçadores de recompensa a mando de Jabba atrás de Han Solo. Ambas informações correlacionam-se com os eventos de *“Star Wars: The Empire Strikes Back”*.

Entretanto, essa narrativa ressalta uma evidente perspectiva da parte de Han Solo, seus motivos nunca foram pautados a favor da causa da Aliança Rebelde, mas a favor de seus amigos ou ‘nova família’: Leia Organa, Luke Skywalker e Chewbacca. Aliás, o resgate de Han Solo das mãos de Jabba, em *“The Return of the Jedi”*, põe em relevo este caráter de amizade/família, pois tal iniciativa não tem relação alguma com a causa Rebelde ou a do Império. Fazendo um paralelo, em *“Lost Stars”*, o que faz Thane permanecer na Aliança, a princípio, não é a sua causa, até porque ele ainda tinha amigos no Império, mas por ter encontrado, em Wedge Antilles e em seu esquadrão, uma nova família. Assim, o que ambos os personagens defendem não é um bem maior para a galáxia, mas algo mais próximo e particularmente egocêntrico. Nesse aspecto, nem todo heroísmo gira em torno de causas míticas e/ou ideológicas, algumas são bem menos nobres e, ao mesmo tempo, não deixam de ser admiráveis.

Já no livro *“Star Wars: The Weapon of a*

Jedi” (2015), escrito por Jason Fry, temos uma narrativa que é contada por C3PO a uma piloto de X-Wing que quer saber mais sobre o lendário Luke Skywalker. O contexto é aquele mostrado em “Star Wars: The Force Awakens”, Luke havia-se exilado e ninguém sabia de seu paradeiro. Porém, suas histórias alimentavam o ímpeto de muitos jovens rebeldes diante da Primeira Ordem. A narrativa que C3PO relata se encontra entre “Star Wars: A New Hope” e “Star Wars: The Empire Strikes Back”.

Logo após a destruição da primeira Estrela da Morte, Luke sente um despertar, uma presença maior da Força, que lhe toma os sentidos, porém ele ainda não tem um mestre para ensinar-lhe seus caminhos, apenas um chamado. Em meio a um voo, ao lado do amigo Wedge Antilles, Luke tem uma visão de um templo em meio a uma densa floresta e quando volta do transe decide ir atrás daquele lugar misterioso.

Ele leva consigo os droids C3PO e R2-D2 para o planeta/sistema Devaron e lá encontram um Templo Jedi, igual ao visto em sua visão. Em meio a exercícios com o sabre de luz que um dia pertenceu a seu pai, Anakin, Luke consegue concentrar-se e ouvir uma voz que o guia a perceber e compreender a Força. Tal voz está conectada ao Templo e preenche o em torno dele, ensinando-o.

Entretanto, Luke e os droids não passam despercebidos pelos moradores da região e acabam sendo delatados a um destacamento imperial que os cerca. Com a ajuda do guia local, ele consegue derrotá-los, mas Luke logo ‘percebe’ – por meio da Força – que há um perigo maior à vista. Seduzido a

apropriar-se do sabre de luz, o guia trai Luke e tenta matá-lo, mas apenas o cega momentaneamente. É diante dessa cegueira que Luke passa pela prova final: a de conectar-se à Força e confiar no que ela lhe “informa”, derrotando seu inimigo.

Essa narrativa guarda correlações com “Star Wars: The Force Awakens” no tange a personagem Rey e na maneira como ela é ‘guiada’ a encontrar o sabre de luz de Luke Skywalker. Esse chamado ou despertar é uma voz que conduz tanto Luke quanto Rey a um objetivo obscuro nas duas narrativas, seu propósito está em confiar no que a voz deseja revelar. Outro fato importante que correlaciona as duas narrativas é que Rey é ensinada nos caminhos da Força antes mesmo dela ser devidamente treinada por um Jedi, o mesmo ocorre com Luke quando ele chega ao Templo em Devaron.

A série de histórias em quadrinhos “Star Wars: Shattered Empire” (2015), escrita por Greg Rucka, desenhada por Marco Checchetto e colorizada por Andres Mossa, concentra-se em contar o cerco da Aliança Rebelde às forças imperiais pós-Batalha de Endor. Sob o ponto de vista do casal, a piloto Tenente Shara Bey e o Sargento Kes Dameron, acompanhamos operações lideradas por Leia Organa, Han Solo e Luke Skywalker para liquidarem de vez com o poderio bélico da força armada imperial.

O primeiro número mostra exatamente o desfecho de “Star Wars: The Return of the Jedi”, porém sob o ponto de vista de Bey, para logo em seguida acompanharmos as comemorações da grande vitória diante do Império. Ao fim da comemoração na lua de Endor, o General Han Solo

recebe um comunicado dizendo que ainda havia bases imperiais escondidas na lua. Prontamente, Han convoca os militares disponíveis e rumo para um ataque final. Entre esses militares estão o casal Shara Bey e Kes Dameron, que um pouco antes discutiam se já não era a hora de ambos deixarem a Aliança Rebelde e dedicarem-se ao filho, Poe Dameron.

Shara Bey é uma hábil piloto da Aliança Rebelde, além de ter participado da Batalha de Endor, ela é mostrada nesta série em quadrinhos como uma das responsáveis por conter-se, ao lado de Leia Organa, a tomada do planeta/sistema Naboo pelas forças imperiais.

Por ter conexão com as origens do Imperador Palpatine, o Império faz uma investida para tentar dar um recado à galáxia, mostrando que ainda tem força para restabelecer-se, mas é contido e derrotado pelos rebeldes. Enquanto isso, Kes Dameron segue acompanhando General Solo e Chewbacca em operações estratégicas com o intuito de enfraquecerem o que restava das forças do Império.

Em outra missão, Bey, disfarçada de Comandante Alecia Beck – a mesma personagem do livro “Star Wars: Smuggler’s Run” –, ao lado de Luke Skywalker se infiltram em bases imperiais para levarem consigo uma muda de uma árvore que crescia no meio do antigo Templo Jedi em Coruscant, a capital do Império. Eles acabam sendo desmascarados e enfrentam os imperiais, então escapam levando consigo a árvore sagrada, que Luke entrega à Bey quando ela lhe revela que deixaria a Aliança para poder dedicar-se ao filho. A última

imagem dessa missão é exatamente o casal Dameron plantando a pequena muda de árvore.

É nítida a similaridade de contextos entre as histórias em quadrinhos “Star Wars: Shattered Empire” e o livro “Star Wars: Depois da Guerra” (Aftermath) no que tange ao momento quando as forças imperiais são sistematicamente caçadas pela galáxia. No livro, “Star Wars: Lost Stars” esse período é marcado também pelo reagrupamento de forças de ambos os lados para a derradeira Batalha em Jakku. De fato, a destruição da segunda Estrela da Morte não levou a galáxia à paz, longe disto. É exatamente por perceber esse processo em curso e por estar, desde a batalha em Hoth, nas fileiras de combate da Aliança Rebelde, que o casal Dameron decide distanciar-se de suas atribuições militares para dedicar-se à família.

Em “Lost Stars”, quando Wedge Antilles explica a Thane que os combatentes rebeldes estavam ali por livre espontânea vontade e que poderiam deixar o combate quando lhes aprouvesse, Thane custa a entender como um exército poderia ser formado deste jeito. Por certo, esse sentimento partilhado pelos rebeldes e que trouxe espanto a Thane é bem colocado na série de histórias em quadrinhos sob o ponto de vista do casal Dameron.

O empenho de ambos, lado a lado, a emblemáticos personagens da série de filmes originais é digno de nota, pois são escalados nas operações mais cruciais no processo de retomada de poder e é este o dilema deles, pois, de certa forma, ambos sabiam que também aquele era um momento importante à guerra em curso, entretanto, deixar tudo para dedicarem-se à criação do único filho

pareceu o certo e prioritário naquele instante da vida dos dois.

Quando Bey revela a Luke sua intenção de deixar a Aliança, ele não a repreende, ao contrário, incentiva dando-lhe um bem sagrado entre os Jedis. Sob a ótica do Império, segundo Thane, tal ação egoísta seria considerada no mínimo uma deserção com direito a severas punições, como a morte. Pois, o Império vem acima dos desejos e/ou vontades de seus integrantes. Por outro lado, em “Depois da Guerra” vemos Norra Wesley abrir mão da criação do filho Temmin pela causa Rebelde e sofrer as consequências desta decisão ao retornar para casa e perceber que seu filho alimenta ódio pelos Rebeldes e também por ela.

O interessante nesse processo ecossistêmico é observarem-se as divergentes maneiras dos contextos serem vistos, ou camadas de significação, alçadas por diferentes pontos de vista em diferentes roupagens, narrativas e mídias. De fato, são esses pontos de vista concorrentes, divergentes e complementares que permitem a nós mediarmos o Universo “Star Wars” de uma forma mais complexa do que a usual dicotomia entre bem *versus* mal.

Aliás, imersos nesse processo de preencher-se o Universo “Star Wars” para além de dicotomias simplificadoras, temos uma série de contos “Tales from a Galaxy Far, Far Away” (2015) que dão uma amostra disto. “The Face of Evil”, escrito por Landry Q. Walker, dá vazão ao grotesco, pois conta a história de um alienígena patife que, para ficar com o dinheiro de um roubo, trai e mata seu melhor amigo. Procurado pela polícia, ele decide

passar por um procedimento cirúrgico para mudar de rosto. Entretanto, os cirurgiões pregam uma peça nele e transformam seu rosto no do amigo assassinado, para que ele nunca se esqueça de sua traição. Por fim, o alienígena assume o rosto novo, pois assim não seria procurado e nem detido.

As cantinas que povoam o submundo em várias narrativas de “Star Wars” sempre trouxeram tipos estranhos que figuravam as paisagens destes locais. Nos contos “...Far, Far Away”, são estes os protagonistas e suas histórias margeiam o Pulp Fiction e uma notória influência de Allan Poe como vista em “The Face of Evil”.

Sobretudo, olhar “Star Wars” sob a ótica do submundo é perceber que nem tudo gira em torno de batalhas, missões e ideologias. É perceber também que, às margens disso tudo, existem outras narrativas, outros pontos de acesso, outras maneiras de experimentar-se tal universo ficcional.

Lançado em agosto de 2014, o *game* de estratégia “Star Wars: Commander”, desenvolvido para *mobile*, permite que o leitor/usuário/espectador/jogador atue na guerra nas estrelas seja pelo lado da Aliança Rebelde ou do Império.

Situado temporalmente entre “Star Wars: A New Hope” e “Star Wars: The Empire Strikes Back”, o jogo oferece a oportunidade de comandar-se uma base e participar de missões e operações seja a) no modo *Story Mode*, sob o comando de Leia Organa e Han Solo pelo lado dos Rebeldes ou por Darth Vader pelo lado do Império; b) em modo *Esquadrão*, que lhe permite associar-se a outros jogadores/bases e

atacar esquadrões inimigos pela galáxia e/ou c) ainda em modo solo, que lhe permite atacar e saquear bases do Império e cumprir objetivos específicos para angariar recursos e aprimorar tropas, veículos de combate, guarnições etc.

Assim, além de ter de administrar recursos, treinar a tropa, construir veículos de combate, muros, laboratórios para melhoramento dos armamentos etc., com o intuito de expandir e preparar a base tanto para atacar quanto para defender-se, o jogo ainda permite que haja troca entre os jogadores/bases, formando alianças e parcerias, que no fim se tornam o elo que permanece e faz o jogador interessar-se por continuar a jogar. Aliás, com o passar do tempo, a partir do momento que o *Story Mode* é completado, o modo Esquadrão acaba sendo o chamariz de envolvimento e engajamento dos envolvidos, pois as conquistas do esquadrão são partilhadas e todos os participantes têm a chance de melhorarem e fortalecerem suas bases.

Se sua base é atacada, se seu esquadrão entra em uma nova empreitada ou se conquista bases importantes no *front* inimigo, um aviso sonoro, similar aos sons do droid R2-D2, é soado no *mobile*. Isso quer dizer que independente do usuário/jogador estar *online* ou não, o jogo, por ser alimentado em rede, está em constante atividade. Por certo, esse fluxo intermitente e interativo faz com que a narrativa do jogo esteja conectada a todo instante à vida do usuário/jogador.

Assim, o jogo retroalimenta de forma ubíqua o conflito básico de “Star Wars”: a luta entre

os rebeldes e os imperiais. Por ter um viés estratégico, sua narrativa desenvolve-se pela dinâmica do planejamento e manejo de recursos, tropas e guarnições, para encararem-se os desafios, missões e ações em rede.

De fato, mesmo *offline*, as escolhas e atitudes do usuário/jogador reverberam e ressoam dentro do jogo. Por outro lado, a irmandade criada nos esquadrões não encara dificuldades de Língua ou de barreiras geográficas, seus integrantes têm origens diversas e, apesar da Língua Inglesa ser a mais usual nos diálogos trocados, seja para organizarem-se os ataques aos inimigos e/ou para pedir tropas, a Língua que todos “falam” é “Star Wars”: está lá, sem precisar de muitas explicações. Portanto é um pré-requisito compreender-se sua gramaticalidade.

Nessa jornada rumo ao *Awakens*, o livro “Star Wars: Before the Awakens” (2015), escrito por Greg Rucka, traz as histórias pregressas dos protagonistas de “Star Wars VII”: Finn, Rey e Poe Dameron. FN-2187, mais tarde batizado de Finn, é um *stormtrooper* da Primeira Ordem treinado para ser um exímio combatente. Entretanto, ao longo de seu treinamento chefiado pela Capitã Phasma, demonstra sentimentos que não compactuam com sua função, como compaixão e temor. Phasma, ao perceber outras qualidades em FN-2187, como para o trabalho em equipe e resiliência, investe em sua formação, tentando extirpar suas deficiências. Todavia, ao ser conduzido nesse processo, FN-2187 percebe cada vez mais que seu lugar não é ali na Primeira Ordem.

Rey sobrevive no causticante deserto de Jakku, circulando em meio aos vestígios da batalha que houve há mais de vinte anos, extraindo e vendendo os equipamentos dos veículos e máquinas de combate do extinto Império. Deixada nesse planeta ainda bem nova, ela demonstra ter um incrível talento para restaurar naves, pilotá-las, reconstruir máquinas e lutar quando preciso.

Em uma ronda após uma tempestade de areia, ela encontra uma nave em bom estado para ser reativada, mas Rey percebe que não está sozinha nesta descoberta. Devi e Strunk, catadores e sobreviventes locais, notam-na e fazem uma proposta à Rey. Mesmo a contragosto, ela associa-se aos dois para conseguirem restaurar a nave e vendê-la a um bom preço a Unkar, o comerciante local.

De fato, Rey 'confia' desconfiando de seus associados e, além de ter de consertar a nave, ela vive em um estresse constante por pensar que uma hora ou outra eles irão traí-la. Não conseguindo dormir, ela retorna ao local da nave e depara-se com invasores. Rey enfrenta-os, mas quando ela fica na mira do líder dos invasores, Devi e Strunk surgem para salvá-la e expulsá-los.

A partir desse momento, Rey já não tem mais receios em relação a essa parceria e, com a nave pronta, rumam para vendê-la. A nave pousa, chamando atenção de todos, numa pequena vila. Rey sai sozinha, sendo ovacionada. Quando ela chega a Unkar para negociar, ela ouve os motores sendo religados e sem acreditar vê a nave deixando o planeta. Rey descobre da pior maneira que seus associados nunca quiseram vender nada, o que eles

queriam mesmo era deixar aquele lugar perdido na galáxia.

Filho de pais que serviram à Aliança Rebelde, Poe Dameron é um habilidoso piloto de X-Wing da Nova República. Ao longo de uma missão de patrulhamento, Poe descobre que a Primeira Ordem – um grupo fascista alinhado ao projeto de governo do antigo Império – aparentemente tinha um poderio bélico e político maior do que a Nova República suspeitava. Entretanto, seus superiores lhe pedem que não se envolva e nem vá adiante com suas investigações. Sem apoio de seu comando, Poe vê-se diante de um dilema, ou acolhe a ordem ou a ignora.

Ele prontamente a ignora e inicia, por conta própria, um rastreamento da localização exata das forças inimigas. Já em uma última tentativa, ele, de súbito, vê-se bem diante de toda uma frota reunida da Primeira Ordem, com *Star Destroyers* e *Tie Fighters* pululando por toda parte. Ali, bem diante de seus olhos, o que era boato se tornou terrivelmente evidente: a Primeira Ordem estava preparando-se para uma guerra contra a Nova República. Não demora muito e logo é percebido e perseguido por diversos *Tie Fighters*, porém Poe consegue desviar dos tiros inimigos e saltar no hiperespaço para escapar.

De volta às bases da Nova República, Poe já sabia que sua investigação tinha sido descoberta e, ao posar em um hangar não usual, vê-se diante do Major Ematt – o mesmo personagem que Han Solo e Chewbacca resgataram na narrativa “Smuggler’s Run” – que o leva para um encontro com a General Leia Organa. Nesse encontro, Leia explica-lhe sobre a

Resistência, uma ala mais radical da Nova República que acreditava que os remanescentes do Império ainda assombravam o novo governo intergaláctico, e convida-o a fazer parte desta organização.

Ao aceitar, Poe já é escalado para uma primeira missão secreta: interceptar uma nave pertencente a um senador, que servia aos interesses inimigos. A intenção da Resistência era, a partir dos registros do computador de bordo da nave, localizar onde se escondia a base da Primeira Ordem, para daí concentrar suas forças em um último e preciso ataque.

Poe executa a missão em conjunto com seu esquadrão, porém, antes de terminarem a abordagem, a nave *Hevurion Grace*, da Primeira Ordem, surge no hiperespaço com um poderio imenso para resgatar e eliminar a ameaça iminente. Em meio a uma troca intensa de tiros advindos de um enxame de *Tie Fighters*, Poe consegue proteger seus companheiros e ainda saltar para o hiperespaço, levando consigo as informações do computador de bordo.

De volta à base da Resistência, a General Organa revela-lhe que havia um grande volume de dados no computador, mas que ela suspeitava que a Primeira Ordem estava à procura de uma última informação para fechar um quebra-cabeça mais complexo: onde estaria seu irmão Luke Skywalker? A história de Poe no livro termina no momento quando Leia lhe faz o pedido para que encontre uma pessoa que talvez possa fornecer a peça-final para fecharem essa charada.

As três narrativas encontradas em

“Before the Awakens” pavimentam o caminho para uma experiência lúdica distinta, porém intensa, antes mesmo do filme. Assim, sob os pontos de vista de Finn, Rey e Poe, temos a chance de vivenciarmos – levando em consideração o fator tempo de leitura e a questão de mergulharmos nos pensamentos destes personagens – suas histórias de forma mais bem dimensionada do que no cinema.

De fato, em um ecossistema transmidiático, as carências de um meio ou linguagem podem ser supridas por outros e vice-versa. É essa dialogia entre potencialidades e fraquezas entre as mídias que dão forma à sua poética circular, ou transpoética. Por outro lado, é a sinergia de linguagens que cobre e preenche as lacunas deixadas por uma mídia, jogando-a em direção a outra mídia, assim sucessivamente. Por certo, são esses acoplamentos e integrações que moldam a sua ecocomunicação. Assim, respeita-se a área de atuação de cada mídia e aciona-se o meio certo para atingirem-se finalidades específicas. Por outro lado, o conjunto de finalidades específicas dá vazão às finalidades finais, seriadas ou por temporadas.

No caso de “Before the Awakens”, sua finalidade específica é ambientar-nos aos protagonistas do filme, isto é, ampliar e aprofundarmos sua memória sistêmica ou área de informação, com suas camadas e feixes de signos distintos e diversos. Dessa forma, alguns fatos acompanhados no filme só são bem dimensionados – diagramados – se houver uma vivência anterior proporcionada pelo livro. Tal vivência não implica em

uma não compreensão do filme, se esta for a única maneira de media-lo, mas põe o espectador/leitor/usuário/jogador a par de narrativas correlativas e em dinâmicas lúdicas convergentes.

É evidente que Finn e Rey vivem o desconforto de não se encontrarem onde estão, de não serem aquilo que almejam e/ou podem ser. Isso se torna evidente em suas narrativas no livro. Finn não é o combatente que deveria ser e isto lhe assombra, Rey não compreende por que foi deixada em Jakku e nem por que possui os talentos que tem. Já Poe é o único que, ao longo de sua história no livro, vê-se em uma mudança de perspectiva, isto é, ele encontra seu lugar e propósito na Resistência.

Quando “Star Wars: The Force Awakens” (2015), dirigido por J.J. Abrams, inicia essas premissas – histórias pregressas e cruzadas – fazem todo sentido em relação às atitudes dos personagens que movem o filme. Em Jakku, Poe é interceptado pela Primeira Ordem em meio à missão de encontrar o mapa que leva ao paradeiro de Luke Skywalker. FN-2187 não consegue executar as ordens de seus superiores de eliminar friamente os cidadãos de um vilarejo. E Rey explora os destroços de um *Star Destroyer* em busca de algo que valha para conseguir comida.

A narrativa do filme começa a girar quando FN-2187 retira Poe de seu cativeiro, onde estava sendo torturado por Kylo Ren, então ambos fogem em um *Tie Fighter*. Entretanto, eles são abatidos e acabam caindo em Jakku. Nesse meio termo, BB-8, o droid de Poe, é encontrado por Rey e

ela decide ajudá-lo a encontrar seu dono. Após a queda, FN-2187 ou Finn separa-se de Dameron, perdido, vaga a esmo pelo deserto até encontrar um vilarejo onde cruza o caminho de BB-8 e Rey.

Não demora muito e a Primeira Ordem aparece no vilarejo em busca do droid perdido, pois sabiam que ele tinha a informação que tanto almejavam: o mapa para Skywalker. Com motivos distintos e antagônicos – um desejava desertar, fugir a qualquer custo, e outra ajudar um droid perdido – Finn e Rey associam-se e sob um forte bombardeio de *Tie Fighters* escapam de Jakku na lendária *Millenium Falcon*. Seus propósitos divergentes acabam convergindo em ações ecológicas que os levam diretamente ao centro da disputa entre a Resistência e a Primeira Ordem.

Finn encontra na amizade com Rey um propósito e acaba “ficando” na Resistência para poder salvar a amiga. Ele teme o que a Primeira Ordem é capaz de fazer, mas não hesita em alistar-se em uma missão para resgatá-la. Nesse processo, Finn guarda semelhanças com Thane Kyrrel de “Lost Stars”, um ex-oficial do Império que encontra na Aliança amigos, uma família, e também por eles encara missões arriscadas. Como Thane, Finn passa todas as informações à Resistência para poderem paralisar as ações inimigas e superá-las.

Rey vê-se diante de um despertar da Força em sua vida, que a leva diretamente ao sabre de luz de Luke Skywalker. Como já se comentou anteriormente, a narrativa encontrada em “The Weapon of a Jedi” traça correlações entre o jovem Skywalker, ainda sem professor, com Rey em situação

similar. Aliás, a luta final dela com Kylo Ren tem semelhanças com o embate de Luke com o guia em Devaron no que tange as provocações e na superioridade seus adversários possuem em relação a Rey e Luke. Por fim, os jovens Jedis aprendem a confiar na Força, ouvi-la e percebê-la, para poderem derrotar seus inimigos, em temporalidades díspares, mas superpostas.

No que tange ao papel de Han Solo no filme, este é o eixo pelo qual as diferentes temporalidades – saga original e a nova que se inicia neste filme –convergem-se. É o personagem que liga, intersecciona, acopla, ressoa por várias esferas de significado.

De fato, existe muita colateralidade – tempo de vivência, narrativas inter-relacionadas, personagens ecodependentes, cenas significativas, falas emblemáticas etc. – vinculada ao seu nome, isto é, sua memória sistêmica ou área de informação, com seus diversos feixes semióticos, espalha-se, ramifica e reverbera – espectro – no universo ficcional “Star Wars” como um todo. Aliás, Han é um dos principais atratores pelo qual o ecossistema noológico gravitou e desenvolveu-se ao longo dos anos.

Por isso, sua morte no clímax do filme pode ser considerada um abalo sísmico – atrator – de fortes proporções, que chacoalha e ecoa por todo o ecossistema noológico, realinhando-o – interpretante argumental – para um novo ciclo, uma nova temporalidade macro, com diversas narrativas/temporalidades/finalidades específicas menores em conjunto, redefinindo a historicidade do ecossistema, abrindo-a no rumo de novos atratores:

Rey, Finn e Poe.

Se por um lado Han Solo intersecciona e acopla a saga original com a nova, Poe põe em relevo a causa da Resistência em consonância à causa Rebelde que tanto inspirou seus pais Shara Bey e Kes Dameron. Assim, ele personifica uma atualização da causa mítica em torno da liberdade e tolerância entre os povos que compõem a galáxia. Já o General Hux personifica as causas do Império atualizadas na chamada Primeira Ordem. A mesma ideologia fascista defendida por Grand Moffs e Almirantes imperiais é perfeitamente revista nesta nova organização em seu discurso, ao ativarem a arma de destruição em massa da Primeira Ordem.

Por último, Kylo Ren está longe de ressoar a Darth Vader, pois seus atos se aproximam mais aos do jovem oscilante Anakin Skywalker em “Attack of the Clones” do que aos do resoluto Vader. Aliás, seu conflito interno é exatamente este: ele não se reconhece e nem é o que pretende ser ou deveria. Seu passo de afirmação a Snoke – Lorde Supremo da Primeira Ordem, uma clara atualização da figura do Imperador ‘deformado’ Palpatine – é a eliminação de seu pai, Han Solo. Nesse aspecto, Vader é um espectro que assombra o jovem Hamlet/Kylo Ren, levando-o à loucura, ao assassinato.

4.3. Sobre Distanciamentos, Aproximações e Povoamentos

O ecossistema transmidiático é sobretudo uma circularidade de poéticas, linguagens,

mídias, narrativas e pontos de vista. Uma ecologia de vivências e experiências espaço-temporais distintas, variadas, recursivas e retroativas. Seus espaços de contexto – fatos, eventos, conflitos, tramas – multimodais distribuídos e articulados em rede permitem que tenhamos uma visão multifacetada e plural de personagens específicos que ressoam por outras tramas e narrativas.

Assim, ora envolvemo-nos pelo olhar de um personagem em uma mídia/linguagem/poética específica, ora envolvemo-nos por outra perspectiva em uma mídia/linguagem/poética concorrente, mas complementar.

De fato, afeiçoamo-nos e identificamo-nos com um personagem e com trama em que este está envolvido, para logo em seguida saltarmos no tempo e espaço para outro personagem/contexto, tendo a oportunidade de vermos a história sob outro ângulo, observando seus motivos e razões, muitas vezes antagônicos ao visto/vivido/experimentado anteriormente em outra narrativa/mídia.

Assim, sucessivamente, aproximamos e afastamo-nos, circulamos por formas de ver-se o mundo ou mundivências díspares, opostas e/ou até similares. Há um jogo dialógico aí em curso, ao mesmo tempo, uma compreensão subjetiva dos personagens e suas tramas e uma análise objetiva de seus motivos, razões e tomadas de decisões.

É neste metanível de interação semiótico sistêmico de ligação e distanciamento (MORIN, 2007, p. 112) que uma tomada de consciência complexa faz morada, que uma mundividência ecológica floresce. Nela compreendemos o múltiplo, as diferenças, as

coerências e incoerências, pois estas convivem em uma franca dialogia de pontos de vista.

Avessa, portanto, às simplificações e generalizações míopes, a mundividência ecológica atua imersa no interpretante argumental final, como visto no capítulo anterior; aquele que joga com a possibilidade de uma mudança ou fixação de novos hábitos e crenças, isto é, a multiplicidade e circularidade de pontos de vista afetaria a maneira como o espectador/leitor/usuário/jogador compreenderia o ecossistema noológico em curso (MORIN, 2007, p. 120-125).

Tal mudança, na verdade, dá vazão à formação de uma compreensão complexa (MORIN, 2007, p. 115-116), que ligaria ou religaria pontos de vista antagônicos, concorrentes e complementares. Criaria um anel reflexivo (MORIN, *ibid.*, p. 113), unindo o máximo de objetividade/logicidade – abdução, dedução e indução – e o máximo de subjetividade/afetividade – estética, interpretante emocional e interpretante remático – em um grande circuito multimodal (MORIN, *ibid.*, p. 111).

Errático, rotativo, elástico e expansivo, tal anel reflexivo fomentaria um metaponto de vista que não excluiria o incompreensível e nem alimentaria a indiferença, algo notório quando adotamos só um ponto de vista sobre um determinado assunto. Mas englobaria diversas perspectivas, tirando desta pluralidade múltiplas lições (MORIN, 2007, p. 124) advindas de uma diversidade de contextos.

Sobretudo, a mundividência ecológica encara os paradoxos e as contradições como seu combustível, como sua seiva poética; alimenta e é

alimentada pela incerteza, pois as narrativas desta Jornada estão longe de fecharem as arestas do ecossistema noológico como um todo. Na verdade, as narrativas, ao mesmo tempo em que se correlacionam, também dispersam-se para outros caminhos. Como um sistema ativo e vivo, povoam outras campinas, migram para outras localidades, habitam outras veredas.

Por certo, a mundividência ecológica não se dedica a uma visão holística de um todo, mas a uma heterogênea e múltipla visão de mundo, que admite um resíduo de inexplicável e é, exatamente, por aquilo que não se sabe que se renova o interesse à franquia, ao ecossistema. Como se a próxima narrativa/poética/mídia/ponto de vista pudesse descortinar mais e mais os véus da realidade ficcional em voga.

Conclusão

A “Jornada para o Despertar” sofreu com muitas especulações e ruídos ao longo de sua ativação e desenvolvimento. Quando a Disney comprou a *LucasFilms* e decidiu reativar a franquia, a primeira providência foi avisar aos fãs que não iria levar em consideração a literatura que dava conta da historicidade do universo ficcional “Star Wars” pós-saga original.

Nessas histórias, Luke Skywalker rende-se ao lado negro da Força, os filhos gêmeos de Leia e Han são raptados para serem educados à maneira Sith, o imperador Palpatine não morre e torna-se uma entidade etc. Por mais que a Disney tenha tentado desvincular-se dessas linhas narrativas, era inevitável que os fãs não especulassem sobre certos alinhamentos ou proximidades. Até porque tais histórias tinham o aval do próprio George Lucas.

As narrativas em diferentes mídias nem afirmavam e nem refutavam tais possibilidades. Essa abertura é normal, se levarmos em consideração a amplitude do universo ficcional proposto. Entretanto, esse ruído de fundo trouxe consigo muitas teorias em muitas comunidades dadas à misteriosa origem de Rey e suas habilidades e possíveis conexões com os Jedis, o talento de Poe para pilotar, se levarmos em consideração que Anakin e Luke Skywalker tinham habilidades de voo fora do comum também. Até Finn, ao lutar com sabre de luz

no filme e ainda aparecer empunhando-o no cartaz, também levantou uma enxurrada de hipóteses no que tange o futuro dos Jedis e da própria Aliança Rebelde.

O filme em si fechou algumas dessas lacunas, algumas dessas teorias – abdução – foram deixadas de lado pelos fatos ali narrados – indução –, porém, da mesma maneira abriu outras brechas ainda não resolvidas. Mesmo com o filme “Star Wars – Os Últimos Jedis” já lançado em dezembro de 2017, ainda permanecem muitos assuntos inconclusivos, pontos cegos. Há um risco evidente nesse processo, pois o excesso de incerteza incorre em desinteresse, e desinteresse, em abandono.

A incerteza é tão necessária quanto a coerência e a coesão semânticas. Ambas dosadas atraem interesse renovado, constância e permanência do ecossistema. Aliás, um ecossistema sobrevive equiparando esses processos em meio a um multiforme jogo (MORIN, 2008, p. 72-77) entre acaso, lei, ordem, desordem e organização. Quando um desses se sobrepõe, o outro em seguida o contém, e vice-versa. Mas, se um deles permanece mais tempo – entropia – há um risco evidente de colapso do sistema.

Na Jornada analisada, ao longo das narrativas nos livros, nas histórias em quadrinhos, jogo em *mobile* e filme, há uma clara preocupação com manter-se o espectador/usuário/leitor/jogador a par do tempo da narrativa, onde se insere e como se correlaciona ou com a saga original e/ou com a saga que se inicia com o Despertar. Isso evita a degenerescência do sistema, pois dá a nós os índices

e proposições – espaços de contexto – que precisamos para podermos caminhar – espaço topológico – e entregarmo-nos – fruição estética – à história ali narrada.

Por outro lado, é evidente o descompasso entre a qualidade das histórias. Embora sejam do mesmo universo ficcional, a questão do estilo do autor vem à tona quando lemos, vemos e interagimos com essas narrativas, pois nem todas têm a mesma articulação e desenvoltura. A surpresa fica por conta do livro de Claudia Gray, “Star Wars – Lost Stars”, que destoa do restante, inclusive do próprio filme “Star Wars – The Force Awakens”.

Gray desenvolve uma história entrelaçando outras do cânone original, sem perder de vista a integridade de seus personagens e menos ainda a força do conflito entre eles. Existe personalidade dentro da narrativa, mesmo sendo de um universo que não ‘pertence’ à autora; é exatamente esta peculiaridade de estilo que falta às outras narrativas.

Ao longo desta pesquisa, observamos: a) a questão da distribuição e articulação das diferentes camadas de significação em mídias específicas e distintas; b) a preservação da coerência e da coesão semântica no que tange a ideia nucleadora – ou o DNA da história, argumento – que molda e forja o universo ficcional pelo qual o ecossistema transmidiático se desenvolve e c) a questão da circularidade de poéticas, linguagens e pontos de vista. Entretanto, a questão que vem à tona após a análise de uma transmídia é a do estilo. Será que é válido discutirmos sobre estilo em uma franquia?

Será que essa temática tem valor em meio à ecologia hipercomplexa das mídias?

É possível que esse descompasso entre as obras seja fruto da falta de um autor tão controlador/centralizador quanto George Lucas (JENKINS, 2009, p. 187-234), mas por outro lado, um ecossistema ecodépende de uma diversidade de indivíduos/autores/estilos. A irregularidade, ou melhor, as contradições entre estilos também demonstram a riqueza de sua eco-organização. Alguns são mais superficiais, por certo, mas outros são bem densos. Reside aí também a sua complexidade.

Apelam, portanto, para diferentes públicos que podem acessar o ecossistema noológico por uma variabilidade também de estilos/roupagens. Mas então, desde que tenha a assinatura “Star Wars”, tudo é válido? Mais, a transmídia pode ser considerada uma obra de arte?

O poeta e filósofo alemão Friedrich Schiller (1759-1805) sabia que a educação estética do Homem era importante para a razão, mas não soube dizer, exatamente, o porquê (SCHILLER, 2002, p 56, 57 e 113). Na esteira de Schiller, Peirce põe a estética como o primeiro estágio da própria razoabilidade, aliás, para ele a fruição estética influencia e tem impacto sobre o raciocínio lógico, isto é, sobre a maneira como mediamos a realidade ao nosso redor, sobre a maneira como a concebemos e representamos.

Assim, é por meio da fruição estética que a mente se vai afinando a olhar e perceber as qualidades dos fenômenos que a cerca. Portanto é um

exercício lógico sob a égide da liberdade. Não só a obra de arte possui esta capacidade polissêmica, como a natureza com as suas idiossincrasias e suas diferenças permite esta fruição.

Peirce é ainda mais ousado:

Nossa faculdade de adivinhação (de formulação de hipóteses) corresponde aos poderes voadores e musicais dos pássaros, isto é, ela é para nós o que estes são para eles: o mais atirado de nossos poderes meramente instintivos (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 2004, p.105).

Portanto, o processo instintivo de formulação de hipóteses é semelhante ao da experiência lúdica objetivada pela fruição estética de uma obra de arte. Assim, ao explorar mundos possíveis (ver VIEIRA, 2008, p. 78), tal processo permite que ideias se juntem e que gerem novas perspectivas, novos olhares, rearranjos, vazando para a conduta de uma pessoa, mudando-lhe a sensibilidade. Como Santaella destaca:

As obras de arte não são apenas ambíguas encarnações de qualidades de sentimento, mas formas de sabedoria, de um tipo que fala à sensibilidade, ao mesmo tempo em que convida a razão a integrar-se ludicamente ao sentir. (SANTAELLA, 2000, p. 151)

Nesse sentido, a razão de uma obra atrair mais do que outra se encontra na capacidade de tal obra despertar ampla e extensa admirabilidade, atrair uma quantidade maior de mentes, como pode observar-se em Aristóteles (2005), a obra de arte é um tipo geral como a Filosofia, portanto, deve ser prenhe de qualidades que objetivem uma contínua e inesgotável fonte de reflexões e interpretações, isto é,

deve conter nela mesma um *continuum* de interpretantes, uma finalidade que transborda e escoar por uma série de intérpretes. Peirce destaca, “[...] qualquer *continuum* é um ser vivo e consciente; limitar-me-ei a dizer que as únicas coisas com valor mesmo, nesta vida, são as continuidades”. (PEIRCE, 1998, p. 121)

Nesse aspecto, as mediações em rede e as mundividências ecológicas contribuem para este processo de escoar por uma série de intérpretes e ser um contínuo de interpretações. Como Vieira afirma (2008, p. 98):

Parece mais ou menos evidente haver um paralelo entre a evolução da atividade artística e a evolução das demais atividades de conhecimento. Acho que todos nós concordamos que a arte é uma forma de conhecimento. Ela é uma maneira soberba de elaborar-se a realidade.

A fruição estética mediada pela lógica transmidiática abre a mente a um contexto de navegação pontuado pelas arquiteturas multimodais de informação (SANTAELLA, 2007, p. 216); são seus desdobramentos entrecruzados que permitem a expansão e o redirecionamento semântico, objetivando as mentes nela integradas um terreno fértil para o exercício lúdico embasado pelas multitarefas, autocorreções e pela hipercomplexidade.

Portanto, uma obra em consonância com a realidade em que a mente vive atualmente: a ecologia multifacetada dos meios de comunicação e sua interação em rede, integrando novas e velhas práticas e usos das mídias.

Nesse processo não poderíamos isolar

este ou aquele estilo/autor, nem esta ou aquela mídia, pois o ecossistema opera em conjunto e em diferentes planos de densidade. A obra floresce exatamente pela e na integração de autores, isto é, pela coletividade.

Assim sendo, sua qualidade ou emergência estilística é ecossistêmica e seu valor estético está na capacidade gerar, regenerar, expandir e mobilizar topologias espaciais diversas. É, portanto, pelo desfilarm dessas topologias/grafos/diagramas em um franco e contínuo jogo dialógico que sua fruição estética faz morada.

A admirabilidade, aquilo que atrai um compósito de mentes engajadas, está exatamente em tecer, conectar, integrar, organizar, seus diferentes fluxos informacionais em uma grande, vasta e complexa rede. Um verdadeiro tabuleiro mental e tridimensional.

Retomando Schiller, seria esta a educação estética em um ambiente de hipercomplexidade? Ou ainda Peirce, qual o impacto dessa fruição estética ecológica à própria lógica? Como tal impacto influenciaria nossa sensibilidade ao mediarmos e representarmos o mundo que nos cerca?

Questões que ficam em aberto para futuras pesquisas...

Referências:

- ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Martin Claret Editora, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **Trabalho das passagens**. Coordenação de Willi Bole e Olgária Matos. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.
- BERNARDO, Nuno. **Transmedia 2.0 – How to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling**. Lisboa, Beactive Books, 2014.
- BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York, Routledge, 2007.
- BUNGE, Mário. **Ciência e Desenvolvimento**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Limitada, 1980.
- _____. **Teoria e realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.
- _____. **Física e Filosofia**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.
- CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. **O Cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- DECKER, Kevin S. e EBERL, JASON T. **Star Wars e a Filosofia**. São Paulo: Universo dos Livros, 2015.
- DENBIGH, Kenneth G. **Three concepts of time**. Berlin: Springer-Verlag, 1981.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 9ª edição, 3ª reimpressão, 2008.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo, Editora SENAC, 2008
- GIOVAGNOLI, Max. **Transmedia storytelling: imagery, shape and techniques**. New York: lulu.com, 2011.
- HAUSMAN, Carl R. **Charles S. Peirce's Evolutionary Philosophy**. Cambridge AT UNIVERSITY PRESS, 1993.
- HOOKEYWAY, Christopher. **Truth, Rationality and Pragmatism – Themes from Peirce**. Oxford, Clarendon Press, 2002.
- IBRI, Ivo A. **Kósmos noétós**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

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

JENKINS, Henry, FORD, Sam and GREEN, Joshua. **Spreadable Media: creating value and meaning in a network culture**. New York, NYU Press, 2013.

LOTZ, Amanda. **The Television will be revolutionized**. New York, NYU Press, 2007.

KINDER, Marsha and MCPHERSON, Tara, editors, **Transmedia Frictions: the digital, the Arts and the Humanities**. New York, NYU Press, 2014.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Editora Papirus, 2008, 5ª edição.

_____. **O Sujeito na Tela**. São Paulo: Editora Paulus, 2007.

MANOVICH, Lev, **Remixability and Modularity**, 2005. Disponível em <http://www.manovich.net>. Acesso: 10/2016.

MASSAROLO, João e ALVARENGA, Marcus Vinícius. **Franquia Transmídia: o futuro da economia audiovisual nas mídias sociais**. 2010. Disponível em [https://www.academia.edu/3236440/Franquia transmídia o futuro da economia audiovisual nas mídias sociais](https://www.academia.edu/3236440/Franquia_transmidia_o_futuro_da_economia_audiovisual_nas_m%C3%ADdias_sociais). Acesso 21/03/14.

MASSAROLO, João e MESQUITA, Dario. **Imersão em realidades ficcionais**. 2013. Disponível em http://compos.org.br/data/biblioteca_1973.pdf. Acesso 21/03/14.

MASSAROLO, João. **Das possibilidades narrativas nas plataformas de mídia**. 2012. Disponível em <http://www.socine.org.br/livro/televisao/files/assets/basic-html/page157.html>. Acesso 21/03/14.

MCKEE, Robert. **Story - Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006.

MORIN, Edgar. **O Método 1 - a natureza da natureza**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

_____. **O Método 2 - a vida da vida**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

_____. **O Método 3 - o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

_____. **O Método 4 - as ideias - habitat, vida, costumes, organização**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

_____ **O Método 5 - a humanidade da humanidade.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

_____ **O Método 6 - ética.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

PALFREY, John e GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais.** Porto Alegre: Editora Penso, 2011.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

_____ **Antologia Filosófica.** Imprensa Nacional - Casa da Moeda, Portugal, 1998.

_____ **The Essential Peirce - Volume 1.** Bloomington: Indiana University Press, 1992.

_____ **The Essential Peirce - Volume 2.** Bloomington: Indiana University Press, 1998.

PHILLIPS, Andrea. **A Creator's Guide to Transmedia Storytelling.** New York, McGraw-Hill books, 2012.

PRIGOGINE, Ilya e STEGERS, Isabelle. **Entre o tempo e a eternidade.** Lisboa: Gradiva, 1990.

PRIGOGINE, Ilya. **O Fim das Certezas.** São Paulo, Editora da UNESP, 2011.

ROSE, Frank. **The art of immersion: how the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue and the way we tell stories.** New York: W. W. Norton & Company; 2012.

SANTAELLA, Lucia e VIEIRA, Jorge Albuquerque. **Metaciência - Como guia da pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica.** São Paulo: Mérito Editora, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento - sonora, visual, verbal.** São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.

_____ **A Teoria Geral dos Signos.** São Paulo: Editora Pioneira, 2000.

_____ **Estética - de Platão a Peirce.** São Paulo: Editora Experimento, 2000.

_____ **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Editora Paulus, 2005.

_____ **Percepção.** São Paulo: Editora Experimento, 1993.

_____ **O método anticartesiano de C.S.**

Peirce. São Paulo: Editora Unesp, 2004.

_____ **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade.** São Paulo: editora Paulus, 2007.

_____ **Comunicação Ubíqua – repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: editora Paulus, 2013.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem.** São Paulo: Iluminuras Editora, 2002.

SCOLARI, Carlos, BERLETTI, Paolo and FREEMAN, Matthew. **The Transmedia Archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines.** New York, Palgrave Pivot, 2014.

SANTOS, Marcelo Moreira. **Poética Fílmica e o Exemplo de Alfred Hitchcock.** Tese de doutorado defendida em 2012. Esta pesquisa teve o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – Fapesp.

_____ **O cinema transmídia e o espectador em rede.** Artigo publicado na Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Portugal, 2013.

_____ **A autoria colaborativa no cinema: sobre direções, métodos e ideais.** Artigo publicado na revista Semeiosis/USP, 2013.

_____ **A Poética do Cinema e o Exemplo de Alfred Hitchcock.** São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2014.

_____ **Cinema e Fenomenologia:** por uma reflexão sobre os fenômenos da modernidade como pivô para a origem da linguagem cinematográfica. BOCC: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v.2008.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papyrus Editora, 2000.

TURRISI, Patricia Ann. **Pragmatism as principle and method of the right thinking.** Published by State University of New York Press, Albany, 1997.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Ciência – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade.** Fortaleza: Gráfica e Editora, 2007.

_____ **Teoria do conhecimento e arte – Formas de Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade.** 2º edição. Fortaleza: Gráfica e Editora,, 2008.

_____ **Ontologia – Formas de**

Conhecimento: Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

Referências Star Wars –

Livro:

WENDING, Chuck **Star Wars – Marcas da Guerra.** São Paulo, Editora Aleph, 2015.

E-Books:

CASTELLUCCI, Cecil e FRY, Jason. **Moving Target – A Princess Leia Adventure.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

FRY, Jason. **The Weapon of a Jedi. – A Luke Skywalker Adventure.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

GRAY, Claudia. **Star Wars – Lost Stars.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

RUCKA, Greg. **Smugler's Run – A Han Solo & Chewbacca Adventure.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

_____. **Star Wars – Before the Awakening.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

WALKER, Landry Q. **High Noon on Jakku.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

_____. **The Face of Evil.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

E-Comics:

RUCKA, Greg (Writer), CHECHETTO, Marco (Artist), MOSSA, Andres (Colors) **Star Wars – Shattered Empire vol. 01.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

_____. **Star Wars – Shattered Empire vol. 02.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

_____. **Star Wars – Shattered Empire vol. 03.** Los Angeles: Lucas Films Press, 2015.

**Star Wars –
Shattered Empire vol. 04.** Los Angeles: Lucas Films
Press, 2015.