



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE JORNALISMO**

DÉBORA NOGUEIRA DE OLIVEIRA

**A SAGA DO MIYAGI-VERSO CONTINUA: ANÁLISE DA FRANQUIA THE
KARATE KID A PARTIR DOS SETE FUNDAMENTOS DA NARRATIVA
TRANSMÍDIA**

FORTALEZA

2021

DÉBORA NOGUEIRA DE OLIVEIRA

A SAGA DO MIYAGI-VERSO CONTINUA: ANÁLISE DA FRANQUIA THE
KARATE KID A PARTIR DOS SETE FUNDAMENTOS DA NARRATIVA
TRANSMÍDIA

Monografia apresentada ao Curso de
Jornalismo do Departamento de Comunicação
Social da Universidade Federal do Ceará,
como requisito para obtenção do grau de
Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena
Lucas.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- O46s Oliveira, Débora Nogueira de.
A Saga no Miyagi-verso continua : Análise da franquia The Karate Kid a partir dos sete fundamentos da narrativa transmídia / Débora Nogueira de Oliveira. – 2021.
122 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social (Jornalismo), Fortaleza, 2021.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.
1. Narrativa transmídia. 2. Fundamentos transmídia. 3. Cultura da convergência. 4. The Karate Kid. 5. Cobra Kai. I. Título.

CDD 070.4

DÉBORA NOGUEIRA DE OLIVEIRA

A SAGA DO MIYAGI-VERSO CONTINUA: ANÁLISE DA FRANQUIA THE
KARATE KID A PARTIR DOS SETE FUNDAMENTOS DA NARRATIVA
TRANSMÍDIA

Monografia apresentada ao Curso de
Jornalismo do Departamento de Comunicação
Social da Universidade Federal do Ceará,
como requisito para obtenção do grau de
Bacharel em Jornalismo.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ph.D. José Riverson Araújo Cysne Rios
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Me. Soraya Madeira da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Eridan e Nonato, e minha irmã Lara, pelo cuidado, suporte e paciência não só durante a pesquisa e anos de graduação, mas por toda a minha vida. Foi graças sobretudo aos esforços e sacrifícios de meus pais que eu e minha irmã tivemos a oportunidade de alcançar nossos objetivos. Agradeço em particular à minha mãe por estar sempre ao nosso lado, cuidando com muito carinho, principalmente nos momentos difíceis.

Ao meu cão Benji que faz meus dias mais alegres desde que entrou em nossas vidas, não sei o que teria sido dos dias difíceis sem sua companhia.

Ao meu namorado (e também amigo e tradutor) Caio pela companhia nos bons momentos e pela compreensão, carinho e apoio nos momentos de ansiedade. Agradeço não só pela ajuda com esta monografia, mas sobretudo pela força dada nesses últimos dois anos.

Ao orientador Ricardo Jorge pelo suporte durante a orientação, seus apontamentos, correções e tranquilidade foram de grande ajuda para o desenvolvimento desta pesquisa.

Ao professor Riverson e à professora Soraya por aceitarem fazer parte da minha banca e por disponibilizarem um pouco de seu tempo à avaliação deste trabalho.

Ao corpo docente do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, responsável por minha aquisição de conhecimento e formação. Aos colegas do curso pela companhia durante esses anos.

Aos autores dos artigos, monografias, dissertações e teses que serviram de auxílio teórico para que este trabalho fosse escrito. Especialmente ao autor Henry Jenkins por disponibilizar boa parte de seu trabalho online, facilitando o compartilhamento de conhecimento.

E aos amigos, novos ou velhos ou que se afastaram pelo caminho, e todos que auxiliaram de algum modo na minha formação.

O anseio humano pela representação, por contar histórias e pelo uso transformador da imaginação é uma parcela imutável de nossa própria constituição, e o potencial narrativo do novo meio digital é deslumbrante.

– Janet Horowitz Murray

RESUMO

O cenário da convergência de mídias impulsionou a construção das chamadas narrativas transmídia, na qual uma narrativa é fragmentada e suas partes são distribuídas por múltiplas plataformas, em um processo de contínua expansão e que incentiva a participação da audiência. Henry Jenkins, um dos principais teóricos da comunicação a estudar o tema, cita a franquia Matrix como um dos maiores exemplos desse tipo de narrativa, que foi idealizada como projeto transmidiático desde o princípio. Entretanto, existe a possibilidade de uma narrativa resultar em grande retorno financeiro e tornar-se popular para o público resultando em expansões, no que a crítica literária Marie-Laure Ryan denomina “efeito bola de neve”; e é possível uma narrativa ficcional possuir aspectos híbridos, com elementos cross e transmidiáticos. O trabalho propõe-se a expor as possibilidades de construção de uma narrativa do tipo transmídia, suas definições, características e conceitos a ela relacionados, como crossmídia, termo originário do marketing e que se relaciona à dispersão de um conteúdo através de vários meios, sendo possível que haja redundância. O objetivo da monografia é realizar uma análise da franquia The Karate Kid, cujo sucesso obtido na década de 1980 foi retomado com o lançamento em 2018 da série Cobra Kai e de outros produtos derivados. Na análise foram utilizados os sete fundamentos das narrativas transmídia propostos por Jenkins, sendo eles: compartilhamento versus profundidade, continuidade versus multiplicidade, imersão versus extração, construção de universos, serialidade, subjetividade e performance. A franquia analisada possui todos os sete elementos de uma narrativa transmídia, porém alguns deles são mais fortes e outros mais fracos, podendo a saga ser considerada uma narrativa dotada de aspectos transmidiáticos e possibilidade de expansão.

Palavras-chave: Narrativa transmídia; Fundamentos transmídia; Cultura da convergência; Franquia; The Karate Kid; Cobra Kai.

ABSTRACT

The scenario of media convergence propelled the construction of the so-called transmedia storytelling, in which a narrative is fragmented and its parts are distributed by multiple platforms, in a process of continuous expansion and that encourages the participation of the audience. Henry Jenkins, one of the main communication theorists studying the subject, cites the Matrix movie franchise as one of the greatest examples of this type of narrative, which was idealized as a transmedia project from the very beginning. However, it is possible for a narrative to result in great financial result and to become so popular to the public that it receive expansions, in what the literary critic Marie-Laure Ryan denominates "snowball effect", as well the potential for a fictional narrative to possess hybrid aspects with both cross and transmedia elements. This work aims to expose the possibilities of building a transmedia-type narrative, exposing its definitions, related characteristics and concepts, such as crossmedia, a term that originated from marketing related to the dispersion of a content throughout various media outlets, with the possibility of redundancy. The objective of this undergraduate thesis is to perform an analysis of the Karate Kid movie franchise, whose obtained success in the 80's resulted in the release of the 2018 series Cobra Kai and other derivative products. Based on the seven fundamentals present in the transmedia narratives proposed by Jenkins, the aspects that are part of the franchise and elements that brings it closer to this concept, which are still difficult to define, were mapped. In this analysis, the seven fundamentals of transmedia storytelling proposed by Jenkins were used, namely: spreadability vs. drillability, continuity vs. multiplicity, immersion vs. extractability, worldbuilding, seriality, subjectivity and performance. The analyzed franchise possesses all seven elements of a transmedia storytelling, however some of them are more prominent than others, therefore the saga can be considered a narrative endowed with transmedia aspects and the possibility of expansion.

Keywords: Transmedia storytelling; Transmedia fundamentals; Convergence culture; Franchise; The Karate Kid; Cobra Kai.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Johnny e Ali no filme The Karate Kid (1984)	64
Figura 2 – Johnny e senhor Miyagi no filme The Karate Kid (1984)	65
Figura 3 – Johnny e Daniel no torneio do All Valley, no filme The Karate Kid (1984)	65
Figura 4– John Kreese e Terry Silver em cena do filme The Karate Kid Part III (1989)	67
Figura 5 – Daniel e Terry Silver em cena do filme The Karate Kid Part III (1989)	67
Figura 6 – Miyagi e Julie em cena do filme The Next Karate Kid (1994)	68
Figura 7 – Dre em cena do filme The Karate Kid (2010)	70
Figura 8 – Personagem Taki, senhor Miyagi e Daniel LaRusso na animação “The Karate Kid”, lançada em 1989	71
Figura 9 – Duelo entre Daniel e Johnny no jogo “The Karate Kid”, lançado em 1987	72
Figura 10 – Duelo entre Daniel e Johnny no jogo “Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues”, lançado em 2020	73
Figura 11 – Johnny e Daniel em cena da série Cobra Kai	75
Figura 12 – Miguel e Samantha em cena de encontro na primeira temporada de Cobra Kai ..	76
Figura 13 – John Kreese e seus alunos em cena da série Cobra Kai	78
Figura 14 – Daniel e Johnny reunidos com seus respectivos dojos Miyagi-Do e Presas de Água	78
Figura 15 – Capa da HQ “Cobra Kai – A Saga Karate Kid Continua: A história de Johnny”	80
Figura 16 – Página oficial da série Cobra Kai no Youtube	85
Figura 17 – Página da série Cobra Kai na plataforma Netflix	85
Figura 18 – Página da série Cobra Kai no Instagram	86
Figura 19 – Cena do filme The Karate Kid (1984), na qual Johnny e seus amigos fantasiados de esqueletos agredem Daniel após este revidar o bullying que sofre molhando Johnny com uma mangueira quando eles estão no banheiro, isso durante a festa de Halloween da escola	87
Figura 20 – Eli, Miguel e Demetri em cena da primeira temporada de Cobra Kai (2018). A fantasia de esqueleto usada por Miguel é a mesma que Johnny usou na juventude, emprestada pelo próprio Johnny para a festa de Halloween da escola	87
Figura 21 – Cena do filme The Karate Kid Part I, mostrando o carro que Miyagi deu de presente para Daniel	88
Figura 22 – Flashback da juventude de Kreese na série Cobra Kai, na qual alguns personagens	

“valentões” usam o mesmo carro que Miyagi dá para Daniel no primeiro filme	88
Figura 23 – Daniel e seu aluno Robb em cena da série Cobra Kai, na cena aparece o mesmo carro que Daniel ganhou quando adolescente e que ele guarda na casa de Miyagi	89
Figura 24 – Foto de John Kreese no exército em cena do filme The Karate Kid (1984)	91
Figura 25 – Terry Silver, John Kreese e seu comandante durante a guerra do Vietnã em flashback na série Cobra Kai	92
Figura 26 – Jonh Kreese em combate contra seu comandante em cena da série Cobra Kai ..	92
Figura 27 – Ali e Johnny em cena do filme The Karate Kid (1984)	93
Figura 28 – Johnny e Ali em cena da série Cobra Kai, 34 anos após o primeiro filme	94
Figura 29 – Daniel e Chozen em cena de duelo no filme The Karate Kid Part II (1986)	94
Figura 30 – Chozen e Daniel em cena da série Cobra Kai, 32 anos após o segundo filme	95
Figura 31 – Daniel treinando com Miyagi em cena do filme The Karate Kid art III (1989) ..	96
Figura 32 – Mestre Han e seu aluno Dre treinando em cena do reboot de The Karate Kid (2010)	96
Figura 33 – Daniel LaRusso e senhor Miyagi na animação The Karate Kid (1989)	97
Figura 34 – Página do Wattpad com algumas fanfics de Cobra Kai	98
Figura 35 – Boneco Funko Pop do personagem Daniel LaRusso	99
Figura 36 – Caneca e camiseta com estampas da série Cobra Kai	99
Figura 37 – Cena do filme The Karate Kid (1984) mostrando fachada do condomínio South Seas, em Reseda, onde mora Daniel e sua mãe	101
Figura 38 – Cena da série Cobra Kai (2018) mostrando fachada do condomínio Reseda, em Reseda, onde Johnny Lawrence mora	102
Figura 39 – Cena do filme The Karate Kid (1984) mostrando parte da casa do senhor Miyagi	103
Figura 40 – Cena da série Cobra Kai (1984) mostrando parte da casa do senhor Miyagi ainda conservada por Daniel e usada pelo dojo Miyagi-Do	103
Figura 41 – Sequência de produções que fazem parte da franquia The Karate Kid	106
Figura 42 – Flashback de Johnny quando criança em cena da série Cobra Kai	108
Figura 43 – Flashback de Johnny quando criança em página da HQ Cobra Kai – A Saga Karate Kid Continua: A história de Johnny	109
Figura 44 – Fanarts publicadas no perfil oficial da série Cobra Kai no instagram	111

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Distribuição dos trabalhos coletados na pesquisa por ano de publicação	26
Gráfico 2 – Porcentagem dos tipos de produção acadêmicas coletadas na pesquisa	27
Gráfico 3 – Porcentagem das áreas do conhecimento dos trabalhos coletados	28
Gráfico 4 – Porcentagem dos tipos de metodologia aplicados aos trabalhos coletados	29

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Teses coletadas na pesquisa bibliográfica	21
Tabela 2 – Dissertações coletadas na pesquisa bibliográfica	22
Tabela 3 – Monografias coletadas na pesquisa bibliográfica	23
Tabela 4 – Artigos de anais de congressos coletados na pesquisa bibliográfica	23
Tabela 5 – Artigos de periódicos coletados na pesquisa bibliográfica	24
Tabela 6 – Trabalhos coletados sobre o objeto da pesquisa	24
Tabela 7 – Análise do grau de presença dos fundamentos da narrativa transmídia na franquia The Karate Kid	112

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 ESTADO DA ARTE	17
1.1 Introdução	18
1.2 Pesquisas do estado da arte	19
1.3 Metodologia	20
1.4 Resultados da pesquisa	21
1.4.1 Tema da pesquisa	21
1.4.2 Objeto da pesquisa	24
1.5 Análise de resultados	25
1.5.1 Tema da pesquisa	25
1.5.1.1 Ano de publicação	25
1.5.1.2 Tipo de produção acadêmica	26
1.5.1.3 Área do conhecimento	27
1.5.1.4 Metodologia	28
1.5.2 Objeto da pesquisa	29
1.6 Conclusão	30
2 TRANSMÍDIA	31
2.1 Da transmídia à narrativa transmídia	31
2.1.1 Origens do conceito	31
2.1.2 Definições e delimitações	34
2.1.3 Os sete fundamentos da narrativa transmídia	39
2.1.3.1 Compartilhamento versus Profundidade	39
2.1.3.2 Continuidade versus Multiplicidade	40
2.1.3.3 Imersão versus Extração	41
2.1.3.4 Construção de universos	41
2.1.3.5 Serialidade	42
2.1.3.6 Subjetividade	42
2.1.3.7 Performance	43
2.1.4 Efeito bola de neve	44
2.2 Contexto de convergência das mídias	48
2.3 Conceitos relacionados	52
2.3.1 Hipertexto e hiperídia	53

2.3.2 <i>Da monomídia à transmídia</i>	55
2.4 Narrativa transmídia e transficcionalidade	59
3 A FRANQUIA THE KARATE KID	63
3.1 A sequência de filmes	63
3.2. A série animada	70
3.3 Os jogos	71
3.4 A série	74
3.5 A história em quadrinhos	79
4 ANÁLISE	82
4.1 Metodologia	82
4.2 Análise a partir dos sete fundamentos transmídia de Jenkins	83
4.2.1. <i>Compartilhamento versus Profundidade</i>	83
4.3.2. <i>Continuidade versus Multiplicidade</i>	89
4.4.3 <i>Imersão versus Extração</i>	98
4.2.4 <i>Construção de universos</i>	100
4.2.5 <i>Serialidade</i>	105
4.2.6 <i>Subjetividade</i>	107
4.2.7 <i>Performance</i>	110
4.9 Conclusões da análise	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
REFERÊNCIAS	118
GLOSSÁRIO	121

INTRODUÇÃO

Desde os tempos mais remotos o ser humano cria histórias. Seja com intuito de explicar os fenômenos naturais, de transmitir saberes, como forma de registrar experiências, de retratar uma dada realidade, ou simplesmente para entreter, as histórias ficcionais fazem parte do nosso cotidiano. Podemos mesmo afirmar que a criação e narração de histórias é uma das mais antigas formas de comunicação humana, sendo ela, segundo Barthes (2011, p. 19) “sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias”.

A forma de transmitir essas narrativas, bem como a comunicação como um todo, passou por transformações ao longo do tempo a partir do surgimento de novos meios para transmitir as mensagens. Com o surgimento progressivo de novos suportes, velhas e novas mídias passaram a coexistir, tornaram-se híbridas, ou as antigas mídias passaram por adaptações. A partir desse processo surge o que teórico da comunicação Henry Jenkins chama de convergência midiática, na qual o mesmo conteúdo flui por canais diferentes.

Nesse contexto de convergência midiática, as diversas plataformas e tecnologias auxiliam na construção e dispersão das diversas narrativas, sejam elas fragmentadas, cujas partes se conectam num todo sinérgico, sejam elas dispersas em vários canais com partes que não necessariamente formam um todo coeso. Nesse cenário, é possível diferenciar narrativas que são construídas para seguir os caminhos transmídia desde seu planejamento inicial e aquelas que se tornam transmídia após alcançarem grande sucesso com o público e conseguirem um bom retorno financeiro, a qual a crítica literária e estudiosa do campo da narratologia Marie-Laure chama “efeito bola de neve”.

Jenkins (2009b) define sete fundamentos característicos das narrativas transmídias, relacionados tanto à construção da narrativa, quanto à ação dos criadores e resposta e participação do público. São esses fundamentos: compartilhamento *versus* profundidade (possibilidades de o público tanto espalhar o conteúdo da narrativa quanto se aprofundar na narrativa), continuidade *versus* multiplicidade (formas de extensão da narrativa de forma coerente ou a partir de versões alternativas), imersão *versus* extração (possibilidade de o público ou imergir no universo da narrativa ou de trazer elementos da narrativa para o cotidiano), construção de universos (construção de um universo ficcional com características próprias), serialidade (distribuição da narrativa em vários canais ou mídias), subjetividade (ampliação da narrativa a partir de novos pontos de vista de personagens, por exemplo) e performance (ação dos criadores para incentivar a participação).

A recente ampliação da franquia The Karate Kid através da série Cobra Kai nos chamou a atenção para a questão das possibilidades de extensão narrativa. Afinal a história tem início no primeiro The Karate Kid, lançado em 1984, na qual Daniel LaRusso, um menino pobre que vive apenas com a mãe após a morte de seu pai, se muda para outra cidade e passa a ser vítima de bullying, além de tornar-se rival de Johnny Lawrence, um dos alunos do dojo de caratê Cobra Kai. Com intuito de se defender, Daniel busca aprender caratê e com isso descobre em Miyagi, zelador do condomínio onde mora, um professor e amigo. Ao final do longa-metragem, Daniel não só torna-se o campeão do grande torneio de caratê do All Valley, como derrota seu principal rival.

O primeiro filme ganhou duas sequências que dão continuidade à saga de Daniel (uma em 1986 e outra em 1989) e a franquia ganhou, no mesmo período, um jogo em 1987 e uma animação em 1989, que não obteve grande sucesso com o público. A saga teve um pequeno intervalo até ser continuada no quarto filme de 1994, na qual o senhor Miyagi passa a ensinar uma nova aluna e não mais Daniel LaRusso, no entanto o mesmo sucesso dos primeiros filmes não se repetiu. Em 2010, foi lançado uma releitura de The Karate Kid com trama semelhante, porém mudanças em aspectos da narrativa e personagens, mas foi apenas em 2018 que a rivalidade de Daniel e Johnny ganhou espaço para uma continuação mais aprofundada na série Cobra Kai, que retomou o sucesso inicial da franquia, sendo lançado logo em seguida uma HQ (em 2019) e um novo jogo (em 2020).

A ampliação do universo The Karate Kid através da série Cobra Kai não apenas estende a história original cronologicamente de forma coesa como traz o mesmo elenco interpretando os antigos personagens, dá lugar a novas perspectivas, aprofunda a construção dos personagens antigos e insere novos à história, ampliando mais o universo com tramas paralelas. Essa abordagem não é nova, já que outras narrativas foram estendidas de maneira semelhante nos últimos anos, como é o caso da série Twin Peaks ou da franquia Star Wars, para citar algumas. No caso da franquia The Karate Kid, a série é uma extensão de uma sequência de filmes, ou seja, o universo foi ampliado para plataformas diferentes, e sua construção segue uma coerência narrativa.

Assim, o presente trabalho propõe-se a realizar uma análise dos componentes da franquia The Karate Kid a partir dos fundamentos propostos por Jenkins (2009b) que caracterizam as narrativas transmidiáticas, com objetivo de identificarmos os aspectos transmidiáticos inseridos na narrativa.

A monografia está dividida em quatro capítulos. No capítulo 1 foram traçados os caminhos da pesquisa inicial, denominada estado da arte. Essa pesquisa referencial auxilia na

compreensão do que já foi produzido a respeito do assunto e dos caminhos que podem ser trilhados na pesquisa. Dentro do estado da arte foram apresentados a metodologia dessa pesquisa referencial, seus trajetos e resultados. Convém acrescentarmos que todos os trabalhos coletados foram mapeados e auxiliaram de alguma forma na construção da presente monografia, ainda que apenas alguns deles (com destaque para as dissertações e teses, além de alguns artigos) foram utilizados como referencial teórico, visto que há um grande volume de material que aborda o tema transmídia.

No capítulo 2 são abordados o conceito de transmídia e narrativa transmídia, possíveis origens da prática e sua definição além de discutirmos as possibilidades e algumas problemáticas dentro de sua definição. Neste capítulo serão apresentados também os fundamentos transmídia definidos por Jenkins (2009b) que darão suporte à posterior análise do objeto. Além de tratarmos sobre a narrativa transmídia, abordaremos o contexto de convergência de mídias e a relação entre narrativa transmídia e conceito narratológico de transficcionalidade.

No capítulo 3 são apresentados e descritos os produtos que fazem parte da franquia The Karate Kid, levando em consideração elementos de sua produção e narrativa. Apesar de a franquia ser mais popular pela trilogia inicial, pelo *reboot* e pela recente série Cobra Kai, que repetiu o sucesso obtido com os dois primeiros filmes, também fazem parte desse conjunto um quarto filme lançado na década de 1990, dois jogos, uma animação e uma história em quadrinhos.

No capítulo 4 é realizada a análise da franquia The Karate Kid a partir dos sete fundamentos da narrativa transmídia presentes no artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b) de Jenkins, e com suporte teórico da Ryan (2013). Essa análise leva em consideração os fundamentos que estão presentes nos produtos da franquia, no papel dos criadores e do público, a fim de compreendermos quais aspectos transmidiáticos estão inseridos na franquia e como são desenvolvidos.

1 ESTADO DA ARTE

1.1. Introdução

Dentro do contexto da cultura digital e de convergência midiática, podemos trazer o conceito de transmídia, que pode ser definida como “a arte da criação de um universo”, segundo Jenkins (2009a, p. 47). Nas narrativas do tipo transmídia, o público assume o papel tanto de coletor de informações, quanto de participante na criação do universo, mesmo que essa criação muitas vezes ocorra de forma não oficial. Essas narrativas possuem uma estrutura que incentiva uma “caça – coleta” (ibidem, p. 48), sendo os fragmentos ou partes do universo dispersos em várias mídias, que funcionam como pontos de acesso para o público. É através da expansão do universo narrativo por diferentes mídias, aproveitando o melhor uso de cada, que se torna possível a criação de uma sinergia entre produtos derivados, com objetivo de desenvolver as franquias de marca (MASSAROLO, 2013, p. 337).

Assim podemos perceber que a narrativa transmídia comporta uma multiplicidade de canais onde uma narrativa pode se desenvolver, sendo essa narrativa dotada de alta complexidade e possibilidade de expansão, e tendo a participação do público consumidor como um aspecto essencial para o desenvolvimento da narrativa ou universo ficcional. São alguns exemplos de narrativas transmídia a franquia de filmes Matrix, o universo ficcional de Harry Potter, além de Senhor dos Anéis, Star Wars, e mais recentemente a franquia do universo Marvel, talvez uma das mais expandidas até hoje.

Neste trabalho será realizada uma análise da franquia Karate Kid, traduzido no Brasil como “A hora da verdade”. A franquia teve seu primeiro filme lançado em 1984, para televisão, tendo duas sequências (lançadas em 1986 e 1989, respectivamente) dando continuidade à narrativa do protagonista Daniel LaRusso. Em 1994, foi lançado uma continuação trazendo uma narrativa centrada em outra protagonista, ainda mantendo o mesmo mestre de caratê (senhor Miyagi ou Miyagi-san), dentro, portanto, do mesmo universo. Em 2010 foi lançado um *reboot* da obra, sem relação direta com o universo do filme original.

A série Cobra Kai foi lançada pela plataforma de vídeos Youtube, em 2018, tendo seus direitos comprados pela plataforma Netflix em 2020. O enredo da história se passa 34 anos após os acontecimentos do primeiro filme, e trata de uma sequência narrativa que traz o protagonista e o antagonista do filme original e como se deu o andamento de suas vidas desde a competição final entre ambos. A série inicia trazendo o rival de Daniel, Johnny Lawrence,

como personagem central, ao passo que vai inserindo novos personagens e tramas, aprofundando a narrativa. A produção conta até esta data com três temporadas.

Além da sequência filmica e da série, a franquia é composta por uma série animada lançada logo após a trilogia canônica, que não obteve grande sucesso; dois jogos, um lançado após o segundo filme e o último lançado após a série, que retoma de forma nostálgica os aspectos do primeiro *game*; e uma história em quadrinhos lançada em 2019, cuja perspectiva passa a ser exclusivamente do personagem Johnny Lawrence, antigo rival do protagonista do *The Karate Kid* original, Daniel LaRusso.

Este capítulo tem como objetivo trazer os resultados obtidos a partir de uma pesquisa bibliográfica a respeito da narrativa transmídia, suas definições e aplicações em narrativas ficcionais; além de ser feita a análise desses resultados para reconhecimento do que já foi produzido sobre o tema, considerando direcionamentos, metodologias e resultados dos trabalhos mapeados. O mesmo foi realizado com os trabalhos encontrados que abordam algum produto da franquia *The Karate Kid*, com foco para os filmes e a série *Cobra Kai*.

O estado da arte foi dividido em três partes: na primeira são apresentados os caminhos feitos durante a pesquisa; na segunda parte são exibidos os resultados obtidos, tanto do tema quando do objeto que se pretende analisar; na última parte é feita uma análise quantitativa e qualitativa, considerando datas das publicações, áreas do conhecimento e metodologias aplicadas.

1.2. Pesquisas do estado da arte

A necessidade de compreender o que vem sendo produzido pela comunidade científica sobre determinado tema, que aspectos vem sendo abordados nessas produções e o que ainda precisa ser explorado levou, nos últimos anos, à produção de pesquisas denominadas “estado da arte” ou “estado do conhecimento”. Essa pesquisa referencial, o primeiro passo no desenvolvimento de projeto científico, auxilia o pesquisador sobre quais caminhos podem ser trilhados em seu projeto a partir daquilo que já foi feito.

Segundo Ferreira (2002, p. 258), as pesquisas do “estado da arte”:

(...) são reconhecidas por realizarem uma metodologia de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar, à luz de categorias e facetas que se caracterizam enquanto tais em cada trabalho e no conjunto deles, sob os quais o fenômeno passa a ser analisado.

Em meio a um volume crescente de estudos científicos nas diversas áreas, percebeu-se a importância de mapear esses trabalhos, sobretudo as produções da pós-graduação (dissertações e teses) e publicações em periódicos e anais de congresso e seminários, sendo possível encontrá-los através de catálogos de divulgação científica. Esses acervos institucionais, seja de universidades, faculdades etc, e bibliotecas digitais facilitam a divulgação do extenso material científico, ao passo que permitem que um “maior número de pesquisadores interessados em temas afins estabeleçam um primeiro contato, (...) possibilitando a circulação e intercâmbio entre a produção construída e aquela a construir.” (FERREIRA, 2002, p. 261).

Nos catálogos de divulgação, com destaque para os acervos de pós-graduação, há uma série de informações sobre os projetos, como: título, nomes do autor e do orientador, titulação, palavras-chave, área da pesquisa e resumo do trabalho. Essas referências facilitam a busca e seleção dos projetos que mais se aproximam do tema procurado. Segundo Garrido (1993, p. 5) apud Ferreira (2002, p. 262), essa pesquisa bibliográfica inicial, os resumos tornam-se um recurso indispensável, agilizando a seleção de material, ainda que seja necessário cuidado em sua elaboração.

A respeito dos resumos, Ferreira (2002, p. 264) afirma:

O que temos, então, ao assumirmos os resumos das dissertações e teses presentes nos catálogos como lugar de consulta e de pesquisa, é que sob aparente homogeneidade, há grande heterogeneidade entre eles (os resumos) explicável não só pelas representações diferentes que cada autor do resumo tem deste gênero discursivo, mas também por diferenças resultantes do confronto dessas representações com algumas características peculiares da situação comunicacional, como alterações no suporte material, regras das entidades responsáveis pela divulgação daquele resumo, entre outras várias.

Partindo dessa discussão a respeito da heterogeneidade dos resumos, Ferreira (2002, p. 265) aponta dois momentos da pesquisa bibliográfica considerando o uso dos resumos como suporte de seleção do material. O primeiro trata da “quantificação e de identificação de dados bibliográficos, com o objetivo de mapear essa produção num período delimitado, em anos, locais, áreas de produção”, enquanto o segundo momento trata da “possibilidade de inventariar essa produção, imaginando tendências, ênfases, escolhas metodológicas e teóricas, aproximando ou diferenciando trabalhos entre si, na escrita de uma história de uma determinada área do conhecimento”.

A importância dos repositórios institucionais, bibliotecas digitais e catálogos de divulgação científica como um todo é inegável, porém apenas os dados bibliográficos e os

resumos dos trabalhos (por vezes muito sucintos ou mal elaborados) não são suficientes para a divulgação de resultados das pesquisas (FERREIRA, 2002). É a leitura, seja parcial ou completa, do material mapeado (teses, dissertações, artigos) que dará suporte às pesquisas do estado da arte, já que só assim os “resultados, subsídios, sugestões metodológicas etc podem ser percebidos” (FERREIRA, 2002, p. 266).

1.3. Metodologia

Na busca pelo estado da arte desse estudo, foram definidos dois caminhos paralelos para a pesquisa inicial. O primeiro foi rastrear trabalhos que abordassem o tema “narrativa transmídia” (*transmedia storytelling*), contendo definições sobre o assunto e termos relacionados (hipermídia, crossmídia, multimídia, transficcionalidade), além das análises de produções definidas como transmidiáticas (com recorte para filmes, séries ou mesmo telenovelas) e trabalhos sobre a cultura participativa dos fãs. O segundo caminho foi rastrear trabalhos sobre a franquia Karate Kid (com foco no primeiro filme) e sobre sua derivada, a série Cobra Kai.

Quanto ao recorte temporal, as pesquisas sobre narrativa transmídia e termos relacionados compreendem os anos de 2015 a 2020. As pesquisas foram realizadas nos catálogos do Repositório Institucional da Universidade Federal do Ceará (UFC), da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), do Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), dos anais da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós) e dos congressos nacionais da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom).

Na busca pelo estado da arte, tanto nos catálogos quanto no mecanismo de busca do Google acadêmico, optou-se apenas por trabalhos em língua portuguesa, e quanto aos trabalhos de monografias, dissertações e teses, foram selecionados apenas trabalhos nacionais. Os termos utilizados nas buscas, levando em consideração o tema do trabalho, seu objetivo e seu objeto de análise, foram: “transmídia”, “narrativa transmídia”, “storytelling”, “transficcionalidade”, “narrativa expandida”, “Karate Kid”, “Cobra Kai”.

Quanto à escolha do material, uma primeira seleção dos achados foi realizada, levando em consideração as informações obtidas através dos resumos, sendo feito em um segundo momento uma leitura parcial do material. Destes, foram removidos trabalhos com temas

repetidos, e priorizou-se aqueles que realizavam uma análise de alguma narrativa considerada transmidiática.

1.4. Resultados da pesquisa

1.4.1. Tema da pesquisa

Quanto ao tema principal da pesquisa em andamento (narrativa ficcional transmídia) e temas relacionados (narrativa expandida e transficcionalidade), foram encontrados uma grande variedade de trabalhos, principalmente na área da comunicação. Devido ao acervo abundante, alguns critérios foram levados em consideração na seleção de referencial bibliográfico. Foram priorizados trabalhos que trouxessem a análise de algum produto transmidiático, porém foram descartados análises de produtos jornalísticos. Foi evitada a repetição de temas, com exceção de trabalhos cuja metodologia ou objetivo principal fossem divergentes ou complementares.

Como foi exposto na metodologia, a pesquisa selecionou trabalhos dos anos de 2015 a 2020, sendo as monografias, dissertações, teses e artigos de anais de congressos (Intercom e Compós) todos nacionais, quanto aos artigos publicados em periódicos, foram selecionados tanto nacionais quanto internacionais traduzidos para o português. Ao todo foram selecionadas 34 produções, sendo: 4 teses de doutorado, 12 dissertações de mestrado, 2 monografias, 10 artigos de anais de congressos e 6 artigos de periódicos.

Os trabalhos estão expostos nas seguintes tabelas:

Tabela 1 – Teses coletadas na pesquisa bibliográfica

Título	Autor(a)	Ano	Área
Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática	Camila Augusta Pires de Figueiredo	2016	Letras
A narrativa transmídia como gênero do discurso : um estudo de caso do longa-metragem Capitão América 2 o soldado invernal	Felipe Mussarelli	2017	Tecnologia
A uchronia transficcional: Em busca de um subgênero oculto no fantástico contemporâneo	Jayme Soares Chaves	2019	Letras
O universo transmídia do seriado True Blood: paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs	Rodrigo Lessa Cezar Santos	2017	Comunicação

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 2 – Dissertações coletadas na pesquisa bibliográfica

Título	Autor(a)	Ano	Área
Uma análise do universo ficcional de Doctor Who e de seus arquétipos centrais	Felipe Contartesi	2017	Audiovisual
Assembling a Universe! O universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema	Antonio Davi Delfino Ferreira	2019	Comunicação
Batman: uma luz sobre o cavaleiro das trevas - mediações, midiatisações, transmediatisações	Dickson de Oliveira Tavares	2017	Comunicação
Design e comunicação: modelo para análise de narrativas transmídia	Tássio José da Silva Costa	2018	Design
É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade: estudo do universo narrativo e paratextual da websérie “The Lizzie Bennet Diaries”	Mariana Gonçalves Moreira	2017	Comunicação
"Lute contra os mortos. Tema os vivos": Dramaturgia e transmídiação na franquia The Walking Dead	Marcelo Oliveira Lima	2016	Comunicação
Das narrativas seriadas à cultura participativa: Uma visão do universo ficcional de Jornada nas Estrelas	André Emilio Sanches	2015	Audiovisual
Narrativas transmidiáticas: Criando histórias na era da convergência dos meios	Mariana Castro Dias	2015	Comunicação
Narrativa transmídia e a expansão do universo ficcional: os princípios e as estratégias de transmídiação da telenovela Cheias de Charme	Klênnia Nunes Feitosa	2015	Comunicação
Narrativa transmídia: uma releitura conceitual e prática	Thiago Mittermayer	2016	Tecnologia
Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia : análise de A dança dos dragões e produtos derivados	Aline Monteiro Xavier Homssi Borges	2017	Comunicação
A questão comunicacional da transmídia	Frederico Duarte Pires de Sousa	2015	Comunicação

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 3 – Monografias coletadas na pesquisa bibliográfica

Título	Autor(a)	Ano	Área
As características transmídia em torno da comunicação da série Stranger Things	Natascha Longhi do Vale	2016	Comunicação
Transmídia em tempos de convergência: uma análise do engajamento dos fãs na franquia “The walking dead”	Ivana Bezerra Marques	2019	Comunicação

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 4 – Artigos de anais de congressos coletados na pesquisa bibliográfica

Título	Autor	Ano
Bandersnatch: narrativa audiovisual e interatividade na plataforma de streaming Netflix	Larissa de Souza Marinho, Ariel Carolina de Mendonça, Tiago José Lemos Monteiro	2019
Bem-vindos ao Westworld: narrativas transmidiáticas na nova série da HBO	Thaís de Oliveira Penteado, Mariana Bento Beneti	2017
Os limites transmídias: Um estudo de caso da série Bates Motel	Lana de Araújo Gomides, Murilo Gabriel Berardo Bueno	2016
Dos livros às telas: Harry Potter como uma história transmídia	Gabriela Gruszynski Sanseverino	2015
Narrativa transmídia: a construção do universo ficcional de Supernatural	Matheus Soares, Gabriela Borges	2018
Narrativa transmídia em Demolidor: A expansão do universo Marvel por meio da Netflix	Annelisa Feitoza Rodrigues	2019
A serialização como componente facilitador do envolvimento e da participação em uma narrativa transmidiática	Mariana Castro Dias, Vera Lúcia Follain de Figueiredo	2015
A telenovela em múltiplas telas: A Transmídiação na novela Totalmente Demais	Lorena Aracelly Cabral de Oliveira, Valquíria Aparecida Passos Kneipp	2016
Toontubers: A narrativa transmidiática do Cartoon Network Brasil no Youtube	Ingrid Schmidt, Paola Mazzilli	2017
O uso da transfuncionalidade como recurso de ampliação narrativa: um olhar sobre a ficção seriada Once Upon a Time	Caíque Pereira Ribeiro da Silva, Simone Mattos Guimarães Orlando	2016

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 5 – Artigos de periódicos coletados na pesquisa bibliográfica

Título	Autor	Ano
Comunicação transmídia e inovações narrativas	Roberto Elísio dos Santos, Alan César Belo Angeluci	2016
Expandindo os limites: a transmídia no campo da intermedialidade	Camila Figueiredo	2017
Expansões e propagações de conteúdos transmídia: um estudo das webséries do Gshow entre 2016 e 2019	Maria Cristina Palma Mungioli, Luiza Lusvarghi, Tomaz Penner	2019
Narrativas transmídias: Consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea	Carlos Alberto Scolari	2015
Narratologia transmedia e transmedia storytelling	Marie-Laure Ryan	2018
A trajetória da franquia midiática “Sabrina, the teenage witch” e as diferentes traduções na construção de mundos ficcionais	Daniel Moretto, Lorena A. de Melo Alves, Naiá Sadi Câmara	2020

Fonte: dados da pesquisa.

1.4.2. Objeto da pesquisa

O material encontrado tanto sobre Karate Kid (considerado aqui como a obra canônica) quanto sobre Cobra Kai (a expansão do universo do filme), mostrou-se escasso. Não foram encontrados trabalhos com essas palavras-chaves em nenhum dos catálogos de divulgação científica utilizados para rastreamento de material, e poucos foram os trabalhos encontrados por meio do mecanismo de busca do Google acadêmico. Quanto à essa pesquisa, não houve recorte temporal nas buscas. Ao todo foram selecionados dois artigos, de áreas do conhecimento distintos, como apresentado na seguinte tabela:

Tabela 6 – Trabalhos sobre o objeto da pesquisa

Título	Autor(a)	Ano	Área
[Artigo] Corpo e Arte Marcial no cinema: Uma leitura da relação mestre discípulo no filme Karate Kid	Luiz Arthur Nunes da Silva, Camila Barbosa Campelo	2020	Educação Física
[Artigo] Broadcast ourselves: estratégias de produção e distribuição de Cobra Kai (Youtube Premium)	Marcel Vieira Barreto Silva, Leonardo Gonçalves da Silva	2021	Comunicação/ Audiovisual

Fonte: dados da pesquisa.

1.5. Análise de resultados

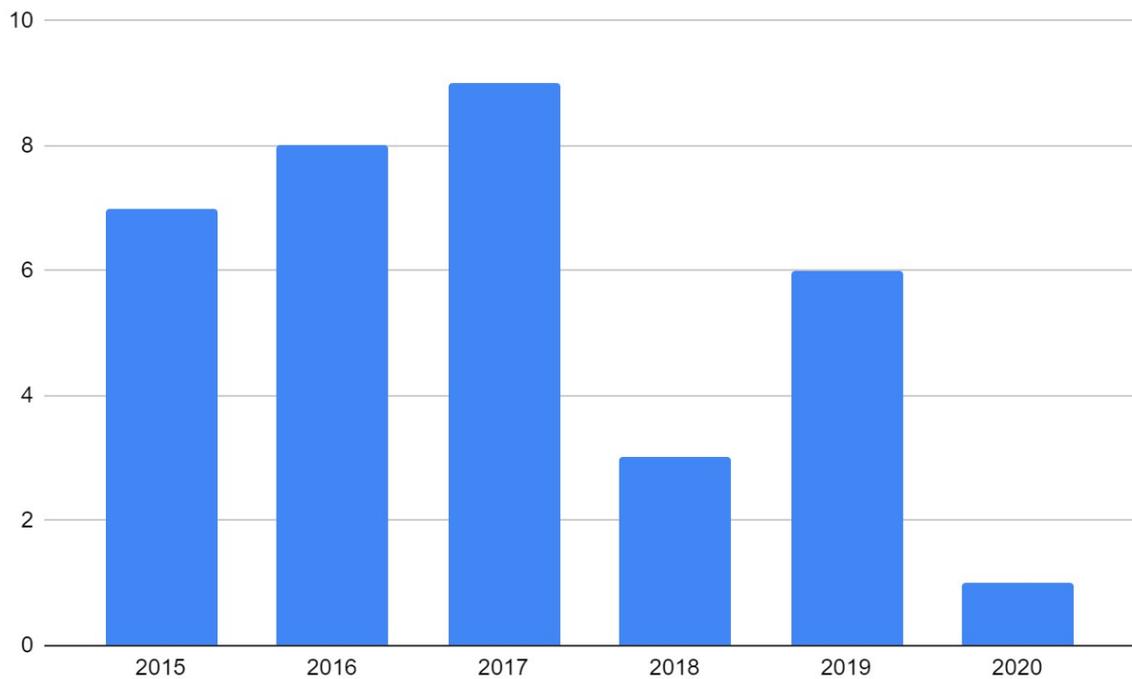
Após a seleção e organização dos trabalhos acadêmicos selecionados, foi feita primeiro uma análise dos achados sobre o tema da pesquisa, que considerou os anos de publicação, os tipos de produção acadêmicas, as áreas do conhecimento na qual esses trabalhos estão inseridos e a metodologia aplicada a eles. Em seguida foi traçada uma breve análise com os achados sobre o objeto que será analisado posteriormente no desenvolvimento da monografia.

1.5.1. Tema da pesquisa

1.5.1.1. Ano de publicação

Tendo em vista o recorte temporal aplicado nesta pesquisa, que abrangeu um intervalo de seis anos, entre 2015 e 2020, a distribuição dos trabalhos se deu da seguinte maneira: 7 produções eram do ano de 2015, 8 do ano de 2016, 9 de 2017, 3 de 2018, 6 de 2019 e apenas 1 foi publicada em 2020. Pode-se concluir que a maior parte dos trabalhos está concentrada no período de 2015, 2016 e 2017. Ainda que isso pareça demonstrar uma queda na produção sobre o tema, deve-se considerar o recorte feito para essa pesquisa que mapeou trabalhos que fizessem análise de produtos audiovisuais, excluindo análises de produtos transmidiáticos jornalísticos ou outros. Desse modo, podemos inferir que houve uma queda na análise de produtos transmidiáticos audiovisuais, mas não necessariamente uma queda de trabalhos que abordem o tema transmídia de forma geral.

Gráfico 1 – Distribuição dos trabalhos coletados na pesquisa por ano de publicação

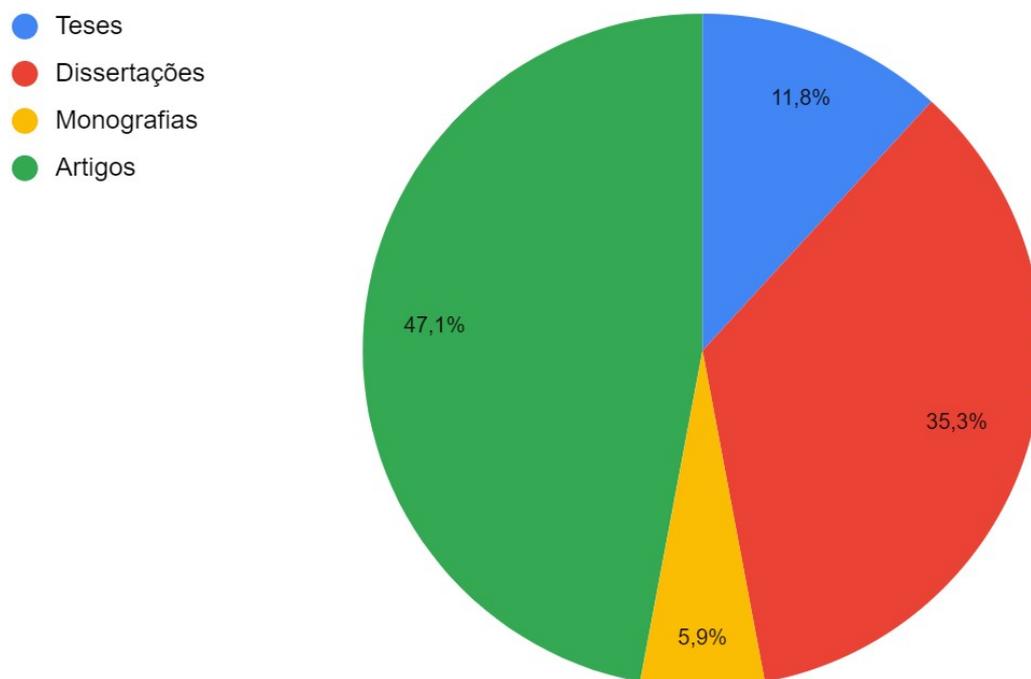


Fonte: dados da pesquisa.

1.5.1.2. Tipo de produção acadêmica

No que tange ao tipo de produção científica, a pesquisa abarcou tanto trabalhos da graduação quanto da pós-graduação, além de artigos de congressos e periódicos. Foram 2 monografias selecionadas, 12 dissertações de mestrado e 4 teses de doutorado, além de 16 artigos, sendo 10 de anais de congresso (todos da Intercom) e 6 de periódicos diversos. Sendo assim, a maior parcela deles se concentra tanto nos artigos, quanto nas dissertações de mestrado, sendo as monografias o tipo de produção na qual o tema não é tão abordado no intervalo de tempo usado nesta pesquisa.

Gráfico 2 – Porcentagem dos tipos de produção acadêmicas coletados na pesquisa

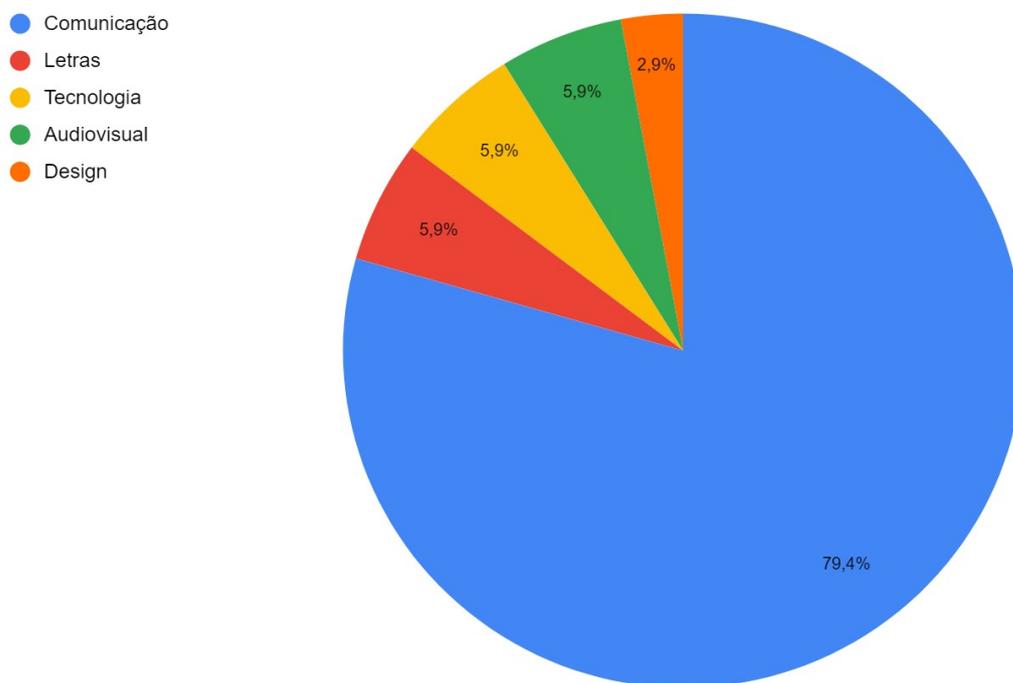


Fonte: dados da pesquisa.

1.5.1.3. Área do conhecimento

Em relação à área do conhecimento das produções, a maior parte estava inserida no campo da Comunicação (publicidade e jornalismo), num total de 27 trabalhos pertencentes a esse grupo. Quanto às teses, 2 eram da área de Letras, 1 da Comunicação e 1 da área de Tecnologia; quanto às dissertações, 2 eram da área do Audiovisual (imagem e som), 1 do Design, 1 da tecnologia e 8 da Comunicação; as 2 monografias selecionadas nesta pesquisa eram da área da Comunicação. Todos os artigos, tanto de anais de congresso (10), quanto publicações de periódicos (6), eram da Comunicação.

Gráfico 3 – Porcentagem das áreas do conhecimento dos trabalhos coletados

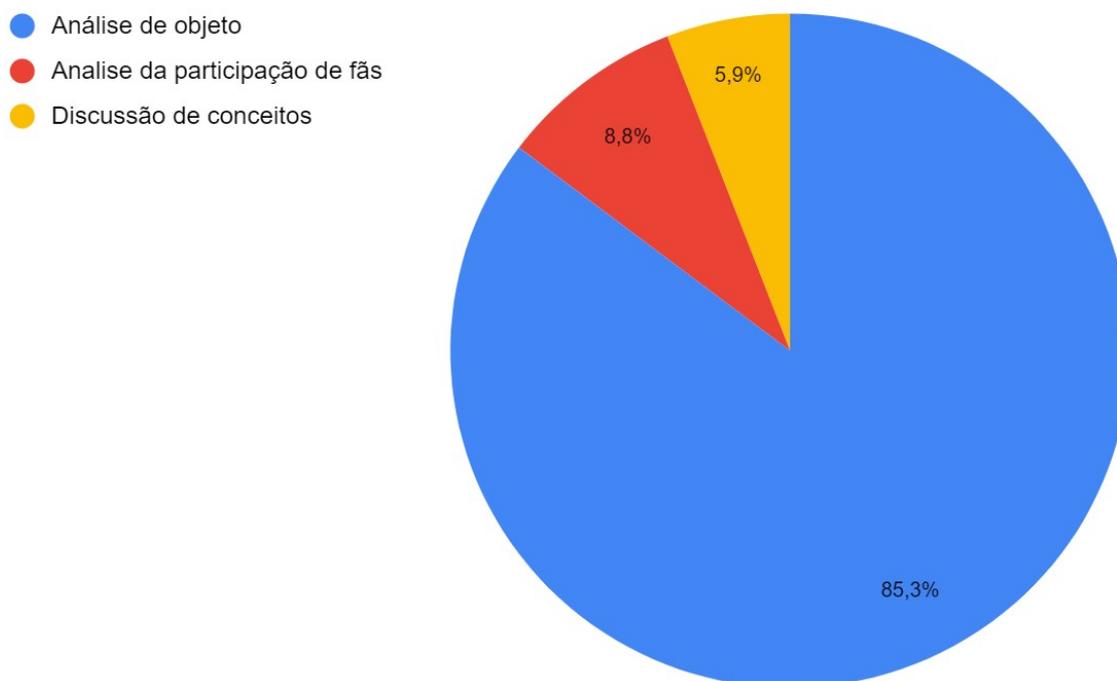


Fonte: dados da pesquisa.

1.5.1.4. Metodologia

Quanto à metodologia e direcionamento dos trabalhos aqui mapeados, a análise mostrou que todos traziam uma discussão acerca de conceitos e definições relativas ao tema (narrativa transmídia, intermedialidade, transficcionalidade, cultura de convergência entre outros). A maioria realizou alguma pesquisa descritiva e/ou exploratória e análise de casos, seja de um ou mais objetos considerados transmidiáticos, todos no campo de produtos audiovisuais, mesmo aqueles que são adaptações da literatura, quadrinhos etc. Uma minoria tinha como objetivo central a análise da participação de fãs em relação a algum produto transmídia ou tratavam apenas da discussão de conceitos. Assim, considerando o objetivo central dos trabalhos, temos que 2 deles eram centrados na discussão sobre definições e conceitos, 3 tratavam da cultura participativa e os demais 29 realizavam tanto uma discussão sobre o tema quanto uma análise de um ou mais casos.

Gráfico 4 – Porcentagem dos tipos de metodologia aplicados aos trabalhos coletados



Fonte: dados da pesquisa.

1.5.2. Objeto da pesquisa

Ambos os artigos selecionados que trabalhavam o objeto da pesquisa (tanto a franquia Karate Kid, quanto sua derivada, a série Cobra Kai), pertenciam a áreas de conhecimento divergentes.

O artigo “Corpo e Arte Marcial no cinema: Uma leitura da relação mestre discípulo no filme Karate Kid”, da área da Educação Física, publicado em 2020, é uma análise estética das artes marciais através da linguagem cinematográfica, e a relação mestre-discípulo, utilizando o primeiro filme da franquia Karate Kid.

Já o segundo artigo, publicado em 2021, “Broadcast ourselves: estratégias de produção e distribuição de Cobra Kai (Youtube Premium)” pertencia à área de Comunicação e Audiovisual e tinha como objetivo analisar a dinâmicas de produção, distribuição e consumo das produções audiovisuais seriadas na internet, consumidas através de serviços de streaming como a Netflix ou o Youtube Premium, utilizando como objeto a série Cobra Kai.

Ambos os trabalhos faziam alguma análise concernente à sua área de conhecimento (corpo, artes marciais e relação de mestre e seu discípulo/ produção, distribuição e consumo

de produto audiovisual) tendo como objeto tanto o filme quanto a série.

1.6. Conclusão

O presente capítulo teve como objetivo fazer o mapeamento de produções científicas sobre o tema central “transmídia” e sobre o universo narrativo de “Karate Kid – Cobra Kai”. Além de trazer os resultados da pesquisa, foi feita uma análise desses resultados, com intuito de descobrir como está o andamento dos estudos científicos sobre o tema, além de reconhecer abordagens e metodologias utilizadas no desenvolvimento desses trabalhos. Para tal pesquisa bibliográfica foram utilizados acervos de divulgação científica, instrumento essencial para o desenvolvimento das pesquisas do estado da arte. Alguns dos trabalhos coletados foram lidos parcialmente (monografias, algumas dissertações e teses) e outros integralmente (artigos e as dissertações e teses utilizadas para compor o referencial teórico desta monografia).

Dentre os 36 trabalhos selecionados, 34 deles abordavam o tema dessa pesquisa e apenas 2 deles tratavam sobre o universo ficcional escolhido para análise. Dos 34 trabalhos sobre transmídia, a grande parcela se concentrava nos estudos da Comunicação, em produções da pós-graduação (dissertações) e artigos de anais de congresso. Outro cenário percebido foi a diminuição de produções que abordam o tema, quando levado em consideração o intervalo de tempo aplicado nessa seleção. Assim temos que 2015, 2016 e 2017 foram os anos com maior produção de trabalhos cuja metodologia era a análise de narrativas transmidiáticas tendo como objeto alguma produção audiovisual (filme, série, telenovela), seguido pelo ano de 2019. O número de trabalhos nacionais sobre o objeto da pesquisa foi extremamente baixo, e foram encontrados apenas artigos, tanto da Comunicação quanto da Educação Física, sendo ambos recentes (2020 e 2021). Quanto à série, esse fato pode ser explicado por ela ser ainda uma produção recente.

Dado os resultados obtidos podemos inferir que é necessário dar continuidade aos estudos sobre narrativas transmidiáticas, principalmente no contexto tecnológico atual, na qual coexistem inúmeras plataformas de comunicação e possibilidades de contar histórias. Esse cenário parece oportuno para o desenvolvimento de produtos (ou narrativas, ou mesmo universos narrativos) complexos que podem ser expandidos e consumidos através desses múltiplos canais e, em consequência, podem alterar ou diversificar as dinâmicas comunicacionais.

2 TRANSMÍDIA

Neste capítulo inicial iremos tratar do amplo conceito de transmídia e de sua derivada, a narrativa transmídia. Dessa forma será feita uma breve introdução ao que entendemos como precursores desse conceito, seguido de uma explicação acerca da utilização das diversas nomenclaturas até chegarmos as definições de transmídia e de narrativa transmídia, destacando a importância da participação do público na construção dessas narrativas ficcionais.

A fim de aprofundar o entendimento sobre transmediação, e dar suporte à análise que será feita na última parte deste trabalho, vamos discorrer sobre os sete fundamentos da *transmedia storytelling* de Henry Jenkins, publicadas em seu artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b). Além disso, abordaremos as fronteiras transmídia e discutir sobre as problemáticas que envolvem a classificação de certas produções ficcionais.

Em seguida vamos nos debruçar sobre o contexto de convergência midiática na qual a ideia de transmídia está inserida e delimitar conceitos relacionados como hipertexto, hipermídia, monomídia, multimídia e crossmídia, deixando explícito o significado de cada um desses termos, suas possíveis semelhanças e suas diferenças. Por fim, discutiremos sobre a relação entre transficcionalidade e narrativa transmídia, sendo a narrativa transmídia entendida por Marie-Laure Ryan (2013) como um caso especial de transficcionalidade.

2.1 Da transmídia à narrativa transmídia

2.1.1 *Origens do conceito*

Quando se discute o conceito de transmídia, ou narrativa transmídia (ou mesmo *transmedia storytelling*), Jenkins é considerado um dos estudiosos da comunicação que mais tem se debruçado sobre a prática a partir de seu artigo “Convergence? I Diverge”, publicado em 2001 para a revista *Technology Review*. Nele, Jenkins discute a questão da convergência das mídias e utiliza o termo “narrativa transmídia” e não apenas “transmídia” para definir o “desenvolvimento de conteúdo em vários canais [...] para comunicar diferentes tipos e níveis de informação narrativa, usando cada meio para fazer o que faz melhor” (JENKINS, 2001).

Apesar de ser vinculada ao contexto da cultura da convergência de mídias, transmídia

ou narrativa transmídia pode ser identificada nas antigas civilizações, como afirma Marie-Laure Ryan. A disseminação da mitologia grega através de outras mídias artísticas – escultura, arquitetura, literatura – ou mesmo as formas diversas de distribuição das narrativas bíblicas na Idade Média – escritas em livros, contadas e recontadas oralmente em sermões, retratadas em pinturas e vitrais e mesmo encenadas, como no caso da Paixão de Cristo – poderiam ser consideradas por historiadores como formas de narrativa transmídia (RYAN, 2013). A autora, contudo, utiliza a expressão “tratamento multimídia” para essas narrativas que considera fundadoras da identidade do grupo (ibidem, p. 97) das narrativas consideradas transmidiáticas.

Jenkins (2009a, p. 161) desenvolve o mesmo pensamento quando diz que:

Apesar de todas as suas qualidades experimentais e inovadoras, a narrativa transmídia não é inteiramente nova. Veja, por exemplo, a história de Jesus, conforme contada na Idade Média. A menos que se soubesse ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis da cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar.

Em seu artigo “Storyworld para o Conceito de Narrativa Transmídia”, publicado no livro digital “Dimensões Transmídia” em 2019, Gosciola traz um breve histórico do conceito e definições de transmídia. Segundo o autor, o surgimento do termo se deu nas feiras culturais hippies que aconteciam no interior dos Estados Unidos no fim da década de 1960, abrangendo toda a década de 1970 e que eram chamadas *trans-medium* e *trans-media* (GOSCIOLA, 2019). Esses festivais eram caracterizados pela “multiplicidade de expressões artísticas em diversos suportes” (ibidem, p 36).

Em 1975, o compositor erudito Stuart Saunders Smith relacionou o termo “transmídia” ao campo musical a partir da “execução de uma mesma música com diferentes músicos e em ambientes diferentes”, a qual possibilitou que música se tornasse diferente a cada nova execução (ibidem, p. 36). Assim, segundo Gosciola (2019, p. 36), Smith:

[...] desenvolveu o *trans-media composition system*, como uma notação musical em que indicava a cada instrumentista uma incorporação de melodias e harmonias mais adequadas ao seu modo de tocar e seu próprio instrumento. O efeito pretendido era algo como transmedializar os elementos musicais de um instrumento a outro, de um músico a outro, para melhor explorar seus rudimentos e favorecer uma expressividade melhor a cada peça musical.

David Bordwell possibilitou mais tarde que o conceito de transmídia alcançasse a área da comunicação com a publicação de seu livro “Making Meaning” (1989). Nele o teórico de cinema cunhou o termo *transmedia symbols* (Bordwell, 1989 apud Gosciola, 2019) ao tratar das teorias que utilizavam a psicanálise para compreender o cinema através da “continuidade simbólica e força interpretativa por transitar de uma mídia a outra” (ibidem, p. 37).

No campo dos estudos científicos em Comunicação, Marsha Kinder criou o termo *transmedia intertextuality* (KINDER, 1991 apud GOSCIOLA, 2019) para nomear o que chamou “sistema de superentretenimento” (ibidem, p. 37), definida como “contribuição da expansão de um super-sistema de entretenimento a partir de diferentes mídias” (MITTERMAYER, 2016, p. 52). Tal estudo foi publicado em seu livro “Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles.”, em 1991, e tinha como objetivos “entender as relações intertextuais entre diferentes narrativas de mídias e explorar como a televisão e suas convenções narrativas afetam a construção do sujeito” (KINDER, 1991, p. 2-3 apud MITTERMAYER, 2016, p. 52).

O conceito retornou no ano 2000 no artigo de Brenda Laurel, “Creating Core Content in a Post-Convergence World”, publicado na revista Collision!. No artigo, a designer e pesquisadora de videogames trouxe o termo *think transmedia*, criado para uma prática da sua empresa de conteúdo na qual “para cada projeto, as mais diversas histórias se relacionavam de modo complementar, sem se repetir entre plataformas” (GOSCIOLA, 2019, p. 37).

Foi no ano seguinte que Jenkins criou o termo “narrativa transmídia” em seu primeiro artigo já mencionado anteriormente, “Convergence? I Diverge”, sendo seguido por outros até a publicação de seu livro “Cultura da Convergência” em 2006, um compilado de artigos que discutiam a convergência de mídias e o conceito de narrativa transmídia, assim com suas características.

Abaixo listamos as características presentes nessas ideias “pré-transmídia” que já introduzem características dessa construção midiática:

- a) Presença de diversos suportes;
- b) Cada elemento ou meio fazendo aquilo que faz de melhor;
- c) Transição entre mídias;
- d) Importância da experiência dos indivíduos;
- e) Expansão da narrativa;
- f) Complementaridade entre narrativas que não se repetem nos diferentes meios.

É interessante notar que, apesar de estar vinculada ao contexto digital ou era da convergência das mídias, a ideia de transmídia já estava sendo delineada, senão já ocorria, em

fases anteriores, ainda que não sob a forma da chamada narrativa transmídia. Podemos entender então as situações mencionadas como processos anteriores à transmídia, tendo relação direta ou indireta com esse conceito que será definido e discutido nos tópicos adiante.

2.1.2 Definições e delimitações

O conceito de transmídia comporta uma amplitude de enfoques que não delimitam de forma definitiva o que é transmídia ou narrativa transmídia. A depender da área que vai definir o conceito (seja comunicação, narratologia, *marketing*), pode haver ligeiras diferenças, principalmente quanto ao uso dos termos. Inclusive, as inúmeras nomenclaturas utilizadas e pequenas divergências em sua definição podem gerar confusão, sem mencionar conceitos como “crossmídia” ou “hipermídia”, que possuem sentidos semelhantes ou relacionados. Essas definições devem ser cuidadosamente analisadas para evitar que tudo seja considerado transmídia, até porque, tentar definir o conceito pode trazer a tona algumas problematizações, como será pontuado mais adiante.

Em meio a tantas nomenclaturas, é interessante contextualizar o uso delas antes de definir transmídia. Como já mencionado, Marsha Kinder foi uma das pioneiras nos estudos da transmídia na área da comunicação, trazendo o termo *transmedia intertextuality* (ou intertextualidade transmídia em tradução para o português), sendo o termo intertextualidade “emprestado de Julia Kristeva que o define como um diálogo entre diferentes textos, em que um recupera o outro, num mosaico de citações” (MITTERMAYER, 2016, p. 53). Mais tarde, Henry Jenkins desenvolveu o chamado *transmedia storytelling*, relacionando a prática transmidiática com a criação de um universo na qual uma narrativa se desenvolve.

No Brasil, é comum a utilização do termo *transmedia storytelling* ou de sua tradução “narrativa transmídia”, considerando narrativa como “ação de contar histórias, seja como ficção ou não ficção (histórias ou reportagens)” (ARNAUT et al., 2015, p. 32). Os estudiosos da transmídia comumente utilizam a expressão *transmedia storytelling* ou narrativa transmídia, Carlos Alberto Scolari se utiliza da abreviação NT e Marie-Laure Ryan cita ainda o uso dos termos “narrativa convergente” e “narrativa transmidiática” (RYAN, 2013, p. 96), sendo possível encontrar ainda nomes como “ficção transmídia, ficção transmidiática e ficção transmidial” (SOUZA, 2021), além de outros não citados aqui. Neste trabalho optamos por usar o termo “narrativa transmídia”, considerando os demais como sinônimos.

Sobre o conceito de transmídia, Sousa (2015, p. 19) explica que ele:

[...] é a adaptação portuguesa da expressão inglesa *transmedia*. A palavra é composta por dois termos: a preposição *trans* e o substantivo *media* – ambos de origem latina. *Media* é o que se considera em nossa língua por *mídia*, frequentemente associando a *Mass Media*, ou seja, o conjunto daqueles meios da comunicação cujo fluxo informacional e modo de operar dá-se a partir de uma lógica de massificação da mensagem, tal qual é o caso da televisão, do rádio, da *mídia impressa* etc. Utiliza-se, de uma forma geral, a palavra *mídia*, para se referir a dispositivos que filtram, veiculam e suportam a comunicação.

Fechine (2013 apud SANTOS, 2017, p. 34) considera *transmídia* ou *transmídiação* um conceito amplo da qual derivam os demais termos como: “conteúdos *transmídia*, televisão *transmídia*, práticas *transmídia* e estratégias *transmídia*”. Para a autora a *transmídiação* é um modelo de produção na qual a distribuição dos conteúdos acontece através de mídias diferentes, em plataformas tecnológicas diferentes, associada a estratégias ou práticas que promovam a interação do consumidor, isso dentro do contexto da cultura de convergência e cultura participativa (FECHINE et al, 2013 apud SANTOS, 2017).

Jenkins, da mesma forma, trata o conceito *transmídia* como algo mais abrangente do qual a narrativa *transmídia* faz parte. Segundo ele, há uma série de lógicas *transmídia*, incluindo aí (além da narrativa) a marca *transmídia*, desempenho *transmídia* e aprendizado *transmídia* (JENKINS, 2010). O autor mesmo trata da *transmídia* aplicada não apenas ao entretenimento ou criação de universos ficcionais, mas no ensino como escreve em seu artigo “*Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*” (2010), na qual propõe o uso de diferentes plataformas de *mídia* na prática do ensino, já que para Jenkins “diferentes alunos aprendem melhor por meio de diferentes modos de comunicação”, ou seja, cada aluno com suas particularidades pode aprender melhor ao acessar a *mídia* que torne mais fácil sua absorção de conhecimento.

Dessa forma temos que *transmídia* e narrativa *transmídia* não são considerados termos sinônimos, portanto, a fim de organizar os conceitos, narrativa *transmídia* será considerada neste trabalho como pertencente à ideia mais ampla de *transmídia*.

Quanto à narrativa *transmídia*, Gosciola (2013) a define como uma estratégia de comunicação, na qual uma história é dividida e cada uma de suas partes é distribuída através da plataforma que possa transmiti-la da melhor maneira. Assim, cada parte separada da história se relaciona com as demais, ainda que haja casos em que é possível o público consumir parte da história através de determinada plataforma (apenas por uma série de TV, por exemplo) e compreendê-la perfeitamente mesmo sem acessar suas demais partes (ibidem).

Gosciola (2012a, p. 10-11) afirma ainda que:

[...] a história principal deve ter a dosagem certa de ações permitam à audiência compreendê-la, mas não deve contar tudo. Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou as partes da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias.

Para Scolari (2015), a narrativa transmídia se expande não apenas através de diferentes mídias (como o cinema, televisão, quadrinhos, videogames), mas por diferentes linguagens (verbal e icônica, por exemplo), não se tratando de mera adaptação de um meio ao outro, cada história contada em cada meio é diferente das demais, ainda que todas as partes contribuam na construção do “mundo da narração transmídia”. O autor usa o termo “dispersão textual” (ibidem) para se referir a essa prática e afirma que essa dispersão é “uma das fontes mais importantes da complexidade na cultura popular contemporânea”.

Uma produção transmídia é a construção de sentido (conexões semânticas) entre conteúdos que pertencem a um mesmo mundo (conjunto ou paradigma) por meio do desenrolar de momentos (narrativos, dissertativos, descritivos) manifestados em multiplataformas de mídia (componentes de conteúdo). A compreensão se dá quando fica clara a relação de sentido entre as plataformas em si, tanto quanto em conjunto. (ARNAUT, 2015, p. 51)

E temos ainda a contribuição de Marie-Laure Ryan (2013, p. 98), ao destacar a importância da noção de universo narrativo para a narrativa transmídia, pois é o universo narrativo que “amarra os vários textos do sistema”. Para ela, a “habilidade de inspirar a representação mental de um universo é a condição primária para um texto ser considerado uma narrativa” (ibidem, p. 98).

Em seu livro “Cultura da Convergência” (2009^a, p. 47), Jenkins define o termo como “a arte de criação de um universo, na qual os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais”. Como essa busca pode ter resultados subjetivos, pois “não há duas pessoas que encontrarão o mesmo conteúdo” (JENKINS, 2010), é necessário que haja troca de informações com a comunidade de fãs, assegurando assim que haja uma rica experiência de entretenimento. Aqui a internet assume papel de facilitadora desse intercâmbio de informações, e Jenkins cita os fóruns de discussão online como local onde os fãs podem trocar opiniões, teorias e informações sobre a narrativa.

Ele completa ainda que a narrativa transmídia se baseia na integração de múltiplos

textos para criação de uma ampla narrativa que não fica contida em apenas uma mídia (JENKINS, 2009a, p. 138):

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 acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. 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.

Jenkins usa termos como estética transmídia ou experiência de entretenimento, na qual a força criativa move a produção de narrativas transmidiáticas, mas não ignora a lógica da indústria de entretenimento e interesses mercadológicos relacionados à sua construção. O autor mesmo fala em “experiência que motiva mais consumo”, deixando explícito que uma produção transmídia se aproveita dessa lógica de fragmentar e dispersar a história para ampliar seu alcance diante de diferentes públicos. Segundo Jenkins, a redundância pode provocar o fracasso de uma franquia por não alimentar o interesse dos fãs, já que as revelações de enigmas podem ser não só um meio de atração de público como de fidelização.

Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas –, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia. (JENKINS, 2009a, p. 138-139)

Um dos fatores mais relacionados à narrativa transmídia é a participação ativa do consumidor, o que Jenkins (2009a) chama “cultura participativa”, enquanto Gosciola (2013) fala em “cultura colaborativa”. A audiência é um dos pontos mais importantes na construção de uma narrativa transmídia, já que ela pode assumir papel de co-autora (ibidem) da narrativa, mesmo que de forma não oficial, como através de fanfics. Na cultura participativa os fãs são convidados a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos (JENKINS, 2009a).

Segundo Fachine (et al., 2013 apud SOUSA, 2015) a cultura participativa é o conjunto de possibilidades que permite aos consumidores não só o acesso aos conteúdos midiáticos,

como também abertura à produção e circulação desse conteúdo, definindo assim novos comportamentos no uso das mídias, gerando práticas em rede como “compartilhamento, publicação, recomendação, comentários, remix e reoperação de conteúdos digitais”. Jenkins (2009a) chama de “mídia alternativa” o conteúdo que se opõe às chamadas “mídias de massa comerciais”, e que ganharam espaço nesse contexto de cultura participativa, podendo ser apontado como mídia alternativa os conteúdos produzidos por fãs. Jenkins cita a plataforma Youtube como marco zero na ruptura com o sistema de mídias de massa comerciais e local de espaço para distribuição dessa mídia alternativa, permitindo o encontro de comunidades e estimulando novas atividades de expressão (ibidem).

A participação das audiências na disseminação de spoilers, fan fiction, fanzines, fan art, fansubbing e traduções colaborativas de livros é vista por muitos como uma forma contemporânea de resistência. A rigor, os processos criativos espontâneos recém citados são peças ilegais, já que fazem uso de personagens e histórias protegidas por copyright. As intervenções dos fãs teriam se convertido, pois, em um ataque à indústria de entretenimento, que cobra caro por seus produtos e não reconhece a dedicação e fidelidade dos fãs de seus produtos (PRIMO, 2010, p. 28).

De forma geral, a narrativa transmídia se transformou numa das “principais estratégias de entretenimento nas multiplataformas” (MASSAROLO, 2013, p. 337), estabelecendo forte presença na cultura contemporânea, mediada pelas novas tecnologias e possibilidades de comunicação (GOSCIOLA, 2012). É nesse contexto que, segundo Massarolo (2013), ocorre uma sinergia entre produtos, resultando na criação de franquias de conteúdos ou marcas, centrados na criação de um universo narrativo expandido com alto grau de complexidade narrativa.

Sobre as franquias, Jenkins (2009a) aponta que as mudanças tecnológicas e econômicas ocorridas desde a década de 1980 foram responsáveis pelo surgimento desse novo produto dentro da indústria de entretenimento. Essas novas produções já foram formuladas para se estenderem e espalharem através de diversas mídias e produtos licenciados, de forma a imprimir uma “marca e mercado aos conteúdos ficcionais” (JENKINS, 2009a, p. 45), isso dentro da cultura da convergência. Assim, dentro desse cenário contemporâneo e longe de excluir formas mais antigas de “transmídia”, esse novo modo de se produzir narrativas pode representar o pontapé inicial do que viria a ser o *transmedia storytelling* na forma como é definido hoje.

2.1.3 Sete fundamentos da narrativa transmídia

No artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b), Jenkins elenca os sete conceitos da transmídia considerando aspectos tanto do comportamento do público consumidor, quanto da construção do universo da própria narrativa. Os fundamentos não seguem uma ordem hierárquica de importância ou são excludentes, na verdade, quanto mais desses aspectos estiverem presentes em um projeto, mais forte ele será dentro da lógica ou estética transmídia.

2.1.3.1 Compartilhamento versus Profundidade:

Compartilhamento (“espalhabilidade” – *spreadability* no termo original em inglês) se refere à capacidade do público de se envolver ativamente na circulação do conteúdo, expandindo dessa forma o valor econômico e cultural da história (JENKINS, 2009b). O autor menciona as redes sociais como um dos mediadores dessa propagação. Para ele a ação de “espalhar a mensagem” tanto aumenta o envolvimento dos espectadores quanto encoraja sua participação (ibidem, 2009b), ela pode ser uma forma de a narrativa ganhar mais público, por exemplo, ou de gerar um engajamento mesmo que por um curto prazo.

Já a ideia de profundidade (“perfurabilidade” – *drillability* no termo original em inglês) se relaciona com a complexidade da narrativa e a possibilidade de o público se aprofundar no enredo. Segundo Mittell (apud JENKINS, 2009b), se trata do incentivo para os espectadores ou consumidores buscarem mais detalhes da história, garantindo uma maior conexão com fãs já que eles gastariam mais tempo e energia se embrenhando em zonas profundas do universo ficcional.

Ambos os conceitos sequer são hierárquicos ou excludentes, mas se tratam de maneiras distintas de engajamento. É possível que uma dada franquia, por exemplo, encoraje tanto a propagação da história, quanto incentive os consumidores a se aprofundarem na narrativa; enquanto outras franquias podem se utilizar apenas de uma ou outra prática de engajamento.

2.1.3.2 Continuidade versus Multiplicidade:

A continuidade é um aspecto referente ao próprio universo narrativo, tratando-se da construção de um enredo coerente, cuja continuidade seja plausível, se tratando de certa forma de uma ampliação da história. Para Jenkins, se trata de uma forma de recompensa aos fãs por seu “investimento em tempo e energia coletando e juntando os pedaços da história num todo que faça sentido” (JENKINS, 2009b).

Quanto à multiplicidade, trata-se da possibilidade de continuidades paralelas com versões alternativas de personagens ou do enredo, gerando possibilidade de recontar a mesma história sobre novas perspectivas (ibidem, 2009b). O romance *Orgulho e Preconceito* (1813), de Jane Austen, pode ser citada como uma obra extensivamente adaptada, não só trazendo sua narrativa original (no caso da série de 1995 e do filme de 2005, ambos com mesmo título original) quanto versões alternativas ou releituras como nos filmes *O Diário de Bridget Jones* (2001) e *Orgulho e Preconceito e Zumbis* (2016) ou na websérie *The Lizzie Bennet Diaries* (2012); podendo ainda ser mencionado aqui arcos alternativos de histórias em quadrinhos, entre outros.

Jenkins (2009b) acrescenta que:

O conceito de multiplicidade abre caminho para pensarmos sobre fan fiction e outras formas de expressão popular como parte da mesma lógica transmídia – extensões não autorizadas da "nave-mãe" que podem, no entanto, aumentar o envolvimento dos fãs e expandir nossa compreensão do original. Para aquelas franquias onde há um forte desejo de policiar e preservar a continuidade, fan fiction pode ser vivida pelos produtores como uma ameaça, algo que pode atrapalhar a coerência de sua história que se desenrola, mas onde abraçamos uma lógica de multiplicidade, eles simplesmente se tornam um versão entre muitas que pode nos oferecer insights interessantes sobre quem são esses personagens e o que motiva seu comportamento. (JENKINS, 2009b).

Ainda que exista a possibilidade de criação de versões paralelas, o autor explica que deve ficar explícito para os consumidores a introdução de uma narrativa alternativa e mesmo essas versões devem ser consistentes com o universo ficcional original (ou nave-mãe), ainda que não o alterem ou tenham influência direta sobre seus acontecimentos.

2.1.3.3 *Imersão versus Extração:*

Ambos os conceitos se referem à relação entre o universo ficcional e a vida cotidiana do público que o consome. Jenkins (2009b) afirma que imersão é “a capacidade dos consumidores de entrar em mundos ficcionais”, o que pode ocorrer quando fãs vão a um parque temático que simula ou traz elementos do universo de determinada narrativa como é o caso do “The Wizarding World of Harry Potter” nos Estados Unidos, parque que reproduz ambientação e locais da história do menino bruxo e proporciona aos fãs a experiência de imergir naquele mundo. Outro exemplo de imersão seria o ato de representar personagens através de *cosplays* ou simular situações através de *role plays*.

O conceito de extração se refere ao ato de levar para o cotidiano produtos que representem aquele universo ficcional, ou, nas palavras de Jenkins (2009b) é “levar consigo aspectos da história como recursos para utilizar nos espaços da vida cotidiana”. Nesse caso brinquedos, acessórios, roupas, as próprias fantasias, objetos de forma geral representam esses pedaços da narrativa. Tanto a imersão quanto a extração não interferem no andamento ou na construção da narrativa ficcional, ao contrário de outros conceitos como de multiplicidade ou subjetividade (explicado mais à frente).

2.1.3.4 *Construção de universos:*

Segundo a lógica transmídia, não basta apenas uma boa história ou bons personagens para que a narrativa transmídia seja bem sucedida, mas é necessário que haja um universo onde a história possa se desenvolver (JENKINS, 2009b), afinal, a criação de um mundo possibilita inúmeras expansões da história. O autor de Cultura da Convergência traz L. Frank Baum, escritor de O Mágico de Oz, como exemplo de construtor de universo, sendo ele um “geógrafo do mundo do Mágico de Oz” onde, por meio de palestras, apresentou diários de viagens, na qual acrescentava novos e diferentes lugares dentro do universo da narrativa, além de novos personagens. Esse “desejo do público de mapear e dominar o máximo que puderem sobre tais universos, muitas vezes por meio da produção de gráficos, mapas e concordâncias” (JENKINS, 2009b).

Para Jenkins, a ideia de construção de universos se relaciona com os dois conceitos anteriores de imersão e extração, já que todos eles são práticas que buscam gerar

envolvimento do público consumidor com o universo ficcional.

2.1.3.5 Serialidade:

Antes de discutir sobre a quinta lógica transmídia, convém explicar a diferença entre história e enredo, segundo a concepção de Jenkins. Para o autor a história acontece dentro da mente dos consumidores, é uma “construção mental do que aconteceu, formada após os pedaços de informações disponíveis serem consumidas” (JENKINS, 2009b), enquanto o enredo trata da sequência desses pedaços de informações. Uma série de televisão, por exemplo, cria pedaços de história, espalhando a história completa ao longo dos episódios. O autor menciona o artifício dos ganchos, recorrente nas narrativas seriadas, o que, nas palavras de Jenkins (ibidem), trata-se de um “momento de ruptura” utilizado no fechamento de um episódio ou capítulo, como um enigma a ser descoberto no episódio seguinte, ou informações a serem conectadas. Esse é um artifício que busca capturar o interesse do espectador em continuar consumindo a narrativa.

Assim, a narrativa transmídia pode ser interpretada como uma “versão hiperbólica” (JENKINS, 2009b) da série, onde os pedaços da história são dispersos não apenas em vários segmentos do mesmo meio (vários episódios de uma série, várias sequências de uma franquia de filmes ou livros), mas em vários sistemas de mídias (ibidem, 2009b). É certo que a serialidade aplicada à construção transmídia muito se relaciona com a lógica de caça e coleta do público, sendo a serialidade uma forma de manter a atenção dos fãs, incentivá-los a acompanhar a história e buscar mais informações, conectá-las, e, conseqüentemente, levá-los também a se aprofundar na narrativa.

2.1.3.6 Subjetividade:

A lógica da subjetividade tem relação com as chamadas extensões transmídia, que se concentram em dimensões ainda não exploradas do universo ficcional (JENKINS, 2009b). Essas extensões tratam da criação de ramificações da história principal, da extensão da linha do tempo da narrativa ou ainda da exploração de novas histórias através de personagens secundários do universo, sob seus pontos de vista ou experiências. Segundo Jenkins (2009b), “esses tipos de extensões exploram o interesse de leitores de longa data em comparar e contrastar várias experiências subjetivas dos mesmos eventos ficcionais.”

É interessante destacar que o autor, ao trazer exemplos no próprio artigo, trata os

materiais contidos no mesmo material como transmídia quando estes imitam outros gêneros textuais, como no caso de um romance escrito em terceira pessoa na qual contenha diários fictícios ou cartas de algum personagem (JENKINS, 2009b). Para Jenkins, esse material secundário (as cartas ou diários), por estender a narrativa principal, podem ser considerados material transmídia. Trazendo o dado exemplo para o contexto moderno, no artigo o autor cita o uso do twitter por criadores e fãs quando estes se debruçam sobre os personagens secundários e suas perspectivas. No projeto transmídia *The Lizzie Bennet Diaries*, as redes sociais (incluindo o twitter) eram utilizadas de forma a ampliar a narrativa, permitindo que as visões de todos os personagens fossem contempladas (MOREIRA, 2017, p. 80).

É notável o quanto o conceito de subjetividade se assemelha ao de multiplicidade, já que ambos tratam da ampliação ou ramificação da narrativa principal. A diferença entre ambos está no fato de na subjetividade essa extensão acontecer de forma paralela, sob outras perspectivas, seguindo a lógica da história principal. Na multiplicidade a extensão pode até acontecer de forma paralela, porém se trata de uma versão que não tem relação com os fatos principais, alterando-os, sem que isso influencie no desenrolar da narrativa original. Tomando como exemplo ainda a websérie *The Lizzie Bennet Diaries*, a lógica da subjetividade está presente no *spin off*, em formato de vlogs, focado no ponto de vista de Lydia Bennet, uma das irmãs da protagonista (MOREIRA, 2017, p. 80). A lógica da multiplicidade estaria presente em uma fanfic da websérie trazendo o envolvimento romântico de dois personagens que não se relacionam na trama original, como por exemplo Lizzie (a protagonista) e sua melhor amiga Charlotte.

2.1.3.7 *Performance*:

O último conceito que o autor traz relaciona-se com maneiras de os produtores ou criadores de um universo ficcional incentivarem os fãs a contribuir, direta ou indiretamente, com a construção ou ampliação da narrativa. Em *Cultura da Convergência* (2009a), Jenkins menciona dois conceitos relacionados: atratores culturais e ativadores culturais. A expressão “atratores culturais” foi emprestada de Pierre Lévy, que se refere ao modo como os fãs com interesses comuns se reúnem em uma mesma comunidade, tendo como foco de interesse a narrativa ficcional (o interesse pode ser desvendar algum enigma deixado na história). Os ativadores culturais são os próprios criadores da história quando estes arquitetam formas de gerar interesse ou participação do público.

Ainda que Jenkins aponte esse conceito como sendo característico da narrativa transmídia, a participação não oficial dos fãs ocorre mesmo em produções não-transmídia ou quando não há convite para a participação, já que os consumidores “estarão ativamente identificando locais de desempenho potencial dentro e ao redor da narrativa transmídia, onde eles podem fazer suas próprias contribuições” (JENKINS, 2009b). Podemos afirmar que essa lógica transmídia se mescla ou é consequência da cultura participativa, que, nas palavras de Jenkins (2009b) é a “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos”.

2.1.4 Efeito bola de neve

Para uma narrativa ser considerada transmídia, ela deve ter determinada forma, que se trata das partes fragmentadas que formam um todo que não é simplesmente a soma de todas as partes, mas algo mais complexo. Essa complexidade não seria alcançada sem a participação do público, a narrativa transmídia (ou mesmo experiência transmídia) só existe de fato se houver essa cultura participativa. Claro, a participação dos fãs ocorre mesmo em histórias que não são transmídia. Ao mesmo tempo, ainda que a característica de enigma ou pedaços que devem ser coletados e unidos dá a impressão de que apenas determinados gêneros de narrativa podem ser construídos segundo a lógica transmidiática, o que não é totalmente verdadeiro. Assim paira a dúvida: o que pode ser considerado uma narrativa transmídia afinal?

A franquia Matrix é citada por Jenkins como um dos maiores exemplos de narrativa transmídia, senão a produção contemporânea pioneira desse tipo de produção. É certo que Matrix foi produzido para ser uma franquia transmídia, dando a entender que Jenkins compreende como narrativa transmídia algo que foi idealizado, desde o princípio, como tal. Essa definição já excluiria todas as produções que se encaixam nas características de uma narrativa transmidiática, mas que não foram criadas inicialmente para seguir por esse caminho. Há casos em que uma franquia só se torna transmídia após uma boa recepção do público e consequente bom retorno financeiro ou situações na qual a franquia é continuada ou expandida por criadores diferentes dos originais, às vezes muitos anos depois (como é o caso do objeto que será analisado neste trabalho).

Ryan (2013) afirma que a narrativa transmídia permite uma variedade de espectros situados entre duas extremidades ou polos. Em um dos polos há o que a autora denomina “efeito ‘bola de neve’”, na qual uma narrativa torna-se popular ou tem um importante

destaque culturalmente ao ponto de gerar uma “variedade de prequelas e sequências, ficção de fãs e adaptações, seja na mesma mídia ou entre mídias” (ibidem, p. 97). Nessa situação a narrativa original funciona como texto de referência para todas as produções derivadas. A autora cita Harry Potter e O Senhor dos Anéis como exemplos do efeito bola de neve. Em ambos a narrativa teve início com um romance de uma autoria, que após alcançarem popularidade entre o público foram expandidos para filmes e jogos de computador (p. 97). Porém, podemos citar outros casos semelhantes, como a franquia Resident Evil, Game of Thrones, Star Wars, o conjunto de filmes e séries de heróis da Marvel, entre outras, todas elas bastante populares e rentáveis.

O outro polo se encaixa no conceito ideal de Jenkins, que se trata de um sistema na qual uma história é planejada, desde o princípio, para ser dispersada por diferentes plataformas de mídia (RYAN, 2013, p. 97). Nesse caso, “os universos narrativos se tornam franquias comerciais, e o interesse de suas criadoras é fazer com que o público consuma tantas mídias quanto possível” (ibidem, p. 97). Temos o próprio exemplo da franquia Matrix que se encaixa nessa categoria, além de outras, algumas que alcançaram grande popularidade entre o público, outras que permaneceram mais restritas a determinado nicho.

Conceituar o que de fato é narrativa transmídia demonstra-se desafiador. Mesmo Jenkins (2009a, p. 139) discute a problemática e afirma que “poucas (ou mesmo nenhuma) franquias alcançaram todo o potencial estético da narrativa transmídia”, mas que os caminhos continuam sendo trilhados pelos produtores de entretenimento. Sobre esse aspecto e sobre as críticas feitas a Matrix, como o fato de suas sequências não serem consideradas autônomas o suficiente para entendimento do público geral e os games dependentes demais do conteúdo dos filmes, e mesmo as críticas de fãs argumentando que suas teorias era mais ricas do que o desenrolar da narrativa em si (ibidem, p. 139), o autor argumenta que:

[...] não temos ainda critérios estéticos muito bons para avaliar obras que se desenvolvem através de múltiplas mídias. Houve muito poucas histórias transmídia para os produtores de mídia agirem com alguma certeza sobre quais seriam os melhores usos desse novo modo de narrativa, ou para críticos e consumidores saberem como falar, com conhecimento de causa, sobre o que funciona ou não nessas franquias. Então, concordemos por um instante que Matrix foi uma experiência fracassada, um fracasso interessante, mas suas falhas não diminuem o significado do que se tentou realizar. (JENKINS, 2009a, p. 139)

Em sua dissertação “A questão comunicacional da transmídia” (2015), Frederico Sousa, traz a discussão sobre os limites entre o que pode e o que pode ser considerado narrativa transmídia, segundo o conceito de Jenkins. Ele usa o exemplo da franquia Poderoso

Chefão para questionar se a narrativa, então complexa e extensa, pode ser considerada transmidiática.

The Godfather por exemplo é um caso complexo: A franquia surge com o livro de Mario Puzo, publicado em 1969, retrata a saga da Família Corleone e o mundo da máfia nos Estados Unidos da primeira metade do século XX. Posteriormente foi adaptada ao cinema por Francis Ford Coppola na forma de uma trilogia, todos os três roteirizados em conjunto com Puzo. Os filmes não correspondem estritamente ao livro, ainda que em sua essência sejam a mesma história. Mas também não a contradizem, os filmes não são uma outra versão da mesma história. Mas muito menos são uma mera adaptação: há fatos e personagens no livro que complementam o que se vê no filme, e por outro lado os filmes mostram a história para além do que o livro abarca, ela avança no tempo ficcional e acrescenta consequências nas vidas dos personagens cujas quais não aparecem no livro. E mais, Puzo escreveu outros de livros que complementam seu universo ainda que estes não sejam continuidades diretas e nem toquem fatos específicos da narrativa de The Godfather. (SOUSA, 2015, p. 47)

Sousa questiona se, considerando o contexto da franquia do Poderoso Chefão, ela poderia ser classificada como narrativa transmídia, já que “há um universo no qual se passa um conjunto de histórias e que é expandido justamente em função destas histórias” (ibidem, p. 47), sendo algumas delas expandidas para diferentes meios de comunicação, contando ainda com a participação de público em certos casos. O autor continua o questionamento ao afirmar que há redundância em alguns materiais, afinal, trata-se de um caso de adaptação, mas ocorre também acréscimo de conteúdo novo, sem mencionar o trânsito desse conteúdo através de mais de um canal de mídia.

Talvez The Godfather não seja de fato uma narrativa transmídia, ao menos não nos termos postulados por Jenkins – principalmente por que ela não foi pensada para ser algo neste sentido. Porém supomos que no que refere-se ao público que a consome, independente de ter sido ou não projetada enquanto transmídia, ela pode potencialmente ser compreendida e interpretada enquanto transmídia. Isso depende de qual ótica assumirmos para discutir a transmídia: a partir daquele que constrói o conteúdo ou daquele que o consome. [...] Mas sendo a transmídia o fruto da convergência que se supõe que ela seja, é de se esperar que a mesma carregue em si as características deste contexto – então certamente veremos muitos exemplos de convergências de tipos diferentes de narrativas midiáticas. O Poderoso Chefão é o que podemos chamar de uma hibridização – convergência – de dois processos distintos: crossmídia e transmídia. (SOUSA, 2015, p. 47 e 49-50)

Outro ponto que pode ser problematizado é de uma narrativa que foi expandida por diferentes produtores ou criadores, que se referem ao mesmo mundo ficcional. Ryan (2013) questiona se tal caso poderia se tratar de uma narrativa dentro do mesmo universo, já que é um caso diferente de um mesmo autor dando continuidade à sua própria criação (ibidem, p.

Não vejo problema em chamar o universo dos vários filmes de Star Wars de o mesmo universo – todos foram concebidos por um grupo coordenado por George Lucas. Mas consideremos o exemplo das novas aventuras de Dom Quixote publicadas em 1614 por Alonso Fernández de Avellaneda: será que elas têm lugar no mesmo universo que o Quixote de Cervantes? Quando Cervantes tomou conhecimento do texto de Avellaneda, decidiu escrever sua própria sequência, e essa é a segunda parte de Dom Quixote. Se os três textos são vistos como referentes ao mesmo universo, esse universo vai apresentar contradições lógicas, uma vez que Dom Quixote realiza alguns feitos – aqueles relatados por Avellaneda – e não os realiza, porque não são narrados por Cervantes. É possível perceber a diferença entre as sequências de Cervantes e Avellaneda se virmos que o primeiro expande o mesmo universo, enquanto o segundo cria um novo universo que contém o universo do Dom Quixote de Cervantes (ou, ao menos, o universo da parte 1). (RYAN, 2013. p. 102)

A questão é que muitas das adaptações que, dentro do efeito bola de neve, se tornam fenômenos transmidiáticos, não tem autoria do criador original, como em casos aqui citados. Tomando como exemplo a franquia Harry Potter, ele teve como origem uma série de romances escritos por J. K. Rowling entre os anos de 1997 e 2007. Já os filmes foram lançados a partir de 2001, tendo como produtor David Heyman, uma série de diretores e roteiristas ao longo dos oito filmes produzidos (além de dois outros que fazem parte do mesmo universo, mas que não são uma continuação direta de Harry Potter). Talvez a problemática não seja a questão da criação ou produção da história, mas sim a coerência das continuações, independente de quem está por trás de sua produção.

Levando em consideração a definição e ideias de Jenkins (2009a), a conceituação de Ryan (2013) e os questionamentos e discussão fomentada por Sousa (2015), podemos chegar à conclusão de que a definição do que é uma narrativa transmídia pode ser mais subjetiva do que aparenta. Talvez o caráter convergente desse tipo de narrativa e o próprio pilar na qual se insere (cultura da convergência – cultura participativa – inteligência coletiva) tornem esse conceito tão complexo e extenso.

Longe de diminuir as conceituações de Jenkins, já que seu conteúdo pode ser considerado um dos mais ricos em relação às *transmedia storytelling* e será utilizado neste trabalho na análise de objeto, podemos afirmar que o conceito do autor pode soar por vezes muito restrito e idealizado, ou como Sousa afirma, “Jenkins parece mais interessado em descrever como um processo deve se configurar para ser o que ele chama de narrativa transmidiática do que tratar de alguma operação específica em si” (SOUSA, 2015, p. 48). Sem mencionar certas contradições em sua definição, por exemplo, um universo transmídia deve ser conectado, mas não pode ser redundante. Todavia, não é possível haver um todo coeso se

não tiver certa dose de redundância.

O “espectro transmídia” de Marie-Laure Ryan parece complementar e facilitar a compreensão das possibilidades desse conceito. É interessante ainda considerar a possibilidade de formas híbridas, como apresentado por Sousa, para resolver problemas quanto à classificação de determinadas franquias que não se situam totalmente em um ponto ou outro. É certo que ao falarmos de narrativas transmídia, sem desconsiderar a questão de interesses mercadológicos dos grandes conglomerados de mídia, estamos falando sobretudo sobre uma “experiência transmídia”, que parece encaixar no que Jenkins propõe.

2.2 Contexto de convergência das mídias

Como já citado, transmídia e os demais conceitos que surgem a partir dessa prática, são incentivados pelo contexto de convergência das mídias ou ainda, segundo Jenkins (2009a, p. 36), esse contexto torna “inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídia”. Discussões sobre convergência de mídias surgiram em meados das décadas de 1980 e 1990, tendo como um de seus principais estudiosos o cientista político do MIT, Sola Pool, chamado por Jenkins de o “profeta da convergência dos meios de comunicação” (ibidem, p. 35). Em 1983, Pool publicou o livro *Technologies of Freedom*, na qual discute sobre a convergência de mídias.

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio – seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está se corroendo. (POOL, 1983, p. 53-54 apud JENKINS, 2009, p. 35)

Até dado momento, o envolvimento entre os meios de comunicação era insignificante (POOL, 1983, p. 53-54 apud JENKINS, 2009, p. 35-36) e cada meio “tinha suas próprias e distintas funções e seus mercados, e cada um era regulado por regimes específicos” que podiam ser de caráter “centralizado ou descentralizado, marcado por escassez ou abundância, dominado pela notícia ou pelo entretenimento, de propriedade do governo ou da iniciativa privada” (JENKINS, 2009a, p. 36). Esse cenário rígido não era resultado necessariamente de

impedimentos das características tecnológicas da época, mas eram consequência em parte de decisões políticas, preservadas também por hábito (ibidem, p. 36). Até os anos 1980, “a mídia era associada à cultura de massa” (MITTERMAYER, 2016, p. 35), com base nos meios tradicionais de comunicação como livros, jornais, rádio, cinema e televisão.

Contudo, Pool (1983, p. 53-54 apud JENKINS, 2009, p. 36) percebeu que certos meios ou tecnologias de comunicação suportavam maior diversidade e participação da sociedade que outras, estando esses meios “dispersos, descentralizados e facilmente disponíveis”, gerando maior liberdade em oposição aos meios de comunicação “concentrados, monopolizados e escassos” das grandes redes. O que Sola Pool percebeu foi a possibilidade de um conteúdo fluir por diversos canais, isso possibilitado pelas novas tecnologias num processo chamado digitalização (JENKINS, 2009, p. 36).

Ao mesmo tempo, novos padrões de propriedade cruzada de meios de comunicação, que surgiram em meados da década de 1980, durante o que agora podemos enxergar como a primeira fase de um longo processo de concentração desses meios, estavam tornando mais desejável às empresas distribuir conteúdos através de vários canais, em vez de uma única plataforma de mídia. A digitalização estabeleceu as condições para a convergência; os conglomerados corporativos criaram seu imperativo. (JENKINS, 2009a, p. 36)

Segundo Santaella (2003, p. 26), foi a partir da década de 1980 que se intensificou as misturas entre linguagens e meios, misturas essas que representavam uma multiplicação de mídias. A partir dessas mesclagens foram produzidas “mensagens híbridas”, como nos “suplementos literários ou culturais especializados de jornais e revistas, nas revistas de cultura, no radiojornal, telejornal etc” (ibidem, p. 26). Na década seguinte, o surgimento de novos equipamentos técnicos (televisão a cabo, videocassete, videodisco e os jogos eletrônicos) deram continuidade a esse processo, alterando o entendimento de mídia, porém, é “a partir da chegada do computador e da internet que se torna nítida a crise da cultura de massa” (ibidem, p. 35).

Tanto a cultura de massa quanto a cultura de convergência fazem parte de um grande processo pelo qual passa a comunicação. Santaella (2003, p. 24) divide essas passagens em “eras” ou “formações culturais”, sendo elas: A cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. A autora destaca que essas eras não significam fases fechadas que desaparecem após o surgimento da seguinte, mas o que ocorre é um “processo cumulativo” com a integração dessas formas comunicativas e culturais, resultando em “reajustamentos e refuncionalizações” (ibidem, p. 25).

Por exemplo: a cultura impressa não nasceu diretamente da cultura oral. Foi antecedida por uma rica cultura da escrita não alfabética. A memória dessas escritas trouxe grandes contribuições para a visualidade da arte moderna. Ela sobrevive na imaginação visual da profusão dos tipos gráficos hoje existentes. Sobrevive ainda nos processos diagramáticos do jornal, na visualidade da poesia, no design atual de páginas da Web. (SANTAELLA, 2003, p. 26)

Santaella (2003) frisa que essas divisões partem da ideia de que “os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação” (ibidem, p. 24), ainda que possibilitem o “crescimento e multiplicação dos códigos e linguagens” (ibidem, p. 25) e que são os signos, os tipos de mensagens e processos de comunicação “os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais” (ibidem, p. 24). Assim ela considera a mídia como sendo o meio, canal ou suporte físico por onde é transmitida ou transita a mensagem. A cada transição cultural o que ocorre é a substituição de um suporte por outro, de uma tecnologia velha por uma nova, desse modo, “cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente” (ibidem, p. 25).

A respeito dos meios de comunicação e os meios técnicos, Thompson, (2012, p.44) afirma que :

Na produção de formas simbólicas e na sua transmissão para os outros, os indivíduos geralmente empregam um *meio técnico*. O meio técnico e o substrato material das formas simbólicas, isto é, o elemento material com que, ou por meio do qual, a informação ou conteúdo simbólico é fixado e transmitido do produtor para o receptor. Todos os processos de intercâmbio simbólico envolvem um meio técnico de algum tipo. Mesmo o intercâmbio de afirmações linguísticas face a face pressupõe alguns elementos materiais – laringe, cordas vocais, ondas de ar, ouvidos, tímpanos auditivos, etc. – em virtude dos quais os sons significativos são produzidos e recebidos. Mas a natureza do meio técnico pode variar grandemente de um tipo de produção simbólica (e intercâmbio) para outro, e as propriedades dos diferentes meios técnicos facilitam e circunscrevem os tipos de produção simbólica e intercâmbios possíveis.

Por outro lado, para McLuhan “o meio é a mensagem” (1964, p. 21), o conteúdo transmitido através dos meios ou veículos “é sempre um outro meio ou veículo” (ibidem, p. 22). O autor considera esses meios como sendo extensões dos indivíduos, que podem ser utilizadas para romper limites e expandir as possibilidades humanas (SOUSA, 2015, p. 56-57)

O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa é o conteúdo do telégrafo. Se alguém perguntar, “Qual é o conteúdo da fala?”, necessário se torna dizer: “É um processo de pensamento, real, não-verbal em si mesmo.” Uma pintura abstrata representa uma manifestação direta dos processos do pensamento criativo, tais como poderiam comparecer nos desenhos de um computador. (MCLUHAN, 1964, p. 22).

Santaella (2003) classifica a cultura de mídias como a cultura do disponível e do transitório, uma era intermediária entre a cultura de massas e a cultura digital ou cibercultura, na qual se dá o processo de convergência das mídias. Ela define essa cultura digital como a “cultura do acesso” (p. 28).

Jenkins define a convergência midiática a partir de três “pilares”, sendo eles o “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia”, “cooperação entre múltiplos mercados midiáticos” e “comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009a, p. 27). Convergência, para o autor, se refere à transformações no campo da tecnologia, do mercado, da cultura e sociedade (ibidem, p. 27).

Scolari (2013, p. 64-65), ao tratar da convergência, definida por ele como um “processo centrípeto de concentração e fusão” afirma que esse conceito:

[...] pode parecer contraditório com as NT, sendo que nesse caso as narrativas se expandem através de múltiplas mídias e plataformas. Para compreender essa lógica dupla, podemos imaginar o ecossistema midiático como uma entidade orgânica que, igual a um coração, passa por movimentos de contração e dilatação. Por um lado, os atores do ecossistema midiático – empresas, tecnologias, profissionais, linguagens – tendem a convergir, a se aproximarem e tornarem-se híbridos; imediatamente depois dessa fusão desses atores irão gerar conteúdos – nesse caso as NT – que se propagam através de todo o ecossistema. (SCOLARI, 2013, p. 64-65).

Ainda que esteja intimamente relacionada ao uso de novas tecnologias, a convergência não se trata apenas de mudança tecnológica, mas é um processo que acontece nos dispositivos, dentro das empresas, nas franquias de entretenimento, nas comunidades de fãs, nos cérebros dos consumidores (JENKINS, 2009a, p. 42). A isso Jenkins chama de cultura da convergência, na qual todos são participantes, mesmo que haja diferentes graus de status e influência. De certa forma, essa cultura da convergência pode ser entendida como um ambiente na qual a tecnologia e a inteligência coletiva se retroalimentam.

Esse contexto de convergência é responsável por alterar a lógica da indústria de entretenimento e como o público recebe o conteúdo. Por um lado, as empresas aceleram o “fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercados e consolidar seus compromissos com o público” enquanto o público

consumidor aprende a utilizar as diversas tecnologias disponíveis a fim de ter um controle sobre o fluxo dessa mídia e para interagir com os demais consumidores (JENKINS, 2009a, p. 44). Essa relação entre o que Jenkins (2009a) chama convergência corporativa (protagonizada pelos grandes conglomerados de mídia) e convergência alternativa (protagonizada pelo público) passa por uma relação ora de fortalecimento mútuo, ora de competição.

Primo (2010, p. 24) afirma que essa cultura da convergência impulsionou a mídia de massa tradicional a se reinventar. Essa atitude é, em grande parte, uma resposta ao perfil do público que se acostumou e procura ainda mais interagir ativamente com o conteúdo que consome e com a comunidade em rede, além de intervir nesse conteúdo (ibidem, p. 24). Jenkins (2009a, p. 45) define esse novo público como ativo, migratório, conectado, barulhento e público.

É nesse contexto que se torna propício o desenvolvimento das narrativas convergentes ou transmidiáticas. Segundo Figueiredo (2016, p. 74):

Esse modelo de convergência de mídias tem modificado também os processos de recepção e distribuição no mercado, transformando o público em uma “audiência migratória” que se move através das diferentes mídias para juntar os pedaços de informação e buscar diferentes experiências de entretenimento. Na transmídia, a compreensão da narrativa se dá no cruzamento de várias mídias, em um sistema de rede inter e multitextual que gerará uma experiência interpretativa ampliada e complexa.

Assim, temos um cenário na qual os conteúdos (signos, mensagens, informações) podem fluir por inúmeros canais (ou meios tecnológicos de distribuição), numa relação de “interdependência de sistemas da comunicação” (JENKINS, 2009, p. 336). Esses inúmeros canais significam também inúmeras possibilidades de acesso dos consumidores, que podem escolher como ou por qual meio querem receber esse conteúdo. Além disso, as relações entre a mídia corporativa e os consumidores tornam-se mais complexa, o público passa a ter uma participação mais ativa na produção, com possibilidade de tornar-se também produtor de conteúdo. Isso tudo dentro do contexto de cultura digital, com suas rápidas transformações tecnológicas.

2.3 Conceitos relacionados

Quando se trata do conceito transmídia não é incomum que haja alguma confusão em

relação a termos correlacionados como crossmídia (*crossmedia*) ou hipermídia ou mesmo multimídia. No entanto, para além de simplesmente definir os conceitos em busca de maior precisão quanto ao uso de um ou outro, é interessante conhecer a relação que há entre eles.

Longe de aprofundar a discussão sobre esses processos, já que não é esse o objetivo central do trabalho, buscamos apresentar brevemente algumas definições de hipertexto e hipermídia, monomídia, multimídia e crossmídia, comparando-as em relação à lógica transmidiática, considerando que todos esses conceitos podem ter relação uns com os outros e/ou estão dentro do mesmo contexto de convergência de mídias.

2.3.1 Hipertexto e hipermídia

Tanto o termo “hipertexto” quanto “hipermídia” foram criados pelo filósofo de tecnologia da informação Theodore Nelson (SOUSA, 2015, p. 62) na década de 1960. Para Nelson, ambos os conceitos eram caracterizados pelo “rompimento com a linearidade padrão da comunicação” (ibidem, p. 62). Com isso, buscava-se “simular o processamento do pensamento humano, baseado na organização e recuperação das informações de forma não sequencial, favorecendo operações por associação” (CAMPOS, 1994, p. 5)

O hipertexto, para Pierre Lévy (2010, p. 58), se opõe ao texto linear, podendo ser descrito como um “texto estruturado em rede, constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens [...]) e por links entre esses nós, referências, notas, ponteiros, “botões”, indicando a passagem de um nó a outro” (ibidem, p. 58). Para Carvalho (2002, p. 263), esses nós “facultam o acesso a outros nós ou a uma parte de um mesmo nó”.

Lévy (2010, p. 58) contrapõe um romance e uma enciclopédia para explicitar a diferença entre um texto linear e um texto não linear, ou hipertexto: o romance tradicional é lido da primeira à última página, seguindo a sequência de capítulos, para que seu conteúdo possa ser compreendido (ainda que haja romance feito para ser lido de forma não linear, como é o caso de “O jogo da Amarelinha”, de Júlio Cortázar). Por outro lado, na enciclopédia é possível consultar o sumário, ler apenas o conteúdo que é necessário ou que se deseja ler, é possível ainda ter acesso a títulos de artigos relacionados, assim a leitura se adequa à necessidade do leitor. No meio digital, essa lógica hipertextual acontece de forma mais veloz e permite ainda a “associação na mesma mídia e a mixagem precisa de sons, imagens e textos” (ibidem, p. 58-59).

Em resumo, hipertextos são textos remetendo a outros textos, compondo sempre um mosaico maior de informação, com discursos dentro de discursos, acrescentando novos dados, a respeito de um ou mais temas. E é nesse sentido que pode-se falar de uma quebra de linearidade textual, pois o texto não segue apenas em direção a sua conclusão, mas ele está sempre abrindo novas portas, novos textos. [...] O hipertexto é o que define a textualidade dos meios digitais – ditos multimidiáticos como o computador e os smartphones – e a linguagem padrão presente na internet, caracterizada pela não linearidade, pela multiplicidade, pela interatividade e pela conectividade. (SOUSA, 2015, p. 63)

Quanto à hipermídia, Santaella (2005, p. 24 apud MITTERMAYER, 2016, p. 45) considera como uma extensão do hipertexto, que não se limita ao conteúdo escrito, assim “torna-se possível acrescentar grafismos (símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras) e elementos audiovisuais (voz, música, sons, imagens fixas e animadas) aos textos”. Gosciola (2003, p. 34 apud SOUSA, 2015, p. 64) define hipermídia como “conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear”, possibilitando aos usuários controlar a própria navegação.

Carvalho (2002, p. 264) faz uma relação comparativa entre a hipermídia e a multimídia (que será explicado no tópico seguinte) ao afirmar que a hipermídia evidencia uma “estrutura não sequencial da informação”; enquanto a multimídia (termo este mais popular e utilizado de forma comercial) tem como característica central a utilização de formatos diversos para transmitir uma informação com a qual o público pode interagir.

De certa forma, a hipermídia tem relação com a transmídia quando se considera o formato de não linearidade, a presença de nós que se ramificam formando uma teia de informações que não estão simplesmente soltas. Podemos afirmar que a transmídia obedece a uma lógica da hipermídia ou do hipertexto como mesmo afirma Li Xiaochang (2009 apud FIGUEIREDO, 2016, p. 74):

Talvez uma das maiores possibilidades de histórias transmidiáticas seja que elas operam não como uma coleção de textos, mas como um intertexto, um texto que é produzido na interação entre múltiplos textos. Isso é parte do que diferenciam as transmídias, mídias que se movimentam cruzando formas e plataformas ou se colocando entre elas, de tramas multimidiáticas estáticas. A transmídia não se ocupa apenas de múltiplas histórias ou versões, mas de criar um rico espaço intermediário, um arquivo do sentido compartilhado entre diferentes partes da história.

Sousa (2015, p. 53 e 63) fortalece essa ideia ao chamar as narrativas transmidiáticas de “hipernarrativas”, na qual o todo é maior que a soma das partes e o sentido informacional acontece através das relações entre os textos. Além disso, o receptor (público, fãs) tem a possibilidade de “selecionar como seguir nessas relações textuais” assumindo assim um

“papel central e participativo na construção de sua própria compreensão comunicacional” (ibidem, p. 63).

2.3.2 Da monomídia à transmídia

Para Arnaut (2011, p. 265), monomídia, multimídia e crossmídia podem ser consideradas fases de um processo até chegarmos à transmídia. Segundo ele, na monomídia, o público recebe a mensagem por um único canal, não podendo interagir com o conteúdo recebido ou participar de sua construção, apenas o criador do conteúdo pode ter controle sob a mensagem (ibidem, p. 265).

Enquanto na monomídia temos uma mensagem sendo transmitida através de um só canal, na multimídia essa mensagem é transmitida ao público através de múltiplos canais, explorando-se as possibilidades tecnológicas dos suportes digitais disponíveis (ibidem, p. 266). É importante destacar que na multimídia o conteúdo transmitido é sempre o mesmo nos diferentes suportes, a mensagem é redundante, ao contrário do que se propõe a transmídia. É o caso de um conteúdo que pode ser acessado através do aparelho de TV, do computador ou do celular.

Existem expressões variadas referentes à multimídia, como “apresentação multimedia, espetáculo multimedia, software educativo multimedia, pacote multimedia, sistemas multimedia, computador multimedia” (SOUSA, 2015, p. 60). Lévy (2010, p. 68) utiliza o termo “estratégia multimedia” aplicado à promoção e venda de produtos de forma complementar com uso de diversas plataformas, por exemplo: “o lançamento de um filme dá lugar, simultaneamente, ao lançamento de um videogame, exibição de uma série de televisão, camisetas, brinquedos, etc” (ibidem, p. 67-68). Enquanto a “confluência de mídias separadas em direção à rede digital integrada” (ibidem, p. 68) seria mais correta se denominada “unimídia”.

Para Sousa (2015, p. 61) os meios chamados multimidiáticos não se tratam necessariamente do emprego de várias plataformas para transmitir a mesma mensagem, mas pode se tratar de um “único aparato tecnológico” (como computador, videogame, smartphone, ou mesmo o aparelho televisivo) capaz de “oferecer aos indivíduos uma infinidade de experiências, integrando diferentes estéticas – com elementos sonoros, visuais, audiovisuais, dialógicos, etc”. Multimídia portanto trata-se mais de uma convergência de linguagens do que necessariamente do uso de múltiplas plataformas para distribuir um conteúdo (ibidem, p. 61).

Sobre a definição de multimídia e sua diferença em relação à transmídia, Jenkins (2010) afirma:

Multimídia refere-se à integração de vários modos de expressão em um único aplicativo. Assim, por exemplo, um cd-rom educacional há cerca de uma década pode combinar texto, fotografias, arquivos de som e arquivos de vídeo que são acessados por meio da mesma interface. Transmídia se refere à dispersão desses mesmos elementos em várias plataformas de mídia. Assim, por exemplo, o uso da web para estender ou anotar o conteúdo da televisão é transmídia, enquanto o iPad está estimulando um retorno ao interesse pela multimídia. (JENKINS, 2010).

Para Jenkins (2010), o papel desempenhado pelo público consumidor diverge na multimídia e transmídia. Em um aplicativo multimídia, o consumidor precisa apenas “clique com o mouse para que o conteúdo chegue até ele”. Já na prática transmídia, o público necessita buscar ativamente o conteúdo. Essa busca baseada na “caça e coleta” é o que conduz os consumidores (ou fãs) aos vários canais ou plataformas de mídia onde a história está dispersada.

Se na transmídia temos a participação do público, na multimídia temos a possibilidade de interatividade, que não existe no caso da monomídia. Segundo Carvalho (2002, p.248) a interatividade “dá ao utilizador poder e controlo sobre o documento, resposta imediata do sistema, possibilidade de navegar ao ritmo pessoal e acesso a parte da informação de cada vez”.

É importante salientar que interatividade e participação não são sinônimos. Em Cultura da Convergência (2009a, p. 189), Jenkins afirma que a interatividade acontece através dos aparatos tecnológicos e suas possibilidades são pré-determinadas. Interagir com as mídias pode ser desde o ato de mudar de canal até o ato de interferir no universo de um game, nas ações de um personagem etc. Independente do nível possível de interferência, a interação está fora do controle do consumidor. Já a participação é moldada pelo contexto cultural e social, podendo mesmo fugir ao controle dos produtores de mídia. A participação pode ser exemplificada como produção de conteúdo sobre determinada narrativa (como vídeos, fanfics, fanarts). Podemos dizer que a interação é restrita em relação à participação, sendo esta última encorajada no cenário transmidiático.

Há ainda o conceito de crossmídia, podendo este ser confundido tanto com multimídia ou transmídia. Para Arnaut (2011, p. 265), crossmídia é a “possibilidade de uma campanha, marca ou conteúdo utilizar diferentes tipos de plataforma para vender ou compartilhar alguma coisa ou ideia”. De fato, o termo tem origem no *marketing* e publicidade, na década de 1990,

e baseia-se no potencial de uma marca de alcançar seus consumidores por todos os lados (DIAS, 2015, p. 31-32). Assim como na transmídia, a crossmídia utiliza-se de vários canais para dispersar sua mensagem, enquadrando-se no que Dias (2015, p. 31) chama “narrativa multiplataforma”, contudo, as partes dispersas do conteúdo ou história não precisam estar conectadas, podendo mesmo se repetir.

Este é o cerne principal da distinção entre transmídia e crossmídia: expandir e reapresentar. Enquanto a transmídia, segundo Jenkins, acrescentaria, ampliaria os horizontes de uma obra, por sua vez, a adaptação, apenas traria redundância. Podemos considerar este segundo tipo como uma narrativa crossmidiática. O crossmedia – a mídia cruzada – que pode ser definido como o processo através do qual um dado conteúdo, originalmente veiculado em uma dada mídia, e transportado e adaptado a um outro suporte midiático e a seus recursos. (SOUSA, 2015, p. 51)

Em resumo, crossmídia pode ser considerado como “a transposição de um mesmo conteúdo ou experiência midiática por diversas mídias diferentes” (SOUSA, 2015, p. 40), sendo considerada uma manifestação da convergência, assim como a transmídia. No campo das narrativas, as adaptações geralmente são relacionadas ao conceito de crossmídia devido à redundância do conteúdo. Jenkins (2009b) define que a adaptação “reproduz a narrativa original com mudanças mínimas em um novo meio”, em contraposição à ideia de extensão “que expande nossa compreensão do original introduzindo novos elementos na ficção”, podendo ser relacionado à prática transmídia.

Entretanto, é notável que adaptações não necessariamente tratam de mera repetição, mesmo se tratando de uma adaptação “fiel” ao texto original, afinal, diferentes suportes midiáticos podem utilizar diferentes linguagens para transmitir uma mensagem. Por exemplo, “uma narrativa oral se difere de uma narrativa textual (..) pelos próprios modos de configuração e apresentação do conteúdo, pelos limites e possibilidades estéticas de criação” (SOUSA, 2015, p. 51), o conteúdo consumido através de um livro é diferente daquele mesmo conteúdo consumido através de um filme ou um jogo digital. Ryan (2013, p. 103) explicita essa ideia ao comparar uma mesma narrativa representada no romance e no cinema, assim afirma que:

[...] num romance, os pensamentos das personagens são representáveis explicitamente e com maior detalhamento; num filme, os recursos para realizar tal representação são muito mais limitados, o estado mental das personagens deve, em geral, ser inferido pela espectadora, que toma por base os sinais visuais. Outra diferença importante diz respeito à aparência. Num filme, sabemos imediata e inteiramente a aparência das personagens, e isso permite que façamos inferências sobre outras características de sua persona. Num romance, por outro lado, a

aparência permaneceria inespecífica, e quando uma personagem é introduzida pela primeira vez, é possível que nada saibamos dela além de um nome ou de uma expressão. Quando as personagens são descritas, a descrição vem em partes e deixa muitas lacunas por serem preenchidas.

Mesmo a respeito das adaptações, elas permitem que haja mudanças em relação ao texto original, como acréscimo de novos personagens, mudanças em relação a certos acontecimentos da trama, ou mesmo diferenças na caracterização de personagens. Nesse caso, a adaptação se aproxima mais de uma narrativa no formato transmídia do que crossmídia.

[...] a versão cinematográfica de *The French Lieutenant Woman* [A Mulher do Tenente Francês], de John Fowles (1981, dirigido por Karel Reisz), acrescenta uma equipe cinematográfica moderna às personagens do século dezanove tomadas do romance e apresenta a narrativa dessas personagens como o roteiro do filme cuja produção é representada. Uma adaptação também modificaria a trama ao lhe dar um novo fim, como a versão animada de Walt Disney para *The Little Mermaid* [A Pequena Sereia] (1989, dirigido por Ron Clements e John Musker), que termina com a sereia junto ao príncipe, em vez de se dissolver numa espuma; ou transporia a trama para um universo diferente, como o filme *Bride and Prejudice* [Noiva e Preconceito] (2004, dirigido por Gurinder Chadha), que realoca a trama de *Pride and Prejudice* [Orgulho e Preconceito], de Jane Austen, num cenário indiano, para realizar uma paródia dos filmes de Bollywood. Mas também existem adaptações que buscam minimizar as diferenças: por exemplo, se compararmos o filme *Jurassic Park* [Parque dos Dinossauros] ao romance de Michael Crichton, que também escreveu o roteiro para o filme. (RYAN, 2013, p. 104)

Não cabe a este trabalho aprofundar as questões relativas à crossmídia e adaptação, já que o objeto a ser analisado mais à frente não se trata de uma adaptação de outra obra, todavia é interessante suscitar a discussão entre as fronteiras cross e transmidiáticas.

Sobre os conceitos de multi, cross e transmídia, podemos resumir que: na multimídia há uma única história que é replicada de forma simultânea em outras plataformas, que não pode ser estendida e que possibilita a interação do consumidor, mas não sua participação (ARNAUT, 2015, p. 52); na crossmídia temos vários pedaços de história dispersos em várias mídias que não se conectam uns com os outros, mas que podem reforçar a compreensão sobre a história, numa situação onde é possível que haja não só interação, mas até participação; já na transmídia, a história é fragmentada em múltiplas mídias, sendo os fragmentos da narrativa todos conectados, havendo possibilidade ou mesmo incentivo à participação e cocriação do público, além da possibilidade de extensão da história de várias formas.

2.4 Narrativa transmídia e transficcionalidade

Apesar de este trabalho focar no transmidialidade a partir da ótica da comunicação, no campo da narratologia Marie-Laure Ryan se destaca por investigar a relação entre o conceito de narrativa transmídia e transficcionalidade, sendo este definido por Richard Saint-Gelais (2005, p. 612-613 apud RYAN, 2013, p. 96) como uma “relação entre dois ou mais textos ao partilharem elementos como personagens, locações imaginárias ou universos ficcionais”, sendo esses elementos limitados à uma só mídia, normalmente a mídia escrita. É interessante destacar aqui pontos convergentes entre as duas áreas quanto ao conceito de narrativa transmidiática.

Em seu artigo “Narrativa transmídia e transficcionalidade” (2013), Ryan classifica o *transmedia storytelling* como um caso especial de transficcionalidade, sendo a narrativa transmídia uma transficcionalidade que ocorre entre várias mídias (ibidem, p. 100). Segundo ela esse fenômeno é dotado de uma relação “um universo/muitos textos” (ibidem, p. 100), em contraposição às relações “um texto/um universo” e “um texto/muitos universos” (ibidem, p. 99-100).

Sobre a relação vários textos/um universo, Ryan (2013, p. 99-100) explica que:

Essa relação é típica da tradição oral. É representada por múltiplas performances de uma mesma narrativa ou chiste, ou por bardos que contam e recontam narrativas sobre os mesmos heróis. Também a encontramos no caso dos resumos de um mesmo texto, ou de adaptações de textos clássicos para audiências jovens.

A relação um texto/um universo ocorre quando só é possível acessar determinado universo através de um único texto, ainda que tal definição não precise ser levada de forma rígida ou literal.

Assumirei que, se a vasta maioria das usuárias constrói basicamente a mesma sequência de acontecimentos, as mesmas relações causais e as mesmas motivações para as ações das personagens, em outras palavras, se atendem ao que Remigius Bunia (2010, p. 713) chama de “sentido imediato” do texto, elas terão construído o mesmo universo narrativo. (RYAN, 2013, p. 99)

Já a relação um texto/muitos universos “acontece quando o texto é tão indeterminado que é possível relacioná-lo a muitas narrativas diferentes” (RYAN, p. 99):

Algumas pinturas, por exemplo, incitam a espectadora a imaginar uma narrativa que explique a cena que se lhe apresenta; mas, como as pinturas não têm uma extensão temporal, não são capazes de representar uma série fixa de acontecimentos e, assim, inspiram interpretações narrativas muito variáveis. Outro exemplo da relação um-para-muitos é o caso de textos digitais, tais como hipertextos ou videogames, onde as escolhas da usuária determinam uma das muitas sequências possíveis para os acontecimentos. (RYAN, 2013, p. 99)

A autora cita três tipos de relação que podem haver entre textos dentro do conceito narratológico, a partir da definição de Lubomír Doležel (1998, p. 206-207 apud RYAN, 2013, p. 100), sendo eles: expansão, modificação e transposição.

Na expansão ocorre uma ampliação do universo narrativo, através de acréscimo de mais narrativas ou de novas regiões dentro do universo ficcional que possam ser exploradas pelos personagens, através da transformação de personagens secundários em heróis ou protagonistas de sua própria narrativa ou ainda através da expansão cronológica da narrativa, com acréscimo de prequelas (acontecimentos anteriores aos da narrativa principal) ou sequências (RYAN, 2013, p. 100-101).

Na modificação o que ocorre é a construção de versões diferentes do universo ficcional, com o redesenho de sua estrutura e/ou narrativa (DOLEŽEL, 1998, p. 207 apud RYAN, 2013, p. 101), como a construção de uma versão alternativa da história original. Segundo Ryan (2013, p. 101) “a maior parte dos exemplos literários de modificação apresenta uma sequência contrafactual dos acontecimentos, ao apresentar um destino diferente para as personagens”.

Na transposição a narrativa central é preservada, porém o que ocorre é o deslocamento dessa narrativa para um espaço ou tempo diferente do original (DOLEŽEL, 1998, p. 206 apud RYAN, 2013, p. 101). Nesse caso, o artigo de Ryan (2013, p. 101) traz o exemplo da obra *Os Novos Sofrimentos do Jovem W.* (1973), escrito por Ulrich Plenzdorf que transporta a trama do romance original de Goethe, *Os Sofrimentos do Jovem Werther* (1774), para o contexto da Alemanha nos anos de 1960, atualizando assim a narrativa.

Das três relações mencionadas, a expansão é aquela que mais preserva o universo original, já que não implica em mudança dos fatos ocorridos na história, mas sua interferência se dá por acréscimo. Já as relações de modificação e transposição tratariam de universos diferentes, ainda que relacionados (RYAN, 2013, p. 102).

Quanto às expansões, Scolari (2015, p. 15), ao fazer uma análise sobre a série de televisão *24 horas* a partir da lógica transmídia, identifica três tipos de expansão de um

universo narrativo, sendo elas:

- a) Micro-histórias intersticiais, as quais, dentro das narrativas seriadas, expandem a separação entre temporadas e que tem relação próxima com a narrativa principal, denominada por Scolari como macro-história.
- b) Histórias paralelas, que se desenrolam simultaneamente à macro-história, e tem capacidade de se tornarem *spin-offs* da narrativa original;
- c) Histórias periféricas, que podem se situar tanto mais próximas quanto mais distantes da macro-história e que, assim como as histórias paralelas, podem se tornar *spin-offs*.

Além dessas, Scolari cita ainda uma quarta forma, bastante relevante para o campo da comunicação, que trata dos conteúdos produzidos por consumidores, os quais também enriquecem o universo ficcional (ibidem, p. 15) já citado anteriormente.

É possível fazer um paralelo entre as relações entre textos de Doležel (1998 apud RYAN, 2013) e os fundamentos da narrativa transmídia conceituados por Jenkins (2009b). Quanto aos conceitos aqui apresentados, começamos pela expansão, que pode ser comparada à três fundamentos da lógica transmídia: continuidade, subjetividade e construção de universos. O primeiro fundamento se refere à ampliação da narrativa em forma de uma continuidade plausível; a construção de universos se refere ao acréscimo de locais e/ou personagens, podendo ser considerado uma forma de expansão, mesmo que geográfica; já a subjetividade trata da construção de narrativas paralelas à história original trazendo o ponto de vista de personagens secundários.

No caso da modificação, o fundamento transmídia que mais se aproxima dele é o da multiplicidade, se referindo à construção de versões alternativas que não necessariamente precisam seguir por trajetos plausíveis como no caso da continuidade, ainda que deva existir uma coerência relativa à identidade do universo. O conceito de transposição pode também ser considerado como semelhante ao de multiplicidade, já que, ainda que a essência da história seja a mesma (mesmo enredo, mesmos personagens), na transposição há mudança quanto ao local ou tempo na qual a narrativa está situada, porém essa lógica se encaixa no que seria também a construção de uma versão alternativa da história.

Para Ryan (2013) as expansões são mais comuns nas narrativas transmídia por possibilitarem a ampliação da história por meio das diversas mídias. É o caso de uma narrativa principal no formato de filme que se expande para jogos de videogame, para o qual é criado uma nova personagem. Ou mesmo o contrário pode acontecer, como no caso da franquia de Resident Evil cuja história começou nos os jogos e se expandiu para uma sequência de filmes (além de uma série de outras produções em diversas mídias) cuja

protagonista dos filmes não existe na história original dos games.

Quanto aos conceitos de modificação e transposição, ambos são menos comuns nos universos transmidiáticos, já que a modificação “ameaça a integridade do universo narrativo original” (RYAN, 2013, p. 105) enquanto que no caso da transposição, pode haver perda da identidade de certas narrativas, como no caso de Star Wars, cuja identidade não está contida apenas na trama entre o bem e o mal, mas no cenário em que a história se passa, já que, caso fosse transposta para um cenário medieval, Star Wars perderia sua essência (ibidem, p. 105). Apesar disso, no caso da relação de modificação, ela é comum em versões alternativas (como já foi dito anteriormente) ou no caso de produções feitas por fãs, como nas fanfics.

Ainda que transficção e transmídia não sejam conceitos situados em um mesmo campo de estudo e não possam ser considerados sinônimos, fica explícito que existem similaridades importantes entre a transficcionalidade e a narrativa transmídia. Através da pesquisa bibliográfica pudemos perceber que, apesar dessa relação de proximidade, poucos foram as referências que mencionaram ou relacionaram ambos os conceitos, porém tal conexão poderia enriquecer a discussão sobre o tema, permitindo abarcar a complexidade da transmídia.

Para fins da nossa pesquisa definiremos narrativa transmídia como sendo uma narrativa dotada de certa complexidade, que é fragmentada e espalhada por vários canais, os quais funcionam como pontos de acesso do público ao seu conteúdo. Esses fragmentos não redundantes estão conectados, formando um todo coerente. Uma característica das narrativas transmídia é a possibilidade de ampliação de seu conteúdo, ao ponto de tornar-se um universo ficcional onde se desenrolam inúmeras tramas, paralelas ou não. O papel dos criadores desses projetos é incentivar o público não apenas a consumir a história, mas a se aprofundar naquele universo e a participar de sua construção. A participação é um dos aspectos mais importantes desse tipo de narrativa, e ainda que se fale em “incentivo dos criadores”, a participação dos fãs pode ocorrer (e muitas vezes realmente ocorre) de forma espontânea.

3 A FRANQUIA THE KARATE KID

Neste capítulo, iremos apresentar e descrever o objeto de estudo que será analisado no capítulo posterior. O objeto escolhido para análise é a franquia *The Karate Kid*, composta por cinco filmes, sendo os quatro primeiros uma sequência: *The Karate Kid*, 1984; *The Karate Kid Part II*, 1986; *The Karate Kid Part III*, 1989; e *The Next Karate Kid*, 1994), ainda que o quarto não seja uma sequência direta da narrativa de Daniel LaRusso e um *reboot* (*The Karate Kid*, 2010); uma animação (*The Karate Kid*) lançada na época em que a trilogia principal chegou ao fim, em 1989; dois jogos, sendo um deles lançado logo após o segundo filme, no ano de 1987 (*The Karate Kid*) e outro atual, lançado em 2020 (*Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues*); uma série (*Cobra Kai*, 2018) que trata de uma continuação do enredo principal; e uma HQ (*Cobra Kai – The Karate Kid Saga Continues: Johnny’s Story*, 2019), lançada após o início da série.

3.1 A sequência de filmes

A franquia teve início com o filme *The Karate Kid* (traduzido no Brasil como “A hora da verdade”), lançado em 1984, com duração de 2h 6min, seguido por *The Karate Kid Part II* (traduzido no Brasil como “Karate Kid 2: A Hora da Verdade Continua”), lançado em 1986 e com duração de 1h 53min, e por *The Karate Kid Part III* (no Brasil “Karate Kid 3: O Desafio Final”), lançado em 1989, com duração de 1h 52min. Toda a trilogia inicial é classificada, segundo o site IMDb.com, nos gêneros “ação”, “drama”, “família” e “esporte”. Todos os três filmes foram dirigidos por John G. Avildsen, produzidos por Jerry Weintraub e roteirizados por Robert Mark Kamen.

O enredo da franquia começa com a partida de Daniel LaRusso (Ralph Macchio) e sua mãe, Lucille LaRusso (Randee Heller), de New Jersey para Los Angeles, na Califórnia. Ambos vão morar em South Seas, um pequeno condomínio de apartamentos no bairro pobre de Reseda. Daniel logo se aproxima de um de seus vizinhos e é essa interação que o leva à uma festa na praia onde conhece Ali Mills (Elisabeth Shue), uma garota que mora em Encino, subúrbio rico de Los Angeles. Em sequência Daniel conhece seu maior rival: Johnny Lawrence (William Zabka), ex namorado de Ali e aluno do dojô Cobra Kai. Além desse encontro entre os personagens centrais do primeiro filme, é ainda no início da narrativa que Daniel tem suas primeiras interações com o senhor Miyagi (Pat Morita), zelador do

condomínio onde passa a morar.

À medida que o protagonista sofre perseguições e agressões por parte dos alunos do Cobra Kai, ele recorre ao caratê como forma de se defender. Assim ele se aproxima do zelador do South Seas, que aprendeu a prática de caratê com seu pai. Em oposição ao Cobra Kai e seus princípios (“ataque primeiro, ataque com força, sem piedade”), Miyagi-san se baseia na defesa, na paciência e no equilíbrio como forma de combate. São esses os princípios que ensina a Daniel até o Torneio final de caratê do All Valley, onde Kreese (Martin Kove) e Miyagi combinaram que seus discípulos Johnny e Daniel se enfrentariam, isso para que o antagonista adolescente e seus amigos deixassem Daniel LaRusso em paz.

Três relações são formadas gradualmente no decorrer do filme. A primeira é a relação amorosa entre Daniel e Ali, ainda que ocorra certas desavenças, causadas principalmente pelo ciúmes de Johnny e temperamento impulsivo de Daniel. A segunda relação é entre Daniel e Johnny, sendo ela de grande rivalidade, aumentada pela perseguição que o protagonista sofre constantemente do rival e de seu grupo de amigos, todos alunos do Cobra Kai. A última relação, e a central na construção da franquia, é entre Daniel e o senhor Miyagi ou Miyagi-san, uma relação não só de mestre-aprendiz, mas de amizade (sendo até mesmo paternal).

Figura 1 – Johnny e Ali no filme The Karate Kid (1984).



Fonte: IMDb.com.

Figura 2 – Johnny e senhor Miyagi no filme The Karate Kid (1984).



Fonte: Cinematório.

Figura 3 – Johnny e Daniel no torneio do All Valley, no filme The Karate Kid (1984).



Fonte: Terra.

Ao final do filme acontece o torneio onde protagonista e antagonista se enfrentam pelo troféu de ouro. Apesar de machucado e de seu treinamento de poucos meses, Daniel derrota o bicampeão Johnny utilizando o “golpe da garça” que aprendeu com Miyagi-san. Essa é a cena que ficará na memória de Johnny e que será o gancho para o desenvolvimento da série que se passa 34 anos após o primeiro filme.

Antes de citar o enredo dos filmes seguintes, é importante explicar que tanto a construção dos longa-metragens segue uma progressão semelhante de acontecimentos, que acaba soando repetitivo, quanto a sequência de acontecimentos se dá de forma linear, sem *flashbacks* e/ou *flashforwards*. Outra forte característica presente nos filmes (tanto na trilogia principal quanto nos seguintes) é a dualidade entre bem e mal bem definida. Essa dualidade é quebrada na série, já que há mudança de perspectivas e aprofundamento na construção dos personagens antagonistas, como no caso do próprio Johnny e também de seu treinador John Kreese.

O segundo filme começa logo ao fim do torneio de caratê do All Valley, avançando seis meses após a cena de abertura. A trama dessa sequência se passa quase completamente na ilha fictícia de Tomi, na província de Okinawa, lugar onde o senhor Miyagi nasceu e viveu até fugir de lá para evitar enfrentar seu melhor amigo e rival Sato. De forma resumida, Miyagi teve um romance com Yukie (Nobu McCarthy), uma moça pobre que estava prometida a Sato (Danny Kamekona), jovem de família rica. Ao ter conhecimento do romance de ambos, Sato desafiou o amigo para um duelo onde venceria aquele que sobrevivesse, o que forçou Miyagi a fugir dali para evitar tal confronto.

Esse pano de fundo é central para os conflitos do filme, já que, ao receber uma carta sobre a saúde debilitada de seu pai, Miyagi (junto com Daniel) volta para a aldeia natal onde reencontra não só Yukie como Sato. Este último continua em busca de um confronto para recuperar sua honra, ao que Miyagi continua a negar. Em paralelo, o sobrinho de Sato, Chozen (Yuji Okumoto), torna-se o rival de Daniel, perseguindo o rapaz e até ameaçando a vida de Kumiko (Tamlyn Tomita), sobrinha de Yukie, com quem o protagonista tem um breve envolvimento romântico. Seguindo a estrutura do primeiro filme, há uma luta final entre Daniel e Chozen e, mais uma vez, LaRusso sai vitorioso.

No terceiro filme, e último tendo Daniel como protagonista, a história se inicia com o adolescente e seu professor retornando para Los Angeles. Há o retorno também do cruel Kreese, falido após os eventos do primeiro filme e com o dojô Cobra Kai prestes a fechar por falta de alunos. John Kreese procura a ajuda de seu amigo e antigo colega do exército, Terry Silver (Thomas Ian Griffith), e juntos tornam-se os antagonistas da trama.

Figura 4– John Kreese e Terry Silver em cena do filme The Karate Kid Part III (1989).



Fonte: Heavy.com.

Figura 5 – Daniel e Terry Silver em cena do filme The Karate Kid Part III (1989).



Fonte: IGN Brasil.

Enquanto Silver arquiteta um plano contra Daniel e seu mestre, o senhor Miyagi se nega a treinar o jovem para o novo torneio, com argumento de que não há mais um motivo para lutar. Dessa forma Daniel entra para o Cobra Kai após conhecer Silver, que finge ser um pacífico professor de caratê do quase falido dojô. Mais uma vez há perseguições contra o protagonista – para isso Silver contrata um lutador de caratê chamado Mike Barnes (Sean Kanan) ou “Badboy” – e Daniel toma decisões precipitadas, como quando quebra o bonsai selvagem de seu mestre após pegá-lo às escondidas com intuito de vendê-lo e assim consertar os estragos em sua loja de árvores bonsai após uma invasão de Mike Barnes. Além disso, influenciado pelo treinamento violento de Terry Silver, LaRusso passa a ter atitudes agressivas, ao mesmo tempo que esconde de Miyagi o que está acontecendo.

Quando ambos – o protagonista e seu mestre – descobrem a farsa de Silver e seu plano de desestabilizar Daniel e sua relação com seu professor, Miyagi-san o ajuda a treinar para o segundo torneio do All Valley onde Daniel, mais uma vez, vence seu oponente final. O Cobra Kai vê, dessa forma, seu fim, pelo menos até ser reaberto por seu antigo aluno Johnny Lawrence, anos depois.

Figura 6 – Miyagi e Julie em cena do filme The Next Karate Kid (1994).



Fonte: Plano crítico.

“Karate Kid 4: A Nova Aventura” (no original *The Next Karate Kid*) é o quarto filme da franquia, lançado em 1994, dirigido por Christopher Cain, com roteiro de Robert Mark Kamen e produção de Jerry Weintraub. O filme tem duração de 1h 47min, e é, segundo o site IMDb.com, um filme classificado nos gêneros “ação”, “drama”, “família”, “romance” e “esporte”.

No longa-metragem, o senhor Miyagi (ainda interpretado por Pat Morita) viaja para Boston para uma cerimônia em homenagem ao seu batalhão no exército americano. Durante a cerimônia ele reencontra a viúva de um antigo colega do exército e acaba por conhecer sua neta, Julia Pierce (Hilary Swank). A adolescente vive com a avó desde a morte dos pais, e ambas tem uma relação conflituosa. Decidida a ajudar com o comportamento de Julie, sua avó passa um período longe e a deixa com Miyagi, que passa a ensiná-la a arte do caratê como fez com Daniel. A grande diferença é que Julie tem uma reação inicialmente ríspida à presença do velho amigo de seu avô. Entretanto, ambos conseguem se aproximar e construir uma relação próxima, como de pai e filha e Julie consegue melhorar seu comportamento, antes constantemente arisco.

No decorrer do filme há, como nos anteriores, romance adolescente e perseguição por parte dos antagonistas, ainda que nesse filme o tom seja mais pesado. Julie sofre constante assédio de Ned (Michael Cavalieri), um colega da escola que participa do grupo Alpha Elite, assédio esse que chega ao ponto de, em uma cenas, o rapaz e seu grupo de colegas correr atrás de Julie na escola vazia durante a noite. Sem mencionar a parte final do filme, quando a equipe Alpha Elite agride o interesse amoroso da protagonista e são ordenados pelo Coronel Dugan (Michael Ironside) a matarem o garoto. Outra diferença é que não há mais nenhum campeonato de caratê onde as rivalidades possam ser resolvidas. A prática serve mais para Julie ter algum mecanismo de defesa frente à perseguição e assédio que sofre, além de ser uma forma de a garota adquirir mais disciplina e mudar sua postura antes irresponsável.

Em 2010, foi lançado o *reboot* *The Karate Kid*, dirigido por Harald Zwart e roteirizado por Christopher Murphey e Robert Mark Kamen, com duração de 2h 20 min e classificado nos gêneros “ação”, “drama”, “família” e “esporte”, segundo o site IMDb.com. Apesar de levar o mesmo nome, a arte marcial abordada no longa-metragem é o kung fu e não o caratê, já que a história se passa agora na China, local onde surgiu a prática, enquanto o caratê, apesar de ter sua origem considerada multicultural com grande influência das práticas da China (FROSI e MAZO, 2011, p. 298), é uma arte marcial japonesa.

Figura 7 – Dre em cena do filme *The Karate Kid* (2010).



Fonte: Portal Cinema.

A produção pode ser considerada uma releitura do filme original, ainda que a sequência de acontecimentos seja muito semelhante. Assim como no *The Karate Kid* original, o protagonista Dre Parker (Jaden Smith), que é dessa vez mais novo que Daniel, viaja com a mãe Sherry Parker (Taraji P. Henson) devido ao seu trabalho. No entanto, a mudança é mais drástica e os dois vão viver na China. Além do choque cultural, o menino passa a sofrer com agressões, por vezes extremamente violentas, por parte de um grupo de colegas da escola e sofre com a mudança. Ele também se apaixona por uma colega, que corresponde ao seu sentimento. Para conseguir derrotar seu rival no filme, ele passa a ter aulas de kung fu com o zelador do condomínio onde mora, senhor Han (Jackie Chan), conseguindo vencer ao final o torneio de kung fu.

3.2. A série animada

Logo após o fim do terceiro filme, ainda no mesmo ano de 1989, foi lançada a série animada *The Karate Kid*, pela rede de televisão e rádio estadunidense NBC. A animação, produzido pela Columbia Pictures em conjunto com a DiC Entertainment (LAMBERT, 2010),

teve apenas uma temporada com 13 episódios, sendo cancelada logo depois. No enredo, o garoto e seu mestre de caratê, junto com uma nova personagem chamada Taki, viajam pelo mundo enquanto buscam por um artefato mágico original da Ásia que tem poderes de cura (ibidem, 2010). Apesar de ter os protagonistas originais, a série animada apresenta elementos de fantasia que destoam da narrativa original, sendo destinada ao público infantil.

Figura 8 – Personagem Taki, senhor Miyagi e Daniel LaRusso na animação “The Karate Kid”, lançada em 1989.



Fonte: Fandom.com.

3.3. Os jogos

“*The Karate Kid*” é um jogo para Nintendo (NES), desenvolvido pela empresa japonesa Atlus (mais conhecida pela produção do jogo *Persona*) e publicado pela empresa estadunidense LJN em 1987, um ano após o lançamento do segundo filme. O jogo não possui desenvolvimento de alguma narrativa, no entanto ele retoma o enredo do segundo filme, utilizado no jogo como cenário. Tanto os gráficos quanto a jogabilidade do game são simples, sendo o jogo do tipo *side-scrolling*, na qual a rolagem do jogo (ou visão da câmera) é apenas lateral e o personagem segue da esquerda para a direita.

No game, o jogador assume o controle do protagonista Daniel LaRusso, que deve usar socos e chutes para conseguir passar de fase à medida que derrota tanto uma horda de

inimigos quanto seus oponentes principais. O jogo possui quatro fases: a primeira se passa no cenário do Torneio do All Valley, onde o último oponente é Johnny Lawrence; a segunda, terceira e quarta fases acontecem em cenários de Okinawa, onde Daniel precisa lutar contra Chozen e salvar Kumiko. Além das fases principais, o jogo possui minigames com desafios também baseados em partes do filme, sendo esses desafios: quebrar barras de gelo, conseguir capturar moscas usando um par de hashis ou se equilibrar em uma plataforma sobre a água enquanto desvia de uma lança presa em uma corda (GUARDIA, 2020).

Figura 9 – Duelo entre Daniel e Johnny no jogo “The Karate Kid”, lançado em 1987.



Fonte: Chrono Crash.

Figura 10 – Duelo entre Daniel e Johnny no jogo “Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues”, lançado em 2020.



Fonte: Salão de Jogos.

O segundo jogo, intitulado “*Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues*” foi lançado em 2020 para os consoles PS4, Xbox One, Nintendo Switch e em 2021 para Microsoft Windows. O jogo foi desenvolvido pela Flux Game Studio e publicado pelas empresas GameMill Entertainment (na América do Norte) e Maximum Games (na Europa). Assim como o jogo antigo, não há desenvolvimento de narrativa e o cenário do jogo são os locais presentes na série na qual se baseia.

O jogador então tem que escolher entre o dojô Cobra Kai e o Miyagi-Do, e a partir daí ele tem a possibilidade de ser um dos personagens que integram o dojô escolhido. Os personagens disponíveis são: Daniel, Robby, Sam e Demetri do Miyagi-Do, e Johnny, Miguel, Hawk (Falcão) e Tory do Cobra Kai, sendo possível alternar entre os jogadores durante uma partida. O mecanismo do jogo é muito semelhante ao “*The Karate Kid*”, sendo do tipo *side-scrolling*, baseado em jogos beat 'em up, gênero na qual há luta corpo a corpo e o personagem precisa derrotar hordas de inimigos. O personagem pode explorar os cenários presentes na série no decorrer das 28 missões que podem ser desbloqueadas a cada vitória, além de ganhar mais habilidades e aprimorar seus atributos (MCCAFFREY, 2020).

O segundo jogo tem características que lembram o jogo antigo ou jogos da década de 1980, na qual se passa a história da trilogia inicial de *The Karate Kid*. O intuito dos

produtores pareceu ser manter uma estética nostálgica, para fazer uma ponte entre os filmes antigos e a série que se passa atualmente, inclusive a produção do game contou com a colaboração dos criadores da série Josh Heald, Jon Hurwitz e Hayden Schlossberg. Contudo, o jogo em si não agrega algo novo à narrativa, se tratando de um jogo de combate, com fases a serem ultrapassadas até sua finalização.

3.4. A série

A série *Cobra Kai* foi lançada em 2018 no *Youtube Premium*, uma expansão paga da plataforma *Youtube*, e faz parte do acervo do *Youtube Originals*, o serviço de conteúdo audiovisual original do site (SILVA e SILVA, 2021, p. 49-50). As duas primeiras temporadas da série (a primeira de 2018 e a segunda de 2019) foram lançadas na plataforma, porém a partir de 2020 a *Netflix* passou a deter seus direitos, sendo responsável pela terceira temporada lançada em 2020 e pela quarta que está prevista para o final de 2021.

Apesar da mudança de plataforma, a série continuou com seus criadores originais, sendo eles: Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg e Josh Heald. Cada temporada lançada até o momento possui 10 episódios com duração média entre 23 a 39 minutos (com exceção do episódio 10 da terceira temporada, o mais longo até agora com 41 minutos de duração). Na plataforma *Netflix*, a série está classificada nos gêneros “drama”, “ação” e “aventura”. No site *IMDb.com*, a série é classificada como de “ação”, “comédia”, “drama” e “esporte”.

Como já dito, 34 anos após os eventos do primeiro filme há o retorno de Johnny Lawrence (William Zabka) e de seu rival Daniel LaRusso (Ralph Macchio). A proposta da série realmente é trazer como foco a perspectiva de Johnny, ainda que, no decorrer dos episódios já da primeira temporada, Daniel se torne um personagem essencial na narrativa e sejam desenvolvidas tramas paralelas à rivalidade desses dois personagens. Antes de seguir com a descrição da série, convém informar que traremos detalhes do enredo e de episódios.

Figura 11 – Johnny e Daniel em cena da série Cobra Kai.



Fonte: Rolling Stone/Uol.

A partir do primeiro episódio (com título de “Degenerado”) é possível perceber o rumo que tomou a vida do ex aluno do Cobra Kai: ele vive sozinho em um condomínio simples em Reseda (muito semelhante ao South Seas na qual Daniel morava com a mãe), trabalha com reformas, é solteiro e vive preso ao passado, se alcooliza com frequência e é um pai ausente com uma relação problemática com o filho. Para frustração de Johnny, a vida de Daniel tomou caminhos bem diferentes. O aprendiz de Miyagi-san tem vida estável, é casado e tem dois filhos, mora em uma mansão em Encino e conseguiu construir um lucrativo negócio no ramo dos automóveis, sendo dono de uma grande concessionária que leva seu sobrenome.

Ambas as imagens formadas vão sendo desconstruídas gradualmente, e fica nítido como nem a vida de Daniel é perfeita e bem equilibrada, como Johnny não é simplesmente um ex valentão alcoólatra e ranzinza. Contudo, algumas marcas da franquia continuam fortes na série, sendo uma delas a construção de uma relação paternal entre professor e aluno e isso ocorre tanto com Johnny quanto com Daniel.

Em Reseda, Johnny Lawrence tem como vizinho um adolescente chamado Miguel Diaz (Xolo Maridueña), que mora com a mãe e a avó e que sofre bullying de alguns “valentões” da escola. Após ser defendido por Johnny de uma agressão desse grupo de jovens, logo no primeiro episódio da primeira temporada, Miguel pede para o ex Cobra Kai que o ensine caratê (a relação dos dois nasce a partir da necessidade de defesa da mesma maneira

como aconteceu com Daniel e o senhor Miyagi). No entanto, a princípio Johnny recusa o pedido. É apenas o ressentimento que sente por LaRusso, amplificado pelo desejo de reerguer sua vida, que o faz repensar o pedido do adolescente e a partir daí Johnny decide reabrir o Cobra Kai, no primeiro episódio da primeira temporada, tendo Miguel como seu único aluno.

É apenas em consequência de uma briga na escola na qual Miguel enfrenta “bullys” ou “valentões” para defender Samantha LaRusso (Mary Mouser), filha de Daniel, no episódio cinco (“Contrapeso”) da primeira temporada que o Cobra Kai chama o interesse de adolescentes cansados de sofrer agressões e discriminações. Assim, o dojô que antes formava “valentões” torna-se uma esperança para vários “nerds” e adolescentes vítimas de bullying, ainda que o caráter violento do Cobra Kai continue o mesmo e passe a influenciar de forma negativa o comportamento desses jovens. Nesse dojô alguns nomes se destacam, como o próprio Miguel, que se torna vencedor do torneio do All Valley no final da primeira temporada; Eli ou “Hawk” (“Falcão”) (Jacob Bertrand), que sofre bullying devido à cicatriz de lábio leporino e que se torna extremamente violento após entrar no Cobra Kai; Aisha (Nichole Brown), antiga melhor amiga de Samantha, que sofre gordofobia antes de entrar para o dojô; e Tory (Peyton List), uma nova aluna que surge a partir da segunda temporada.

Figura 12 – Miguel e Samantha em cena de encontro na primeira temporada de Cobra Kai.



Fonte: Quarentena Nerd.

A reabertura do odiado Cobra Kai chama a atenção de Daniel e acende a antiga rivalidade. Ele tenta de todas as maneiras sabotar Johnny, passando a ficar obcecado em acabar com o Cobra Kai. Não conseguindo tal feito, no primeiro episódio da segunda temporada (intitulado “Sem Compaixão”, segunda parte) ele decide abrir o dojô Miyagi-do

para concorrer com o rival, e utiliza da filosofia de vida e ensinamentos de seu antigo mestre para ensinar seus alunos. Até a segunda temporada da série os únicos alunos do Miyagi-do são Samantha LaRusso e Robby Keene (Tanner Buchanan), o filho de Johnny. Na terceira temporada o dojô ganha alguns alunos, entre eles Demetri (Gianni Decenzo), antigo melhor amigo de Eli.

É importante citar que, enquanto Johnny, um pai ausente para Robby, constrói uma relação com Miguel, Daniel LaRusso se envolve de forma também paterna com o filho do rival. Robby, que no começo da série era um jovem rebelde, tenta se aproximar de Daniel como forma de atacar seu pai pois sabe da relação conflituosa entre ambos. No entanto, o adolescente não apenas se afeiçoa a seu patrão e professor de caratê (no episódio cinco, chamado “Contrapeso”, da primeira temporada, o garoto começa a trabalhar na concessionária LaRusso e entra mais tarde para o Miyagi-do) como se apaixona por Sam, filha de Daniel.

Outro ponto importante que traz a essência dos filmes iniciais é o triângulo amoroso entre Samantha, Miguel e Robby. Na primeira temporada, Sam e Miguel se apaixonam, tem um encontro memorável e passam a namorar. Entretanto, a rivalidade entre Lawrence e LaRusso prejudicam o relacionamento. Miguel, já influenciado pela agressividade do Cobra Kai, se revolta ao se sentir excluído da vida de Sam já que ela omite seu namoro para o pai a fim de evitar conflitos. Somado a isso, a proximidade entre Sam e Robby se torna o estopim para o fim do relacionamento entre os jovens, pois Miguel se deixa levar pelo ciúmes e toma atitudes impulsivas, chegando a ser agressivo. A partir da segunda temporada Samantha e Robby começam um namoro, enquanto Miguel se envolve com a nova colega Tory.

Após acontecimentos dramáticos da segunda temporada, iniciado no episódio 10 (“Sem Compaixão”, primeira parte), com a grande briga na escola iniciada por Tory que toma grandes proporções com lutas paralelas entre o Miyagi-do e o Cobra Kai, resultado na queda de Miguel e ida de Robby à um reformatório a partir do episódio dois chamado “Treinamento ou dom inato?” da terceira temporada (um golpe de Robby foi responsável pelo acidente final), as relações passam a se modificar. Na terceira temporada Sam e Miguel se reaproximam e amizades são retomadas. Alguns dos integrantes do Cobra Kai, incluindo o próprio sensei Johnny, deixam o dojô e formam um novo chamado “Presas de Águia”. Ao final da terceira temporada, episódio 10 (“19 de dezembro”) Daniel e Johnny iniciam uma parceria, unindo suas equipes contra o Cobra Kai. Essa nova dinâmica é resultado das ações de John Kreese (Martin Kove) desde a segunda temporada, o qual manipulou Johnny diversas vezes e praticamente tomou para si o controle do Cobra Kai.

Figura 13 – John Kreese e seus alunos em cena da série Cobra Kai.



Fonte: The Karate Kid Fandom.

Figura 14 – Daniel e Johnny reunidos com seus respectivos dojos Miyagi-Do e Presas de Águia.



Fonte: The Karate Kid Fandom.

O treinador John Kreese, é um dos personagens que ganha maior profundidade, assim como Johnny Lawrence. Apesar de manter seu papel de vilão, a série aborda o passado de Kreese aproveitando ganchos presentes no filme e desenvolvendo-os. Por exemplo, desde o filme inicial sabemos que o treinador fez parte do exército quando mais jovem. Na série temos John Kreese antes de entrar para o exército, quando ainda trabalhava em uma lanchonete e conhece sua futura noiva (episódio dois da terceira temporada, intitulado “Treinamento ou dom inato?”). Além disso, há cenas de Kreese como militar (episódio seis “Rei Cobra” e episódio 10 “19 de dezembro” da terceira temporada), incluindo o aparecimento de Terry Silver. Todos esses eventos (alguns traumáticos ou mais fortes para o padrão da franquia), apresentados na série como flashbacks, tem como objetivo mostrar a formação do caráter indiferente, sádico e manipulador do personagem.

O uso de flashbacks é bastante presente na série, não só através de cenas novas, mas com uso de cenas dos filmes antigos. Nos episódios iniciais da primeira temporada, por exemplo, Johnny relembra eventos passados mostrados através de cenas do primeiro filme, além disso, há flashbacks de sua infância a partir de filmagens novas. Na terceira temporada, quando Daniel viaja ao Japão para resolver problemas relativos à sua empresa (episódio quatro “O caminho certo” da terceira temporada), ele reencontra Kumiko (Tamlyn Tomita) e Chozen (Yuji Okumoto) e há uso de flashbacks do segundo filme da franquia, para citar apenas alguns exemplos.

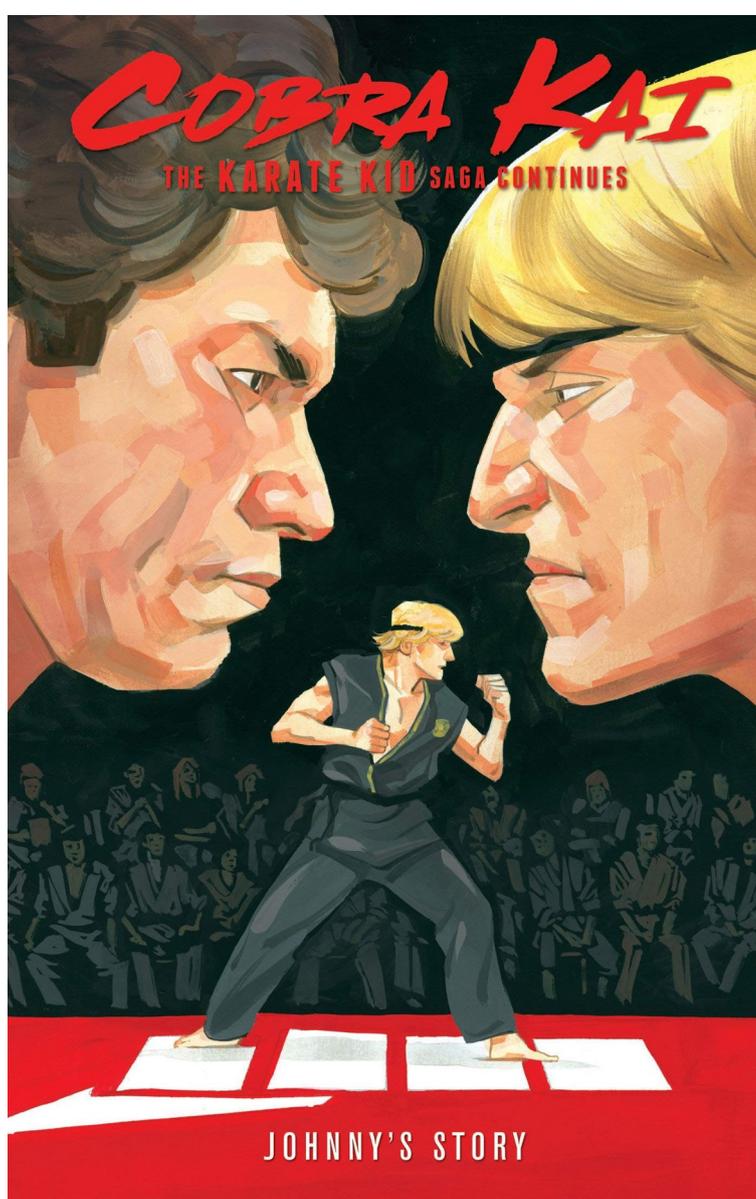
É importante citar que o elenco original dos filmes é o mesmo da série, e pode ser apontado como um de seus pontos fortes. De forma geral, a série mantém certos aspectos dos filmes (relação quase paternal entre mestre e aprendiz, rivalidades motivadas por triângulos amorosos) como traz novos tons mais densos e dramáticos e novas perspectivas, construindo os personagens de maneira mais profunda do que é feito nos filmes.

3.5. A história em quadrinhos

Após o lançamento da série Cobra Kai no Youtube Premium, foi lançada a HQ “Cobra Kai – A Saga Karate Kid Continua: A história de Johnny” (no original *Cobra Kai – The Karate Kid Saga Continues: Johnny’s Story*) em 2019 nos Estados Unidos, sendo dividida em quatro partes, e em 2021 no Brasil em um só volume pela Editora Excelsior. Escrita por Denton J. Tipton e ilustrada por Kagan McLeod, os quadrinhos contam a história sobre o ponto de vista de Johnny Lawrence, focando nos eventos do primeiro filme *The Karate Kid*.

O enredo da HQ começa no ano de 2018, com o dojô Cobra Kai já em funcionamento. Com intuito de encorajar seus alunos Miguel, Aisha e *Hawk* (Falcão) a vencer o torneio do All Valley, Johnny passa a dar dicas e isso o leva a contar sobre como começou sua relação com o caratê desde criança até sua adolescência. Assim é possível acompanhar a jornada do personagem durante seu treinamento pesado com Kreese, os campeonatos que venceu até tornar-se bicampeão, o início de seu namoro com Ali até o término e sua rivalidade com Daniel (NERDFUSÃO, 2021).

Figura 15 – Capa da HQ “Cobra Kai – A Saga Karate Kid Continua: A história de Johnny”.



Fonte: Amazon.

Na série há alguns flashbacks tanto da infância de Johnny quanto da sua adolescência (nesse último caso através de cenas do filme), porém como a série, apesar de ter início com o personagem, não é focada apenas nele, não é possível aprofundar certos aspectos. Isso é possível com a HQ, que trata melhor da relação problemática de Johnny Lawrence com seu padrasto e a construção da sua relação com seu rígido treinador Kreese (NERDFUSÃO, 2021). Apesar de retomar algumas cenas da série e o primeiro filme da franquia, os quadrinhos mostram não só a história sob uma nova perspectiva, como possui acontecimentos não mostrados nos filmes ou na série.

4 ANÁLISE

4.1. Metodologia

A análise desenvolvida no presente trabalho teve como objeto os produtos da franquia The Karate Kid já descritos no capítulo anterior, sendo eles: a sequência de filmes *The Karate Kid* (1984), *The Karate Kid Part II* (1986), *The Karate Kid Part III* (1989), *The Next Karate Kid* (1994), a animação *The Karate Kid* (1989), o *reboot* (longa-metragem) *The Karate Kid* (2010), a série *Cobra Kai* (2018), a HQ *Cobra Kai – The Karate Kid Saga Continues: Johnny’s Story* (2019) e os dois jogos *The Karate Kid* (1987) e *Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues* (2020).

Para a análise, os cinco filmes e as três temporadas disponíveis da série foram assistidos na íntegra, para que seu conteúdo fosse mapeado. Quanto à HQ, aos jogos e ao desenho animado, foram realizadas pesquisas sobre seu conteúdo, além da procura de vídeos na qual fosse possível conhecer o funcionamento dos jogos.

O material teórico utilizado para análise foi o artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b), de Henry Jenkins, publicado em duas partes em seu blog *Confessions of an Aca-fan*. Nele, o autor discute sobre os fundamentos que estão presentes em uma narrativa transmídia. Os fundamentos são: “compartilhamento *versus* profundidade”, “continuidade *versus* multiplicidade”, “imersão *versus* extração”, “construção de universos”, “serialidade”, “subjetividade” e “performance”, todos já apresentados no capítulo 2 deste trabalho. Convém destacar que apesar de usar o termo “*versus*”, os conceitos de Jenkins não são excludentes.

Além do artigo de Jenkins, utilizamos como material de apoio o artigo de Marie-Laure Ryan, intitulado “Narrativa transmídia e transficcionalidade” (2013), na qual a autora discute a relação entre narrativa transmídia e conceito de transficcionalidade, proveniente da área da narratologia (o tema foi discutido no capítulo 2 do presente trabalho). Enquanto faz uma conexão entre ambos os conceitos, a autora traz a definição de universos narrativos e discute a construção desses universos.

Desse modo a metodologia baseia-se na análise qualitativa e descritiva a partir dos fundamentos propostos por Jenkins. O objetivo da análise é investigar quais fundamentos elencados por Jenkins estão ou não presentes na franquia, considerando para isso as características e a relação entre as produções (filmes, animação, série, quadrinhos e jogos), o

uso das redes sociais e o comportamento dos fãs.

A estrutura da análise seguirá a sequência de fundamentos definida por Jenkins em seu artigo. Em cada tópico, será retomada a definição dos conceitos, possibilitando assim traçar uma relação entre cada um deles e os produtos da saga, de acordo com as características das produções, a construção da narrativa, as ações de incentivos de seus criadores e a resposta do público frente a esse incentivo, ou seja, sua participação. Como suporte para análise serão utilizadas imagens da franquia e gráficos relativos a alguns dos fundamentos abordados.

Ao fim da análise, fizemos algumas considerações retomando a definição de narrativa transmídia e as problematizações relativas à classificação de produtos como sendo transmidiáticos ou não a partir das ideias de Jenkins e Ryan, levando em conta as fronteiras e possibilidades transmídia.

4.2. Análise a partir dos sete fundamentos transmídia de Jenkins

4.2.1. Compartilhamento versus Profundidade:

Ambos os conceitos apresentados por Jenkins em seu artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b), estão relacionados à possibilidade de os fãs a compartilharem e/ou se aprofundarem na narrativa, seja “espalhando” o conteúdo (principalmente através das redes sociais como mesmo menciona o autor) ou “perfurando” as várias camadas da narrativa em busca de mais informações. O segundo conceito retoma a ideia principal do que é transmídia para Jenkins (2009a), o qual utiliza analogia da caça e coleta para descrever o que ocorre na lógica transmidiática. A noção de profundidade não deixa de remeter a essa caça por informações, resolução de enigmas, ou coleta de mensagens escondidas nos vários fragmentos da narrativa dispersos em diferentes mídias.

Ao analisarmos a franquia The Karate Kid, certos fundamentos propostos por Jenkins são identificados mais nitidamente em alguns de seus produtos e em outros não. No caso do compartilhamento, a série *Cobra Kai* assume papel central nesse caso, e apesar de ser uma das últimas produções da saga, ela é atualmente o principal ponto de acesso do público ao universo de Karate Kid. Afinal a série é uma produção recente que surgiu na internet, diferente de todos os outros produtos da franquia, num cenário que possibilita tanto a maior participação do público consumidor como facilita o compartilhamento de conteúdo.

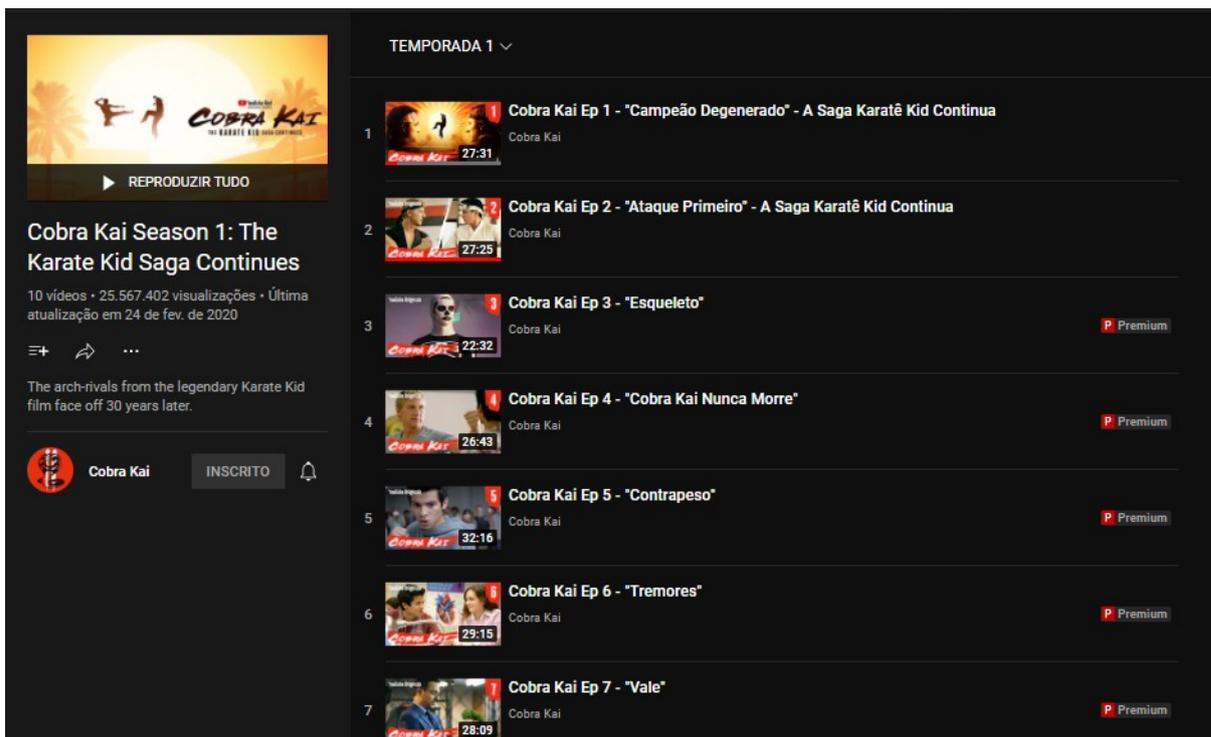
A série surgiu na plataforma *Youtube*, considerada por Jenkins (2009a, p. 357) como “site fundamental para a produção e distribuição da mídia alternativa” ou como já mencionado anteriormente no capítulo 2, foi “o marco zero, por assim dizer, da ruptura nas operações das mídias de massa comerciais, causada pelo surgimento de novas formas de cultura participativa” (ibidem, p. 357). O site *Youtube* foi criado em 2005, com objetivo de ser um “portal para hospedar conteúdos audiovisuais diversos, de origem amadora ou profissional” (BURGGES e GREEN, 2009 apud SILVA e SILVA, 2021. p. 49).

Desde sua compra em 2006 pelo Google, o portal Youtube só aumentou sua popularidade e, logo em 2008, já estava entre os 10 sites mais acessados do mundo e, à época, já hospedava cerca de 85 milhões de vídeos. Nesse período, a principal função do Youtube era agregar conteúdo, permitir o acesso, compartilhamento e interatividade entre os usuários, de modo que não produzia seus materiais, mas disponibilizava a plataforma com ampla exposição aos vídeos subidos. (SILVA e SILVA, 2021, p. 49)

Uma das características do site é a possibilidade de o público deixar comentários nos vídeos disponíveis, deixar curtidas e ainda compartilhar esses vídeos (ou seja, enviá-los a outras pessoas) através das redes sociais como *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook* entre outros. A plataforma possibilita ainda que seus usuários se inscrevam nos canais ou salvem vídeos em playlists próprias, para citar os principais atributos do site.

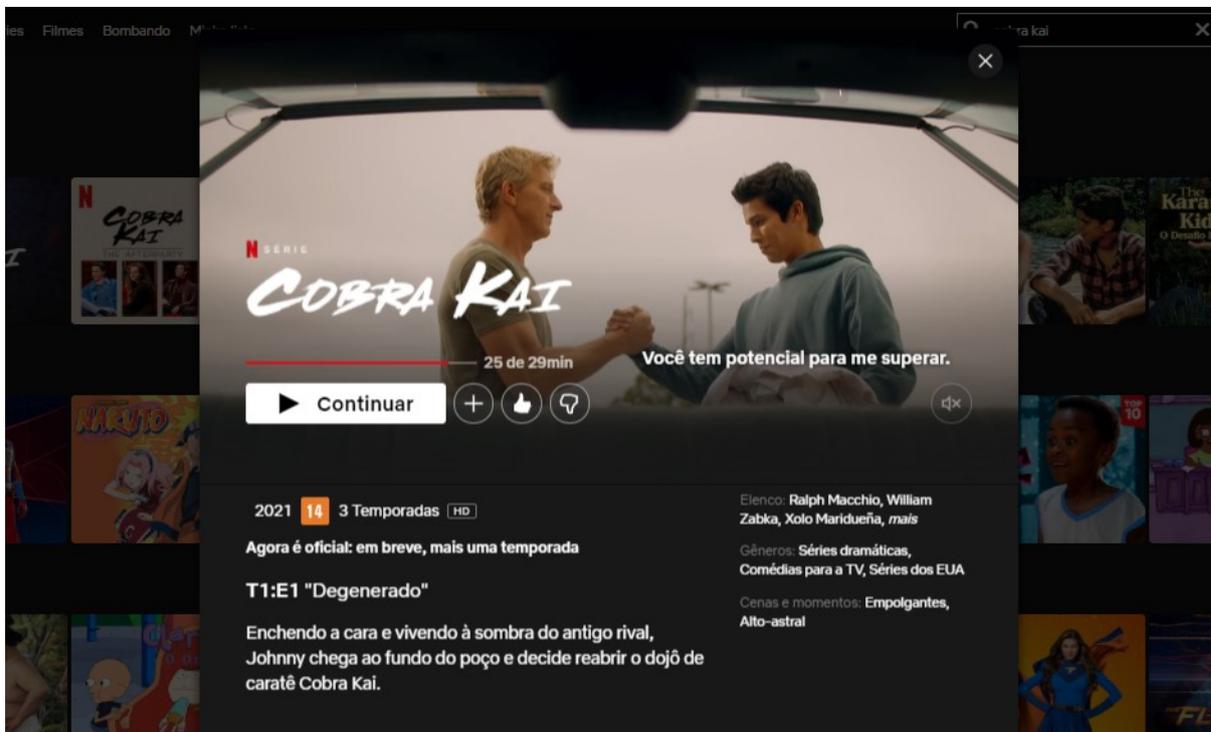
Apesar da mudança de plataforma, passando do *Youtube* para a *Netflix*, a série possui conta tanto nas redes sociais *Instagram* quanto *Facebook*, na qual são postados conteúdos relativos à produção, sejam trailers anunciando uma nova temporada, trechos de episódios da série (em formato de vídeo ou foto), além de postagens que incentivam a participação dos seguidores através de comentários, curtidas e também compartilhamentos. As próprias redes sociais e plataformas citadas permitem que fãs compartilhem conteúdo da franquia por conta própria. As *fanfics* e *fanarts* podem ser citadas como uma manifestação desse compartilhamento por parte dos fãs.

Figura 16 – Página oficial da série Cobra Kai no Youtube.



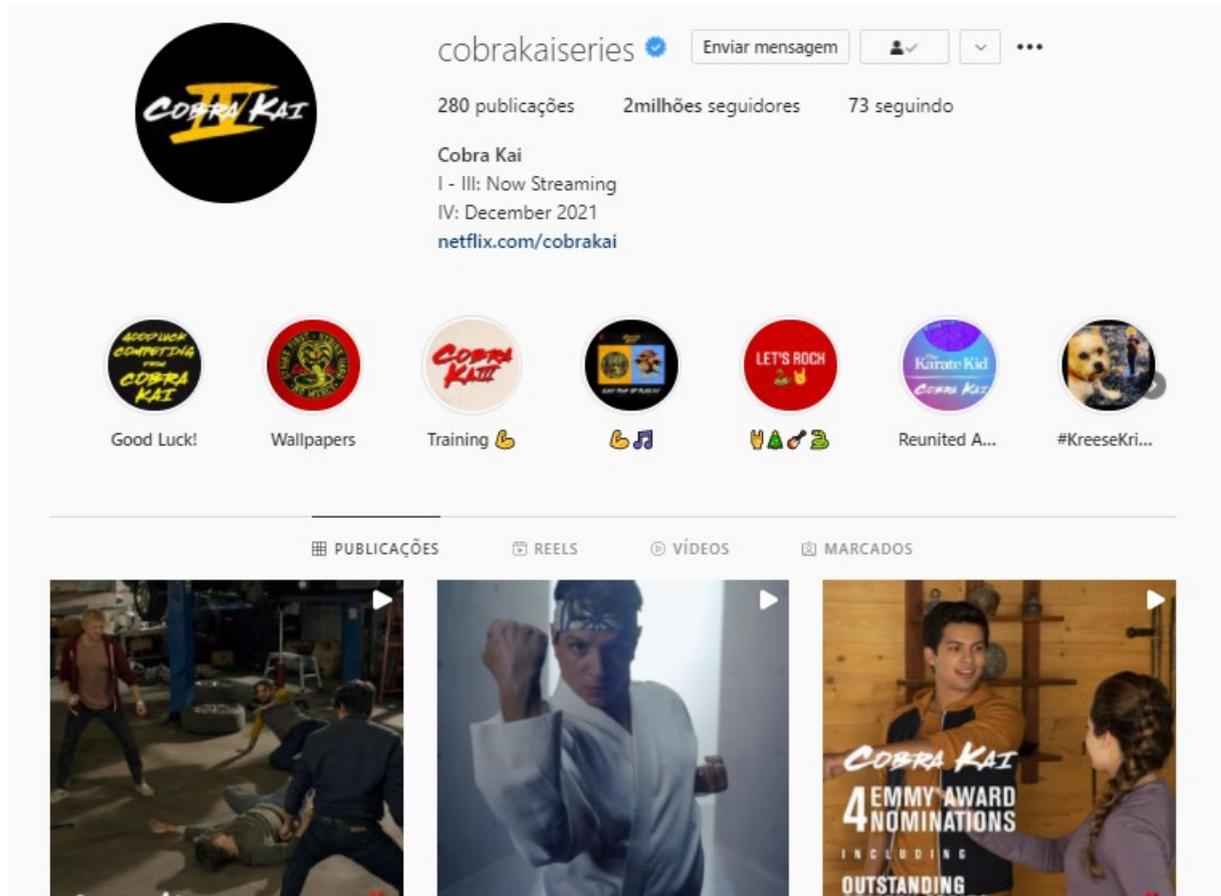
Fonte: Youtube.

Figura 17 – Página da série Cobra Kai na plataforma Netflix.



Fonte: Netflix.

Figura 18 – Página da série Cobra Kai no Instagram.



Fonte: Instagram.

Jenkins (2009b), ao se referir ao conceito de profundidade, cita a complexidade como característica das produções transmidiáticas que permitem essa penetração dos fãs na narrativa. Sem dúvida os enigmas são um meio efetivo de fomentar a caça e coleta de informações e maior contato dos fãs com o conteúdo do universo ficcional. No entanto, isso não exclui narrativas menos complexas ou que não possuam uma gama de informações a serem conectadas de desenvolverem maneiras de fazer o público se aprofundar em seu conteúdo. No caso do objeto em análise, esse fundamento abrange tanto a série quanto os filmes, onde por meio de *easter-eggs* e referências presentes nos episódios de *Cobra Kai*, o público pode fazer uma ponte entre essa produção e os longa-metragens. Nas imagens abaixo temos alguns exemplos desse artifício de *easter-eggs* utilizados na série *Cobra Kai*:

Figura 19 – Cena do filme *The Karate Kid* (1984), na qual Johnny e seus amigos fantasiados de esqueletos agridem Daniel após este revidar o bullying que sofre molhando Johnny com uma mangueira quando eles estão no banheiro, isso durante a festa de Halloween da escola.



Fonte: East Side Media TV.

Figura 20 – Eli, Miguel e Demetri em cena da primeira temporada de *Cobra Kai* (2018). A fantasia de esqueleto usada por Miguel é a mesma que Johnny usou na juventude, emprestada pelo próprio Johnny para a festa de Halloween da escola.



Fonte: Wattpad.

Figura 21 – Cena do filme The Karate Kid Part I, mostrando o carro que Miyagi deu de presente para Daniel.



Fonte: Youtube.

Figura 22 – Flashback da juventude de Kreese na série Cobra Kai, na qual alguns personagens “valentões” usam o mesmo carro que Miyagi dá para Daniel no primeiro filme.



Fonte: Youtube.

Figura 23 – Daniel e seu aluno Robb em cena da série Cobra Kai, na cena aparece o mesmo carro que Daniel ganhou quando adolescente e que ele guarda na casa de Miyagi.



Fonte: Indiewire.

Além dos meios aqui mencionados, há os vários produtos da franquia que podem por si só funcionar como fragmentos para encorajar o público a buscar novas informações. Por exemplo, o público mais jovem que não acompanhou os filmes e tem seu primeiro contato com o universo pela série pode sentir-se incentivado a buscar as origens da saga. O mesmo pode ocorrer com alguém que teve contato inicialmente com o *reboot* ou com os jogos. Os antigos fãs da franquia podem ser levados a assistir à série e descobrir o que houve com o “mocinho” e o “vilão” da história. A própria HQ que conta maiores detalhes da história do personagem Johnny Lawrence é uma maneira de o público tanto consumir mais conteúdo, quanto se aprofundar e conhecer mais detalhes sobre o personagem.

4.2.2. Continuidade versus Multiplicidade:

Os dois conceitos que Jenkins (2009b) trata nesse tópico se referem, como já dito anteriormente, ao universo da narrativa. Ambos têm relação com a possibilidade de expansão, e podemos considerá-las ramificações dessa possibilidade, sendo a continuidade uma expansão na qual a coerência da narrativa é mantida, enquanto na multiplicidade há abertura para mudanças atribuídas ao enredo e aos personagens, como versões alternativas da história

original. Com relação à análise, iremos nos ater às sequências da franquia para percebermos se de fato ocorre continuidade e/ou multiplicidade, segundo o pensamento de Jenkins.

A respeito do fundamento continuidade, podemos nos atentar à sequência narrativa composta pelos seguintes produtos: *The Karate Kid* (1984); *The Karate Kid Part II* (1986); *The Karate Kid Part III* (1989); *The Next Karate Kid* (1994) e *Cobra Kai* (2018). Os jogos, por não acrescentarem conteúdo à narrativa, serão excluídos, a animação e o *reboot* serão tratados no fundamento de multiplicidade ainda neste tópico e a HQ será abordada mais à frente, quando discutirmos sobre o fundamento subjetividade.

Nessa sequência de filmes e da série, temos a construção de uma narrativa cujo protagonismo está centralizado quase sempre no personagem Daniel LaRusso e em seu professor de caratê, o senhor Miyagi. Os três primeiros filmes acompanham a relação dos dois, o aprendizado de Daniel e a trajetória de seu professor. No quarto filme da sequência, Daniel não está presente, e temos como protagonista a jovem Julie, a qual aprende com Miyagi-san a arte do caratê da mesma forma como aconteceu com Daniel. Apesar da mudança do protagonista aprendiz, a sequência obedece a uma coerência narrativa, principalmente nos aspectos referentes à vida do personagem Miyagi. Essa construção prossegue até a série *Cobra Kai*, a qual utiliza de muitas informações ou ganchos presentes nas produções anteriores para construção de um todo plausível.

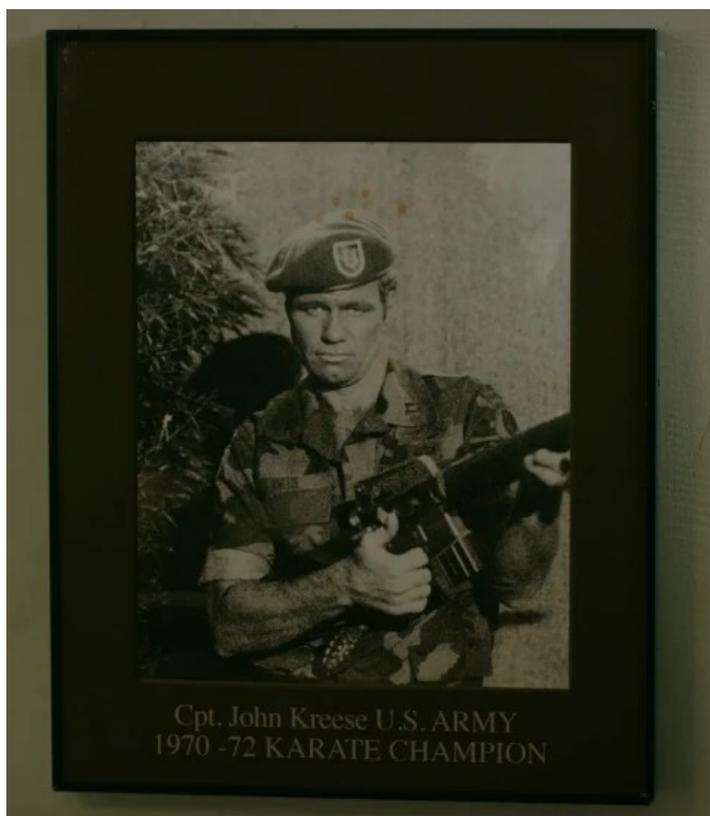
No capítulo anterior descrevemos o enredo dos produtos da franquia, assim sabemos que a trilogia inicial constrói uma sequência coerente de fatos. Daniel é perseguido por um grupo de alunos do dojo Cobra Kai, começa a aprender a prática do caratê com Miyagi, participa do torneio de caratê onde sai vitorioso sobre seu rival Johnny e termina a história namorando Ali. Na sequência Daniel e Ali não estão mais juntos, o garoto e seu professor viajam para Okinawa onde mais uma vez há uma série de perseguições e um duelo final. No filme seguinte, Daniel e senhor Miyagi retornam para os Estados Unidos, Kreese, o treinador do Cobra Kai, está falindo e seu dojo perdeu os alunos após a derrota de seu campeão Johnny no torneio do primeiro filme, o que o leva a culpar Daniel e seu professor pelo ocorrido e tramar um plano junto com Terry Silver para fazer LaRusso perder o campeonato final. De forma geral a construção da sequência segue uma continuidade plausível, mesmo quando acrescentamos o quarto filme, na qual Miyagi viaja da Califórnia para Boston, e acaba ganhando uma nova aluna.

É com o retorno da saga com a série *Cobra Kai* que essa construção ganha uma ampliação ainda maior da narrativa, tanto temporal, já que a história se estende 34 anos após o primeiro filme, quanto de enredo, com acréscimo de novos personagens e tramas. Elementos

apenas citados nos filmes são retomados e aprofundados, para abordar consequências na vida dos antigos personagens.

Como exemplo do primeiro caso temos o personagem John Kreese, um dos principais antagonistas da saga junto com seu amigo Terry Silver. No primeiro filme temos a informação que ele fez parte do exército americano durante a guerra do Vietnã, porém não há maior exploração do personagem além de seus atos sádicos no caratê. A série aproveita esses fragmentos para aprofundar a trajetória do personagem. Na produção temos cenas do Kreese durante a guerra, quando em um ato de compaixão pela vida de um dos seus colegas de exército ele deixa de atacar o exército “inimigo”. Com isso ele e seu grupo são pegos e aprisionados, sendo forçados a lutar uns contra os outros até a morte. Quando é escolhido para duelar contra seu superior, que o culpou sem piedade por terem sido pegos e omitiu de Kreese a morte de sua esposa, ele escolhe matar seu comandante mesmo após todos perceberem que o resgate se aproxima.

Figura 24 – Foto de John Kreese no exército em cena do filme The Karate Kid (1984).



Fonte: The Karate Kid Fandom

Figura 25 – Terry Silver, John Kreese e seu comandante durante a guerra do Vietnã em flashback na série Cobra Kai.



Fonte: Screenrant.

Figura 26 – Jonh Kreese em combate contra seu comandante em cena da série Cobra Kai.



Fonte: The Karate Kid Fandom.

Além desses retornos e aprofundamentos, a série traz os antigos personagens condizentes com suas características originais. Johnny é impulsivo e por vezes arrogante e prossegue boa parte da série sem superar seus sentimentos por Ali. Daniel age levado pelo impulso em certos momentos como fazia quando jovem, porém consegue ter uma melhor percepção de suas atitudes, mesmo que para isso precise de conselhos seja de Miyagi (nos antigos filmes) ou de sua esposa (na série). Além dele temos Kreese, que continua cruel e manipulador. Mesmo Miyagi continua presente, seja nos ensinamentos que Daniel repassa aos alunos no Miyagi-Do, ou com a paixão pelos carros e pelos bonsais que foram absorvidas por Daniel e as quais ele continua a nutrir.

Um aspecto que reforça essa coerência é o retorno do mesmo elenco dos filmes originais para a série *Cobra Kai*. Tal recurso pode ter papel de atração para o público antigo que assistiu aos filmes, sendo utilizado em diversas produções de gêneros diferentes, como nas séries *Gilmore Girls* (lançada em 2000, com retorno em 2016), *Arrested Development* (lançada em 2003, com retorno em 2013) e *Twin Peaks* (1990, com retorno em 2017). Na série *Cobra Kai* esse retorno significa não apenas um reencontro do antigo elenco, mas o acréscimo de novos personagens e conteúdo à narrativa e ampliação para além de apenas uma temporada.

Figura 27 – Ali e Johnny em cena do filme *The Karate Kid* (1984).



Fonte: Observatório do cinema/Uol.

Figura 28 – Johnny e Ali em cena da série Cobra Kai, 34 anos após o primeiro filme.



Fonte: Notícias da TV/Uol.

Figura 29 – Daniel e Chozen em cena de duelo no filme The Karate Kid Part II (1986).



Fonte: IGN Brasil.

Figura 30 – Chozen e Daniel em cena da série Cobra Kai, 32 anos após o segundo filme.



Fonte: IGN Brasil.

Quanto ao fundamento multiplicidade, levaremos em consideração a animação *The Karate Kid* (1989) e o *reboot* do filme original que leva o mesmo nome, *The Karate Kid* (2010). Em seu artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b), Jenkins afirma que apesar de ser uma versão alternativa da narrativa original, essa versão deve ser coerente com o original. A animação mantém os dois personagens centrais da maior parte dos produtos da franquia (Daniel LaRusso e Miyagi-san), mantendo uma conexão com os filmes que o antecedem, porém sua trama apresenta aspectos fantásticos que não fazem parte da narrativa principal. De forma geral, a história não é uma continuação e não interfere no andamento da narrativa original, mas representa uma versão alternativa com aspectos novos ou divergentes, que buscou, na época, alcançar um público mais infantil.

No filme de 2010, encontramos uma versão alternativa e atualizada da história, com estrutura e trama similar ao *The Karate Kid* original de 1984. Apesar de semelhanças na história, no *reboot* há modificação de vários elementos e características da narrativa e dos personagens. Dre passa a assumir o papel que no original pertence à Daniel, enquanto seu professor é o senhor Han, e não Miyagi. A história se passa na China, tendo como prática representada no filme o kung fu e não mais o caratê. Há mudança quanto há etnia e nacionalidade dos personagens (Dre é um garoto negro enquanto Daniel é caucasiano, Han é

chinês enquanto Miyagi tem origem japonesa), além da mudança na idade dos personagens (Dre é mais jovem que Daniel) e em suas personalidades (por exemplo, enquanto Daniel é mais carismático e amigável, Dre é mal humorado, até mesmo mais rebelde).

Figura 31 – Daniel treinando com Miyagi em cena do filme The Karate Kid art III (1989).



Fonte: Rolling Stone/Uol.

Figura 32 – Mestre Han e seu aluno Dre treinando em cena do reboot de The Karate Kid (2010).



Fonte: Observatório do cinema/Uol.

Figura 33 – Daniel LaRusso e senhor Miyagi na animação *The Karate Kid* (1989).



Fonte: Frantic Planet dot Blog.

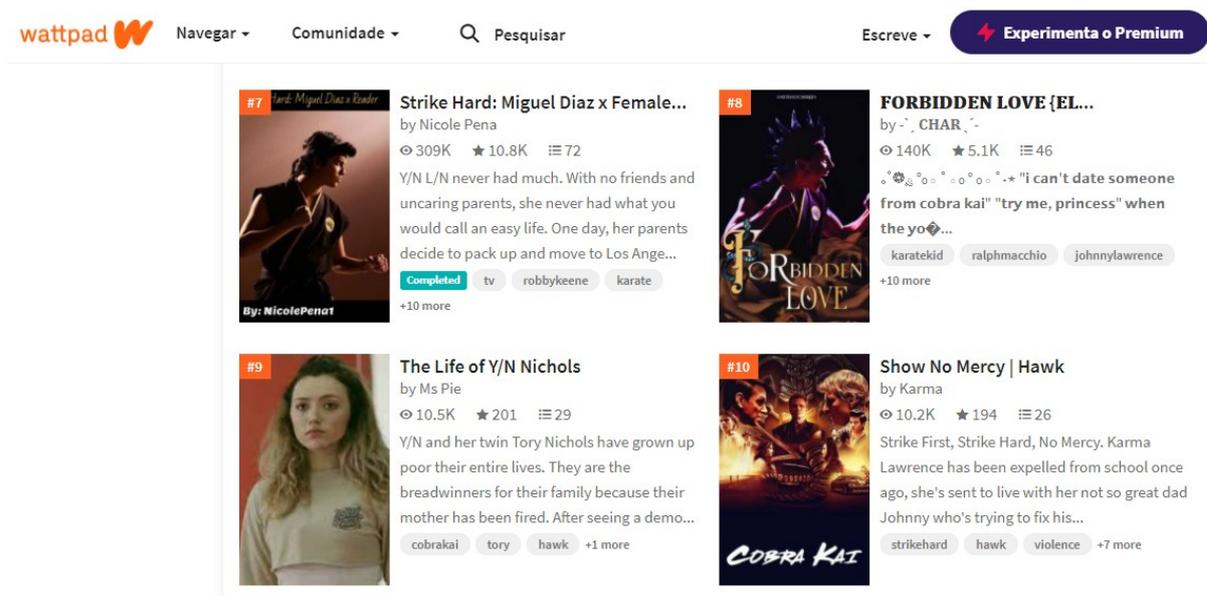
É possível que seja feito um paralelo comparativo entre o quarto filme (de 1994) e o *reboot* de 2010, para explicitar a divergência entre o que é considerado continuação e o que é considerado uma versão alternativa. No filme *The Next Karate Kid* (1994) há o retorno do professor de caratê de Daniel, Miyagi-san, agora ensinando uma nova aluna, Julie. Por mais que a estrutura da trama se assemelhe ao primeiro longa-metragem, é certo que se trata de uma continuação indireta da narrativa, que a expande com a criação de novos personagens ligados ao personagem central Miyagi. No filme *The Karate Kid* (2010) temos uma sequência de acontecimentos semelhantes, porém outros personagens tomam o lugar dos originais, e há possibilidade de mudanças em elementos ou partes da história, além de sua narrativa não interferir na saga original.

Apesar de tratarmos aqui dos produtos da franquia, devemos mencionar também as produções não-oficiais dos fãs como fazendo parte dessa construção de multiplicidade.

Jenkins (2009b) cita as fanfics como extensões do que o autor chama “nave-mãe” (no caso a narrativa original), sendo um aspecto presente nessas produções mudanças na história original ou foco em personagens secundários. A partir de uma busca no site Wattpad, encontramos 813 fanfics a partir da palavra-chave “Cobra Kai”, e 123 a partir da palavra-chave “Karate Kid” até a data na qual foi feita a pesquisa. Boa parte dessas histórias, senão a maioria, são versões que apresentam mudanças no enredo original.

Além das fanfics podemos citar fanarts e outras produções de fãs, como vídeos publicados na plataforma Youtube, como elementos que constroem essa multiplicidade, mesmo que de forma não oficial.

Figura 34 – Página do Wattpad com algumas fanfics de Cobra Kai.



Fonte: Wattpad.

4.2.3. *Imersão versus Extração:*

Segundo Jenkins (2009b), enquanto a imersão se relaciona à possibilidade de os fãs entrarem no universo ficcional, a extração trata de levar elementos desse universo ficcional para o cotidiano, comumente na forma de produtos que representam esse universo narrativo. No caso da franquia aqui analisada, a extração é mais facilmente identificada através da venda de produtos licenciados, entre eles vestuário (camisas com estampas diversificadas, bonés, meias, calças, fantasias, entre outros), canecas, bonecos e objetos decorativos.

Figura 35 – Boneco Funko Pop do personagem Daniel LaRusso.



Fonte: ToyShow.

Figura 36 – Caneca e camiseta com estampas da série Cobra Kai.



Fonte: Tecmundo.

No caso da franquia *The Karate Kid* há um grande intervalo de tempo entre o lançamento dos filmes, todos das décadas de 1980 e 1990 (sem mencionar ainda o *reboot* do ano de 2010) e o retorno da narrativa através da série *Cobra Kai*. Através da pesquisa sobre os produtos que podem ser consumidos pelo público e assim tornarem uma forma de “extração” da narrativa, foram encontrados muitos relacionados à recente série, alguns do filme original *The Karate Kid* (1984) e poucos do *reboot*. Assim, a pesquisa mostra que o lançamento da série trouxe a oportunidade de venda de uma grande variedade de produtos, porém torna-se difícil mensurar esse cenário nas décadas anteriores. De forma geral, podemos afirmar que há muitas possibilidades de o público extrair elementos da série para seu cotidiano, sendo possível assim identificar esse fundamento na franquia.

Retornando ao fundamento de imersão, Jenkins (2009b) cita como exemplos a possibilidade de imergir no universo ficcional através de parques temáticos (cenários e ambientes) e da representação de personagens ou de situações da narrativa. No caso do objeto em análise, a possibilidade de imersão é possível, contudo não há sinais de que ela seja incentivada pelos criadores da narrativa, se tratando de uma iniciativa dos próprios fãs, principalmente no caso da representação, possível através de *cosplay* ou *roleplay*.

4.2.4. Construção de universos:

Antes de analisar se há ou não a construção de um universo na franquia em questão, convém definir o que é esse universo ficcional. Segundo Ryan (2013, p. 98), o universo narrativo é essencial na *storytelling transmedia*, já que é essa noção de universo que “amarra os vários textos do sistema”. Assim a autora define que:

Universo [world] sugere um espaço, mas narrativa [story] é uma sequência de acontecimentos que se desenvolve no tempo. Se concebermos os universos narrativos como representações mentais construídas ao longo de uma leitura (visão, jogo etc.) de um texto narrativo, eles não são recipientes estáticos para os objetos mencionados numa narrativa, mas sobretudo modelos dinâmicos de situações em desenvolvimento. (RYAN, 2013, p. 98)

Para Ryan (2013, p. 99) os componentes estáticos que caracterizam um universo narrativo são: um inventário que reúna tanto “gêneros das espécie, objetos e instituições sociais que povoam o universo” quanto “o elenco das personagens individuais que atuam como protagonistas” (ibidem, p. 99); folclore, lendas e rumores próprios, espaços geográficos

com determinadas características tipográficas, leis naturais próprias, regras e valores sociais próprios. Quanto aos componentes dinâmicos citados pela autora, existem dois: “acontecimentos físicos que trazem mudanças aos existentes” e “acontecimentos mentais que deem significância aos acontecimentos físicos e afetem as relações entre personagens e ocasionalmente alterem a ordem social” (ibidem, p. 99).

Considerando todas as produções da franquia *The Karate Kid*, geograficamente a maior parte da narrativa acontece na Califórnia, uma cidade dos Estados Unidos, uma parte acontece na ilha Tomi (esta fictícia) em Okinawa, uma província real do Japão, uma das sequências acontece na cidade de Boston, nos Estados Unidos e temos ainda o *reboot* que tem a China como pano de fundo. Desconsiderando o último caso, que trata de uma releitura do filme inicial de 1984, a história é construída a partir da ligação entre esses locais, e essa ambientação é essencial para a construção da história.

Tomando como exemplo o primeiro filme *The Karate Kid* (1984) e a primeira temporada da série *Cobra Kai* (2018), podemos destacar a importância da ambientação tanto para explicitar o contraste social e econômico entre os personagens, quanto para marcar passagens de grande importância para eles e situar os acontecimentos da história.

Figura 37 – Cena do filme *The Karate Kid* (1984) mostrando fachada do condomínio South Seas, em Reseda, onde mora Daniel e sua mãe.



Fonte: Beyond the movies.

Figura 38 – Cena da série *Cobra Kai* (2018) mostrando fachada do condomínio Reseda, em Reseda, onde Johnny Lawrence mora.



Fonte: Atlas of Wonders.

Com relação aos acontecimentos marcantes, o maior deles pode ser citado como o encontro de Ali e Daniel no parque de diversões em paralelo com o encontro de Samantha e Miguel no mesmo parque, anos depois. Além disso, um dos locais de maior importância para a narrativa é a casa do senhor Miyagi, reaberta por Daniel na série para funcionamento do dojo Miyagi-Do na série *Cobra Kai*. Foi lá que o senhor Miyagi ensinou Daniel a arte do caratê a partir do filme de 1984, e é lá que o rapaz passa a morar quando o condomínio South Seas é demolido no terceiro filme, de 1989.

Outro local essencial para a trama é Okinawa. Para a narrativa foi criada uma ilha fictícia chamada Tomi, local onde o senhor Miyagi nasceu e viveu até a juventude, quando fugiu da ilha para evitar o confronto com seu melhor amigo. A partir da fuga do personagem, só o que a narrativa informa é que ele passou algum tempo no Havaí e em algum momento viajou para os Estados Unidos, onde fixou moradia e chegou a fazer parte do exército. É notável que um personagem move a franquia, estando ele presente ou não.

Figura 39 – Cena do filme The Karate Kid (1984) mostrando parte da casa do senhor Miyagi.



Fonte: Cineplayers.

Figura 40 – Cena da série Cobra Kai (1984) mostrando parte da casa do senhor Miyagi ainda conservada por Daniel e usada pelo dojo Miyagi-Do.



Fonte: Cinematographe.

No entanto, com base no que foi proposto por Marie-Laure Ryan, não há criação de componentes estáticos ou dinâmicos que caracterizam esse universo, já que a história se passa em locais reais sem mudança de suas características topográficas ou sociais. E apesar de haver a criação de uma aldeia fictícia, suas características seguem a lógica do local onde está inserida, além de sua criação não interferir nos acontecimentos da narrativa, servindo como pano de fundo para o enredo e para a construção da história de um dos personagens centrais.

Retomando o que foi dito por Jenkins (2009b), a lógica transmídia demanda a criação de um universo onde a história se desenvolva. Esse universo possibilita a extensão da narrativa, principalmente de forma geográfica, ainda que a extensão possa ocorrer de forma cronológica. A construção de universos com maior complexidade está mais presente em narrativas do gênero fantasia (como *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*), de ficção científica (*Star Wars* e *Matrix*) ou até mesmo distopias (como é o caso dos romances *1984* de George Orwell e *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley ou da série *Black Mirror*).

No objeto aqui analisado, não há criação de regras ou sistemas próprios e a narrativa não se estende por grandes espaços, se fixando em uma cidade dos Estados Unidos e uma aldeia em Okinawa. Mesmo com a introdução de novos personagens, todos estão limitados àquele mesmo cenário na qual a narrativa é continuamente construída e está limitada às regras e lógicas da realidade, inclusive os personagens são o elemento central e mais forte da saga. Entretanto, ainda que não haja a construção de um universo complexo dotado de regras próprias e características singulares, a ambientação, cenários específicos e recorrentes e a atmosfera são elementos que caracterizam a franquia e criam uma coerência narrativa.

Assim, podemos afirmar que há de certo modo construção de um universo, ainda que não seja complexo. Se citarmos o dojo Cobra Kai ou o Miyagi-do, ou mesmo a ilha Tomi, é certo que tanto fãs quanto público menos imerso na franquia poderão relacioná-los apenas à *The Karate Kid* (ou há sua sequência *Cobra Kai*) e a nenhuma outra narrativa. O que não ocorre é o mapeamento desse universo, ou a possibilidade de ele se tornar enciclopédico, devido a seu baixo nível de complexidade. O mais próximo desse mapeamento ocorre no jogo *Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues*, na qual o jogador-personagem pode circular por vários ambientes da série, sendo que alguns deles já existem no primeiro filme, ocorrendo em *Cobra Kai* a expansão desse universo (ou microuniverso).

4.2.5. Serialidade:

Em seu artigo “Revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling” (2009b), Jenkins faz a comparação entre uma série de TV e as narrativas transmidiáticas, considerando o caráter fragmentado dos episódios que, em conjunto, formam a história completa. Para o autor, o mesmo ocorre com as narrativas transmídia, e ele considera que esses pedaços da história podem ser dispersos não apenas em um mesmo meio, como em vários sistemas de mídias diferentes (ibidem, 2009b). Segundo Jenkins, o objetivo dessa dispersão é levar o público a se aprofundar na narrativa, sendo esse aprofundamento também um dos fundamentos das narrativas transmídia.

Assim, para análise do fundamento serialidade, vamos considerar a dispersão da franquia *The Karate Kid* tanto nos mesmos tipos de veículos, quanto em veículos de comunicação diferentes.

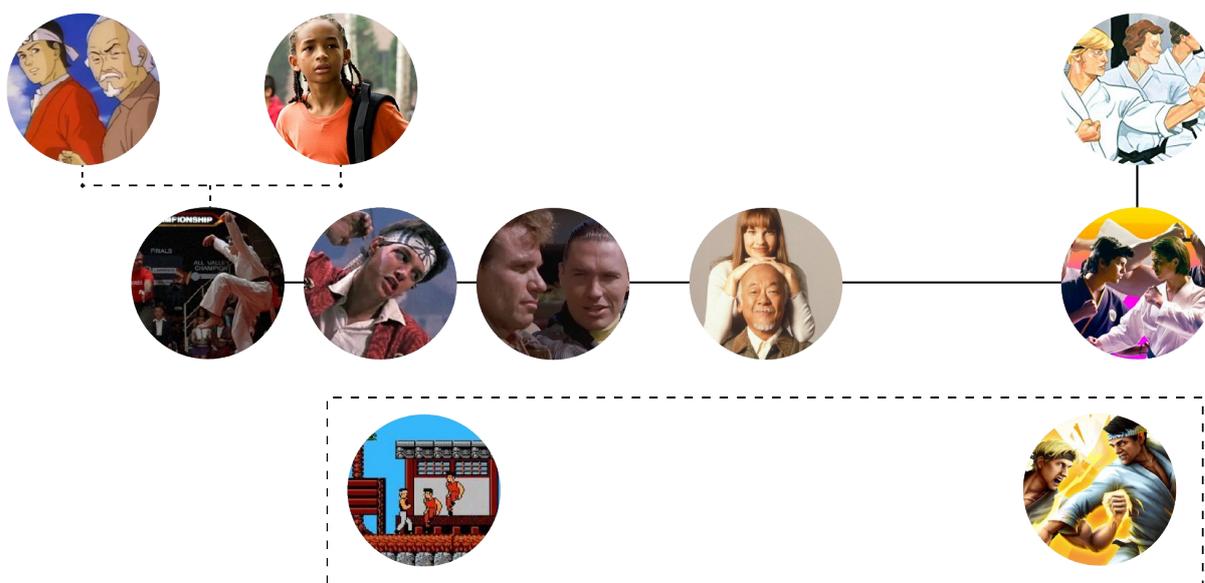
A franquia é composta por cinco filmes, dois jogos, uma animação, uma série e uma HQ. Os meios utilizados para transmitir a mensagem foram diversos, desde o aparelho televisivo até as telas de cinema, plataformas de jogos, plataformas de distribuição via *streaming* e papel. Cada parte ou sequência da narrativa foi construída para aquele determinado veículo, ainda que hoje possa ser possível acessar praticamente todos os produtos da franquia através da rede mundial de computadores (*World Wide Web*), a qual podemos considerar como um grande veículo hipermediático.

É notável o caráter de serialidade da franquia, pois mesmo que os dois jogos sejam desconsiderados por não acrescentarem conteúdo narrativo à saga, ainda há o conjunto de filmes, da animação, da série e dos quadrinhos, que juntos compõem uma sequência de fatos que vão sendo ligados.

Quanto às características das produções, podemos dizer que elas seguem uma mesma lógica de linearidade. É notável que ao fim de cada produção, e aqui destacamos a trilogia principal (*The Karate Kid*, 1984; *The Karate Kid Part II*, 1986 e *The Karate Kid Part III*, 1989), não há uso de ganchos para os filmes subsequentes mesmo que a história continue a partir do ponto em que o longa-metragem foi concluído. Por exemplo, no primeiro filme (*The Karate Kid*, 1984), o enredo é fechado logo ao final do torneio de caratê, quando Daniel recebe o prêmio. A história poderia acabar ali, porém ganha uma continuação (*The Karate Kid Part II*, 1986) que inicia com a cena de Daniel e Miyagi deixando o local do grande torneio. Assim o primeiro filme pode funcionar sozinho e ser consumido por si só sem que

haja prejuízo ao entendimento da narrativa. O mesmo não é totalmente possível com suas duas sequências que trazem Daniel LaRusso como protagonista, principalmente o terceiro filme *The Karate Kid Part III* (1989), cujo enredo decorre em consequência dos fatos do primeiro filme.

Figura 41 – Sequência de produções que fazem parte da franquia The Karate Kid.



Fonte: Autora.

O quarto filme da franquia *The Next Karate Kid* (1994) tem relação indireta com os anteriores, com destaque para a presença do senhor Miyagi e alguns ganchos deixados sobre sua vida, como a participação no exército ou sua relação com seu antigo aluno e amigo Daniel. Apesar desses aspectos, a história pode ser compreendida em sua totalidade sem depender da trilogia principal. O reboot de 2010, *The Karate Kid*, é o único entre os filmes que não possui ligação com nenhuma outra produção da franquia, porém pode funcionar como um atrativo para o público conhecer o enredo original.

Quanto às produções recentes, tanto a série *Cobra Kai* e a HQ *Cobra Kai – The Karate Kid Saga Continues: Johnny's Story*, ambas possuem uma construção diferente dos filmes, afinal foram feitas para plataformas diferentes. *Cobra Kai* inicia após um longo intervalo temporal desde os dois últimos filmes *The Karate Kid Part III*, 1989 e *The Next Karate Kid*, 1994) e obedece à construção linear da narrativa. Por se tratar de uma série, possui ganchos ao fim dos episódios e das temporadas que garantem o interesse dos fãs em acompanhar o desenrolar do enredo. Além disso, a produção em quadrinhos é introduzida a partir da série (uma conversa entre Johnny e alguns alunos do *Cobra Kai* sobre o Torneio de Karate do *All*

Valley) e utiliza tanto cenas do filme inicial de 1984 quanto *flashbacks* da série para desenvolver a história do personagem Johnny a partir da sua perspectiva. Por ser dividida em capítulos, a HQ também mantém a estrutura de ganchos internos para manter o interesse dos consumidores.

Ainda que os jogos não sejam importantes para o aprofundamento da narrativa, ambos utilizam-se de elementos da franquia. O jogo antigo, lançado em 1987, utiliza como cenário Okinawa, local onde o enredo de *The Karate Kid Part II* (1986) acontece. Já o jogo de 2020 segue a lógica da rivalidade entre os dois dojos presentes na história (Cobra Kai *versus* Miyagi-Do). No entanto, os jogos podem ser consumidos independentemente das produções audiovisuais e *vice e versa*, podendo ser considerados atrativos para o público buscar conhecer a história, além de ser uma tática de alcance de novos nichos. Algo semelhante ocorre com a série animada de 1989. Ainda que sua compreensão dependa do conhecimento da narrativa original, ela não acrescenta conteúdo novo à narrativa.

Desse modo podemos concluir que, apesar de não haver informações e enigmas a serem coletados e desvendados pelo público, há dispersão da narrativa em diversos canais. Essas partes da história vão sendo conectadas, mesmo que de forma linear, no decorrer das produções. Ainda que a franquia não possa ser considerada como uma produção pensada desde o princípio como transmidiática, podemos afirmar que o caráter de serialidade se encaixa na construção da saga.

4.2.6. Subjetividade:

Como já dito no capítulo 2 deste trabalho, o fundamento subjetividade se assemelha ao fundamento de multiplicidade e podemos até afirmar que ele se aproxima também do conceito de continuidade, pois todos eles se relacionam às ampliações ou ramificações da narrativa principal. No caso da subjetividade, o que ocorre é a exploração de novas perspectivas, que podem ou não acontecer de forma paralela à narrativa principal.

Na franquia *The Karate Kid*, a subjetividade está presente de maneira mais nítida tanto na série *Cobra Kai* quanto na HQ *Cobra Kai – A Saga Karate Kid Continua: A história de Johnny*. Enquanto na trilogia inicial a perspectiva era da vida de Daniel e de sua relação com Miyagi, na série o ponto de vista muda, principalmente nos primeiros episódios. Neles podemos acompanhar o cotidiano de Johnny Lawrence, personagem secundário que aparece

apenas no primeiro filme da franquia e tem uma construção superficial. No filme Johnny é apenas o namorado ciumento e arrogante de Ali, que se torna rival de Daniel e que, de certa forma, desempenha papel de catalisador para a trajetória de Daniel na saga, assumindo o papel do primeiro antagonista da narrativa.

Tanto a série quanto nos quadrinhos (que funcionam como *spin off*), a história de Johnny torna-se mais complexa. Sua relação com o caratê e consequente ingresso no dojo Cobra Kai são explorados, assim como a relação problemática com seu padrasto, que o levou a ver em seu treinador Kreese uma espécie de pai (ao qual fica perceptível que é mais uma relação de dominação/manipulação por parte de Kreese e de submissão por parte de Johnny). Na série temos contato com fatos após sua adolescência, quando perdeu o nascimento de seu filho Robby e tornou-se um pai ausente. Todos esses aspectos anteriores à trama da série são explorados, como também sua relação com Miguel, seu primeiro aluno de caratê, além de seu envolvimento romântico com a mãe de Miguel.

Figura 42 – Flashback de Johnny quando criança em cena da série Cobra Kai.



Fonte: Jornada Geek.

Figura 43 – Flashback de Johnny quando criança em página da HQ Cobra Kai – A Saga Karate Kid Continua: A história de Johnny.



Fonte: Teoria Geek.

O personagem John Kreese também ganha maior aprofundamento, ainda que não deixe de assumir o papel de vilão da saga. O que ocorre é a possibilidade de o público conhecer mais a respeito de gatilhos e motivações que levaram os personagens a agir de determinada maneira ou fazer determinadas escolhas, sempre em concordância com informações e características já presentes desde os filmes iniciais, como já abordado no tópico “continuidade *versus* multiplicidade”.

A escolha de tornar mais complexos personagens antes superficiais ou pouco explorados, serve na narrativa como elemento de identificação/aproximação entre personagens. Por exemplo, apesar da rivalidade entre Daniel e Johnny, na série é possível ao público conhecer características em comum entre eles, como a motivação para aprender caratê (Johnny não tinha amigos assim como Daniel no primeiro filme e sentia-se fraco e desprotegido), a ausência paterna, a paixão por carros e pelo caratê, a impulsividade (na série esse aspecto é mais explorado no personagem Daniel), a competitividade, o amor por seus alunos. Essa identificação serve para igualá-los, diferente do que ocorre com os personagens Miyagi e Kreese, que possuem pontos em comuns (ambos fizeram parte do exército, ambos perderam as esposas quando jovens), porém atitudes e mentalidades completamente diferentes

que influenciam seus atos e a maneira como ensinam seus alunos. É interessante dizer que na série, logo no fim da terceira temporada, Daniel e Johnny deixam de lado sua rivalidade e se unem para competir contra John Kreese e o Cobra Kai.

Jenkins, ainda sobre o fundamento da subjetividade, cita o uso das redes sociais como instrumentos dessa expansão narrativa (2009b). A série *Cobra Kai* de fato possui contas tanto no *Facebook* quanto no *Instagram*, além de continuar com sua conta original no *Youtube* na qual a série foi inicialmente lançada. Entretanto, as redes sociais não são utilizadas como formas de revelar fragmentos da narrativa em si ou de expandir a história dos personagens em paralelo com a série, elas são usadas como forma de exibir conteúdo promocional e possibilitar a interação com o público e sua participação.

4.2.7. Performance:

O último conceito definido por Jenkins (2009b) se concentra na capacidade ou meios utilizados pelos criadores do universo ficcional em incentivar os fãs a participarem da construção desse universo e/ou se aprofundarem na narrativa. Esse fundamento está presente nessa relação que se origina de fato da performance dos criadores e da resposta dos consumidores. Ainda que o autor cite a participação dos fãs como recorrente seja em projetos transmídia ou não-transmídia (2009b), aqui nos interessa analisar o papel dos produtores da franquia para perceber se há ou não, a presença do fundamento performance no objeto em análise neste trabalho.

Considerando a série *Cobra Kai*, que retoma a saga *The Karate Kid*, foram identificadas duas formas de incentivo à participação do público. A primeira está vinculada diretamente com o fundamento de profundidade já comentado neste capítulo, já que trata do uso de *easter eggs* e da intertextualidade que conectam a série e os antigos filmes. É através da ação dos produtores em criar essas referências que gera a possibilidade de aprofundamento por parte dos fãs.

A segunda forma de incentivo está no uso das redes sociais, principalmente o *Instagram*, na qual há o estímulo aos seguidores para criarem *fanarts* de personagens da franquia. As *fanarts* são compartilhadas seja no próprio perfil ou através dos *stories*, podendo ser acessadas futuramente pelos destaques do perfil. Assim como dito anteriormente, essa situação está conectada ao fundamento de compartilhamento já analisado no primeiro tópico deste capítulo.

Assim, constatamos que a performance está presente no desenvolvimento da franquia, ainda que não seja seu atributo mais notável. Podemos dizer que ocorre uma forma mais fraca de performance, que acaba por gerar resposta do público, porém essa resposta (ou participação) pode ocorrer de forma espontânea pelo desejo dos fãs de contribuírem ativamente com a narrativa.

Figura 44 – Fanarts publicadas no perfil oficial da série Cobra Kai no Instagram.



Fonte: Instagram.

4.3. Conclusões da análise

Partindo da discussão iniciada no capítulo 2: “Transmídia”, no tópico “Efeito bola de neve”, podemos fazer conexões e conclusões sobre a análise desenvolvida neste capítulo. A princípio, é notável que os fundamentos propostos por Jenkins (2009b) estão todos presentes na saga The Karate Kid, sendo alguns mais nítidos, outros mais sutis. Desse modo podemos afirmar que alguns fundamentos são mais fortes na franquia enquanto outros são mais fracos.

Na tabela a seguir foram classificados os sete conceitos presentes na franquia, explicitando assim as características mais fortes e mais fracas de suas produções a partir do que foi exposto na análise.

Tabela 7 – Grau de presença dos fundamentos transmídia na franquia The Karate Kid

Os 7 fundamentos da narrativa transmídia	Definição	Grau de presença na franquia
Compartilhamento	Possibilidades de os conteúdos da narrativa serem espalhados ou compartilhados pelo público	Forte
Profundidade	Possibilidades de o público se aprofundar na narrativa	Fraco
Continuidade	Expansão da narrativa a partir de uma coerência sequencial	Forte
Multiplicidade	Expansão da narrativa através de versões alternativas	Forte
Imersão	Possibilidade de o público imergir no universo da franquia	Fraco
Extração	Possibilidade de o público levar elementos da franquia para o cotidiano através de produtos	Forte
Construção de universos	Construção de um universo com características próprias (ambientação etc)	Fraco
Serialidade	Dispersão da narrativa em vários canais/mídias ou linguagens diferentes	Forte
Subjetividade	Expansão da narrativa a partir da exploração de novas perspectivas	Forte
Performance	Incentivo à participação	Fraco

Fonte: dados da pesquisa.

Segundo Jenkins, esses conceitos estão presentes em produções transmidiáticas, sendo assim a primeira conclusão a que podemos chegar é que o objeto em análise é um narrativa transmídia de fato. Todavia, quando retomamos as definições e características já apresentadas nesta monografia a respeito do que é uma narrativa transmídia, suas fronteiras e conceitos a ela conectados, a resposta a que podemos chegar não parece ser tão simples.

As produções que fazem parte da saga foram dispersas em várias mídias diferentes (e aqui consideramos mídias como sinônimos de plataformas ou suportes, como televisão, internet, rádio) e em linguagens ou “tipos de representação” (LÉVY, 2010, p. 74) diversas (como músicas, fotografias, desenhos, imagens animadas, ou, nesse caso, filmes, animações, quadrinhos). Cada uma dessas produções funcionam como pontos de acesso para a narrativa completa como um atrativo para públicos diversos.

O fato de o objeto da análise se tratar de uma franquia já expõe essa característica

muito semelhante às narrativas transmídia. Retomando a definição do autor, ele afirma que essa forma de produção é feita com o intuito de estender e espalhar uma narrativa pelos diversos suportes e através também de produtos licenciados, criando-se assim uma marca (JENKINS, 2009a, p. 47). No objeto analisado, temos uma produção cujas algumas partes integrantes possuem o desenvolvimento de uma narrativa e outras não. Os dois jogos que pertencem à franquia não desenvolvem uma narrativa e não adicionam elementos novos à ela que devem ser coletados pelo público mais imersivo. Mas vemos que sua ligação com o universo da saga é explícito, seja no próprio título dos jogos, no uso dos personagens do primeiro e segundo filmes e da série, na ambientação, nos objetivos a serem alcançados.

Henry Jenkins define a *storytelling transmedia* como um projeto idealizado desde o princípio como tal. Já de início podemos afirmar que o objeto em análise não foi idealizado para seguir os caminhos transmídia desde o lançamento do primeiro filme *The Karate Kid* (1984). Na época, sua produção custou US \$8 milhões de dólares, com arrecadamento de US \$90 milhões (CALHOUN, 2010), ou seja, o filme conseguiu arrecadar mais de dez vezes o valor gasto em sua produção, evidenciando seu sucesso com o público. No intervalo entre o primeiro longa-metragem e o segundo, que estreou de 1986, não houve lançamento de nenhuma outra produção que desse prosseguimento à narrativa.

Dois anos depois, *The Karate Kid Part II* alcançou um sucesso ainda maior, com arrecadação de US \$115 milhões de dólares (CALHOUN, 2010), abrindo espaço para que houvesse um investimento maior na história, sendo produzido assim o primeiro jogo da franquia em 1987, que não ampliava nem aprofundava o universo ficcional. Assim a narrativa só continuou no filme de 1989, o qual foi seguido pela animação, provavelmente numa tentativa de ampliação do público, porém a série animada não obteve sucesso sendo cancelada ainda na primeira temporada. A franquia ficou estacionada até que fosse lançado o *reboot* em 2010, no entanto a narrativa canônica só foi continuada de fato com o lançamento da série *Cobra Kai* em 2018, que retomou o sucesso inicial da franquia, tornando possível a ampliação da narrativa para um novo jogo e uma HQ.

Tomando Matrix como exemplo de narrativa transmídia, considerada como tal pelo próprio Jenkins, a franquia seguiu caminhos um pouco diferentes, principalmente quanto à estratégia no mercado. Sobre os caminhos trilhados pela franquia Matrix, Jenkins (2009a, p. 140) afirma:

O anúncio de pré-lançamento do primeiro filme provocava os consumidores com a pergunta “O que é Matrix?”, instigando-os a buscar respostas na Internet. A

sequência do filme, *Matrix Reloaded* (2003), é lançada sem recapitulação, presumindo que temos domínio quase completo sobre sua complexa mitologia e seu elenco sempre crescente de personagens secundários. Termina abruptamente, com a promessa de que tudo fará sentido quando virmos a terceira parte, *Matrix Revolutions* (2003). [...] Os cineastas plantam pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão na Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida.

Assim o autor conclui:

Os irmãos Wachowski jogaram o jogo transmídia muito bem, exibindo primeiro o filme original, para estimular o interesse, oferecendo alguns quadrinhos na web para sustentar a fome de informações dos fãs mais exaltados, publicando o anime antes do segundo filme, lançando o game para computador junto com o filme, para surfar na onda da publicidade, levando o ciclo todo a uma conclusão com *Matrix Revolutions*, e então transferindo toda a mitologia para um jogo on-line para múltiplos jogadores em massa (MMOG – Massively Multiplayer Online Game). Cada passo fundado no que veio antes, enquanto novos pontos de acesso eram oferecidos. (JENKINS, 2009a, p. 141)

Fica perceptível que os criadores de Matrix utilizaram o que podemos chamar “estratégias transmídia” na criação do universo ficcional, criando realmente fragmentos interconectados de uma narrativa dotada de maior complexidade. Ao contrário, a saga The Karate Kid não buscou uma resolução de enigmas ou coleta e junção de informações espalhadas pelas partes da narrativa, ainda que a série tenha proporcionado maior complexidade à trama.

No caso do nosso objeto em análise, podemos afirmar que, ao contrário do que houve com a franquia Matrix, a saga The Karate Kid não foi idealizada como produto transmídia desde o princípio. Assim temos uma narrativa que foi estendida e aprofundada a partir do que Ryan (2013) denomina “efeito bola de neve”. Com o sucesso alcançado pelo primeiro filme, foram criadas uma série de sequências, além da releitura e das produções de fãs, e foi com a série de 2018 e sua estrutura que as características transmidiáticas presentes na franquia foram potencializadas. A recente série resultou na ampliação da narrativa tanto no aspecto temporal quanto no à extensão de tramas paralelas, e mesmo com o grande intervalo de tempo entre a sequência fílmica e a série, e tendo as duas produções criadores diferentes, a coerência narrativa foi mantida.

Podemos concluir que, segundo a lógica de Jenkins, a saga analisada não é genuinamente uma narrativa transmídia, já que não foi planejada a partir de estratégias

transmidiáticas. Dessa forma, o universo ficcional de *The Karate Kid* é uma franquia (não-transmidiática) com características ou elementos de uma narrativa transmídia, ainda que segundo as ideias de Ryan, a saga possa ser considerada uma narrativa transmídia do tipo “bola de neve”. Poderíamos até afirmar que há na franquia alguns elementos crossmidiáticos, presentes tanto na releitura de 2010 (apesar de a obra não se tratar de mera repetição de conteúdo) ou nos jogos (os quais não acrescentam novas ou diferentes informações à narrativa).

É certo que a saga, que não é originalmente uma narrativa transmídia, possui potencial transmidiático, no sentido de que, caso seu universo seja muito amplificado, com mais sequências, prequelas, *spin-offs* e *remakes* ou *reboots*, ela permita uma experiência transmídia significativa. Afinal, ainda há pontos não retomados na série que podem ser abordados, como a volta da personagem Julie, que foi uma das discípulas de Miyagi. Até o momento, não é possível dizer se Daniel sabe da existência da personagem (podemos inferir que sim, pela intimidade que tinha com o seu professor de caratê e grande amigo) ou se a conhece, portanto temos uma abertura na narrativa para inserção dessa personagem e aprofundamento e acréscimo de novos fatos e perspectivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho vimos que uma narrativa transmídia, entendida aqui como narrativa fragmentada cujas partes conectadas são espalhadas através de diversas plataformas e que tem como objetivo incentivar a participação dos fãs, pode ser planejada já nesse formato ou tornar-se transmídia a partir do surgimento de derivadas da narrativa principal ou de tramas que vão ganhando maior profundidade. Em algumas circunstâncias, outros conceitos que ocorrem no mesmo contexto de mídias convergentes podem ser mesclados na construção de um conjunto narrativo, formando franquias ou narrativas híbridas. Além disso, muitas são as possibilidades de se ampliar um universo, como através da exploração de perspectivas novas, com acréscimo de sequências ou prequelas, ou mesmo com a construção de versões alternativas.

O objetivo desta monografia foi não apenas analisar a franquia *The Karate Kid* a partir de conceitos característicos das narrativas transmídias apontados pelo autor Henry Jenkins, como trazer de forma sucinta alguns pontos que podem ser pensados quanto à classificação de uma franquia ou universo ficcional como transmídia. Apesar de não ser um conceito novo, foi no contexto de convergência de mídias que as narrativas transmidiáticas ganharam maior espaço e possibilidades. Contudo, o conceito ainda carece de delimitações, ou quem sabe de ampliações quanto à sua classificação.

Quanto à análise realizada, para chegarmos aos resultados (estes subjetivos e não definitivos visto que conceituar e delimitar as fronteiras da narrativa transmídia é um desafio), foi realizada uma coleta e mapeamento de trabalhos que abordassem o tema transmídia e a própria franquia. Logo após isso, nos debruçamos sobre o material teórico, reunindo definições não só do que é transmídia e narrativa transmídia, mas sobre os processos e fases comunicacionais até chegarmos à era digital ou era da convergência dos meios. Quanto ao objeto analisado, realizamos uma descrição dos produtos da franquia *The Karate Kid* e a partir dos sete fundamentos transmídia de Jenkins (2009b) e de alguns apontamentos sobre narrativas transmídia de Marie-Laure Ryan (2013), foi realizada a análise da franquia.

De forma geral, podemos definir a franquia *The Karate Kid* como um produto que possui aspectos transmidiáticos, ainda que não se trate de fato de uma narrativa originalmente transmídia. Alguns dos fundamentos propostos por Jenkins (2009b) como característicos desses universos ficcionais estão fortemente presentes na narrativa, como é o caso: do compartilhamento, da continuidade, da multiplicidade, da extração, da serialidade e da subjetividade. Já os demais fundamentos (profundidade, imersão, construção de universos e

performance) estão pouco presentes na série ou foram pouco utilizados em sua construção, ou ainda não estão inseridos na maior parte dos produtos da franquia.

É certo que o conjunto da saga *The Karate Kid* possui um notável potencial transmidiático, e possui muitas aberturas que podem ser aproveitadas pelos criadores da série. A cooperação entre os criadores da série e de outros produtos derivados (como já aconteceu no caso do jogo “*Cobra Kai: The Karate Kid Saga Continues*”) é um elemento que pode fortalecer esse caráter transmidiático na franquia através da sinergia desses produtos. E há ainda a importância do incentivo por parte dos criadores para que a experiência transmidiática seja fortalecida, seja para os fãs se aprofundem mais na narrativa através de novas tramas e pontos de vista (ou informações que complementem ganchos deixados nos filmes) ou para os fãs participarem mais ativamente de sua construção.

Retomando as conclusões feitas ao final do estado da arte, percebemos que até a data da pesquisa bibliográfica os trabalhos sobre o tema, mais especificamente relacionados às produções de universos ficcionais, diminuíram ao longo dos últimos anos. Entretanto, ao analisar o que vem sendo produzido, até em franquias bem consolidadas como é o caso do amplo universo Marvel, com seus *spin-offs* e realidades alternativas, nota-se que as questões sobre narrativas transmídia estão mais fortemente presentes. Todavia, para além da análise de objetos seja ficcionais ou jornalísticos, é interessante levantar certas discussões sobre o tema, a fim de facilitar a compreensão não apenas sobre que é uma narrativa transmídia, mas sobre suas possibilidades.

REFERÊNCIAS

ARNAUT, R. *et al.* **Era Transmídia.** Revista GEMInIS, v. 2, n. 2, p. 259-275, 7 dez. 2011.

ARNAUT, Rodrigo Dias. **Transmídia.** São Paulo: Apro, 2015. **Módulo 4.** Vol. 9.

BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa.** In: Análise estrutural da narrativa. BARTHES, Roland [et. al.]. Tradução de Maria Zélia. Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

CAMPOS, Fernanda Cláudia Alves. **Hipermídia na Educação: Paradigmas e Avaliação da Qualidade.** 1994. 136 p. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Sistemas e Computação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 1994.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim. **Multimídia: um conceito em evolução.** Revista Portuguesa de Educação. Lisboa, v. 1, n. 15, p.245-268, fev. 2002. Semestral. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/489>> Acesso em: 30 jun. 2021.

DIAS, Mariana Castro. **Narrativas transmidiáticas: criando histórias na era da convergência dos meios.** Rio de Janeiro, 2015. 168p. Dissertação (Mestrado). Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

FERREIRA, Norma S. A. **As pesquisas denominadas “estado da arte”.** Educação & Sociedade, v. 23, n. 79, p. 257-272, 2002.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. **Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática.** 2016. 248 f. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2016.

GOSCIOLA, Vicente. **Transmídiação: formas narrativas em novas mídias.** Fonseca: Journal of Communication , v. 6, p. 280-295, 2013.

_____. **Storyworld para o Conceito de Narrativa Transmídia.** In: IRIGARAY, Fernando; GOSCIOLA, Vicente; PIÑERO-OTERO, Teresa (org.). Dimensões transmídia. 1. ed. Aveiro: Ria Editorial, 2019. p. 28-50.

_____. **Narrativa transmídia: conceituação e origens.** In: CAMPALANS, Carolina. RENO, Denis. GOSCIOLA, Vicente (Org.). Narrativas transmedia entre teorias y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

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

_____. **Convergence? I Diverge.** Technology Review, 2001. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/>>. Acesso

em: 09 jun. 2021.

_____. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling.** Confessions of an Aca-fan, 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 22 jun. 2021.

_____. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling.** Confessions of an Aca-fan, 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. Acesso em: 22 jun. 2021.

_____. **Transmedia Education: the 7 Principles Revisited.** Confessions of an Aca-fan, 2010. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html>. Acesso em: 21 jun. 2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 3 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MASSAROLO, J. C. **Storytelling transmídia: narrativa para múltiplas plataformas.** Triade: Comunicação, Cultura e Mídia, [S. l.], v. 1, n. 2, 2013. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/triade/article/view/1764>. Acesso em: 26 jul. 2021.

MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia: uma releitura conceitual e prática.** 2016. 150 f. Dissertação (Mestrado). Curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2016.

MOREIRA, Mariana Gonçalves. **É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade: estudo do universo narrativo e paratextual da websérie “The Lizzie Bennet Diaries”.** 2017. 118f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2017.

PRIMO, Alex . **Crítica da cultura da convergência: participação ou cooptação.** In: Elizabeth Bastos Duarte, Maria Lília Dias de Castro. (Org.). *Convergências Midiáticas: produção ficcional - RBS TV.* Porto Alegre: Sulina, 2010, p. 21-32.

RYAN, Marie-Laure. **Narrativa transmídia e transficcionalidade.** Celuma, São Paulo, v. 3, n. 3, dez. 2013. Tradução Guilherme Gontijo Flores. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/celeuma/article/view/87713>>. Acesso em: 09 jun. 2021.

SANTAELLA, L. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-Humano.** Revista Famecos, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, 2003. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229>>. Acesso em: 01 jul. 2021.

SANTOS, Rodrigo. **O universo transmídia do seriado True Blood: paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs**. 2017. 212f. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**. 1 ed. Barcelona: Deusto, 2013, 342 p.

_____. **Narrativas Transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea**. In Dossiê Comunicação, Tecnologia e Sociedade. Parágrafo. V. 1, N. 3. Jan/Jul 2015.

SILVA, Marcel Vieira Barreto; DA SILVA, Leonardo Gonçalves. **Broadcast ourselves: estratégias de produção e distribuição de Cobra Kai (Youtube Premium)**. Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura., [S.l.], p. 36-59, jan. 2021. ISSN 2238-0701. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/73002/42894>>. Acesso em: 10 ago 2021.

SOUSA, Frederico Duarte Pires de. **A Questão Comunicacional da Transmídia**. Goiânia, 2015. 192 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Goiás.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia**. 15 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

FILMES E SÉRIE

THE Karate Kid. Direção de John G. Avildsen. Produção de Jerry Weintraub. Roteiro: Robert Mark Kamen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1984. (126 min.), son., color.

THE Karate Kid Part II. Direção de John G. Avildsen. Produção de Jerry Weintraub. Roteiro: Robert Mark Kamen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1986. (113 min.), son., color.

THE Karate Kid Part III. Direção de John G. Avildsen. Produção de Jerry Weintraub. Roteiro: Robert Mark Kamen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1989. (112 min.), son., color.

THE Next Karate Kid. Direção de Christopher Cain. Produção de Jerry Weintraub. Roteiro: Robert Mark Kamen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1994. (107 min.), son., color.

THE Karate Kid. Direção de Harald Zwart. Roteiro: Christopher Murphey e Robert Mark Kamen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2010. (140 min.), son., color.

COBRA Kai. Criador(es): Josh Heald; Jon Hurwitz; Hayden Schlossberg. Produção de Hurwitz & Schlossberg Productions; Overbrook Entertainment; Heald Productions; Sony Pictures Television. Estados Unidos: Youtube Originals, Netflix, 2018-presente.

GLOSSÁRIO

Cosplay: Ação de se caracterizar como um personagem de alguma narrativa ficcional (como filme, série, desenho animado, quadrinho, jogo) através do vestuário (roupas, acessórios, maquiagem) e da interpretação de tal personagem.

Easter-eggs: Termo que significa “ovos de páscoa”, mas que ganhou um novo significado quando colocado em filmes, séries, games, vídeos, páginas da internet etc. Nessas criações, se refere a elementos escondidos que podem conter mensagens a serem desvendadas pelo público, piadas ou referências a outra produção.

Fanart: Artes não oficiais e sem fins lucrativos criadas por fãs de narrativas ficcionais como filmes, séries, animações, livros, quadrinhos, jogos etc. Tais artes baseiam-se em personagens, situações, cenários ou outros elementos da narrativa ou universo ficcional.

Fanfic: Termo que pode ser traduzido como “ficção de fã”, é uma narrativa não oficial e sem fins lucrativos criada por fãs de determinada narrativa ou universo ficcional que se “apropria” do enredo e/ou personagens a fim de ampliar a narrativa original. Essa ampliação pode ocorrer com criação de novas situações, novos personagens ou novas tramas, com exploração de diferentes perspectivas, ou com criação de situações ou tramas alternativas/paralelas à original.

Flashback: Termo que denomina a interrupção de uma sequência cronológica de determinada narrativa para inserção de eventos ocorridos no passado, com intuito de representar memórias, retomar fatos importantes da narrativa ou apresentar algum fragmento passado à narrativa em andamento.

Flashforward: Recurso semelhante ao flashback, na qual a interrupção da narrativa acontece para inserir fragmentos de eventos futuros, sejam eles imaginados, projetados ou esperados.

Reboot: Nova versão de uma obra ficcional, sem que haja preocupação em manter o enredo, personagens e situações iguais ou semelhantes aos da narrativa original.

Remake: Versão de uma obra ficcional que repete o enredo original, mantendo personagens e

eventos, com poucas ou nenhuma mudança na narrativa.

Roleplay: Ação de simular ou encenar uma situação real ou fictícia (como encenar uma cena de um filme) ou um papel (de um personagem de uma obra ficcional, por exemplo).

Spin-off: Na mídia, e mais precisamente nas narrativas ficcionais, trata-se de um produto (como filme, série, animação, livro, quadrinho, jogo etc) que deriva de outro, dando-lhe continuidade, explorando um novo personagem ou ponto de vista, desenvolvendo novas tramas.