

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA

LUIZ ALBERTO DO CANTO PIVETTA

PROJETO DE HISTÓRIA PARA UM UNIVERSO TRANSMÍDIA

Porto Alegre

2014

LUIZ ALBERTO DO CANTO PIVETTA

PROJETO DE HISTÓRIA PARA UM UNIVERSO TRANSMÍDIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design Visual pela Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Gabriela Trindade Perry

Porto Alegre

2014

CIP - Catalogação na Publicação

do Canto Pivetta, Luiz Alberto
PROJETO DE HISTÓRIA PARA UM UNIVERSO TRANSMÍDIA /
Luiz Alberto do Canto Pivetta. -- 2014.
120 f.

Orientadora: Gabriela Trindade Perry.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Arquitetura, Curso de Design Visual, Porto
Alegre, BR-RS, 2014.

1. narrativa. 2. mídia. 3. transmídia. 4. design
gráfico. I. Trindade Perry, Gabriela, orient. II.
Título.

LUIZ ALBERTO DO CANTO PIVETTA

PROJETO DE HISTÓRIA PARA UM UNIVERSO TRANSMÍDIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design Visual pela Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Gabriela Trindade Perry - Orientadora

Prof. Dr. Mario Furtado Fontanive

Profa. Ma. Ângela Maria Marx

Profa. Dra. Luciana Pellin Mielniczuk

Porto Alegre

2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço à melhor orientadora que eu poderia ter, Prof^a. Gabriela Perry, pelo aprendizado, carinho e paciência nos vários encontros de "terapia", e pelas palavras de incentivo nos últimos dias da entrega final, pois foram essenciais para que este trabalho fosse finalizado.

Agradeço a minha família, Stella, minha mãe, Angelo, meu pai, pelo amor, pelo apoio incondicional e pela oportunidade que me deram de chegar até aqui, e aos meus irmãos, Felipe e Arthur pelo "carinho" disfarçado de mau-humor e pelas brigas e discussões que nos fazem continuar crescendo juntos. Um obrigado especial a minha mãe, que mais do que mãe foi também a revisora da ABNT!

À Dinda Heloísa, que sempre tomou o papel de mãe quando eu estava muito longe do colo que eu precisava.

Agradeço à Lara Rösler, porque se não tivéssemos comemorado o meu aniversário em 2012, eu nunca teria conseguido escolher um assunto para o TCC!

Agradeço aos meus amigos pelo apoio, especialmente nas duas semanas imediatamente anteriores à entrega final, pois foi quando eu fui parar no meu lugar escuro. Vocês fizeram a diferença conseguindo me levantar e salvar esse trabalho. Especialmente ao Rafael e a Lara, que tiveram papel fundamental nas histórias desse trabalho.

À CORDe Porto Alegre 2013, que foi a melhor CORDe do mundo, e sempre vai ser um pedacinho de família pra mim. Paulista, Luisa, Maíra, Schaan, Yuri, Pedro, Mari, Thiago, Kim, Alice, Paula, Gusta, Jean e Ed, vocês foram o melhor trabalho que eu já tive, e tem uma influência super positiva nesse projeto.

Aos colegas e amigos, que fizeram os últimos cinco anos passarem voando, e que a partir de agora vão ser também colegas de profissão (se já não são, né Mari?).

Agradeço aos meus corretores de storytelling e de retórica: Stella, Celeste, Edu, Pedro, Lara, Douglas e Dani.

Agradeço também a todos aqueles que de uma maneira ou de outra fizeram parte da minha vida durante todo esse processo de aprendizagem e amadurecimento, incluindo aqueles que não pretendiam ajudar.

RESUMO

Uma história transmídia é uma história narrada em mais de uma plataforma, enriquecida com as diversas características e peculiaridades de cada mídia. Este trabalho visa criar um universo transmidiático que utilize uma narrativa principal apoiada por narrativas auxiliares que se sustentem sozinhas, possuindo uma unidade gráfica e conceitual. O desenvolvimento de narrativas de ficção em um modelo que utiliza os meios de comunicação em massa prevê o engajamento do consumidor, que terá maior satisfação ao ter uma imersão mais profunda no universo. A utilização de diversas mídias para uma mesma história permitirá que o consumidor tenha uma visão diferente a cada mídia que consumir, expandindo a experiência e construindo uma enciclopédia do universo cada vez mais extensa.

Palavras-Chave: narrativa, mídia, transmídia, design gráfico.

ABSTRACT

A transmedia story is a story told on more than one media, enriched with different characteristics and peculiarities of each media. This work aims to create a transmedia universe using one main narrative supported by assistant narratives that sustain themselves, having a graphic and concept unity. The development of fictional narratives in a model that uses the mass media provides customer engagement which will have greater satisfaction to have a deeper immersion in the universe. The use of different media for the same history will allow the consumer to have a different view every media consumed, expanding the experience and building an encyclopedia of the increasingly extensive universe.

Keywords: narrative, transmedia, media, graphic design

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	OBJETIVOS.....	9
1.2	ESCOPO DO TRABALHO	10
1.3	PÚBLICO-ALVO	10
1.4	JUSTIFICATIVA	11
2	CONTEXTUALIZAÇÃO	12
2.1	NARRATIVA DE FICÇÃO	12
2.2	TRANSMÍDIA	14
2.3	QUIMERALUZ	17
2.3.1	Background	17
2.3.2	Sinopse	17
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
3.1	MÍDIAS DE MASSA	18
3.2	NARRATIVA	19
3.2.1	Anatomia de uma história de ficção	19
3.2.1.1	Conceito e idéia	19
3.2.1.2	Universo	20
3.2.1.3	Personagens	21
3.2.2	Modelos de criação	22
3.2.3	Práticas para uma narrativa interessante	23
3.3	TRANSMÍDIA	26
3.3.1	Tipos de transmídia	26
3.3.2	Criação de um Projeto Transmídia	28
3.3.3	Universo expandido	29
3.3.4	Engajamento	30
4	METODOLOGIA	32
5	ANÁLISE DE SIMILARES	36
5.1	LOST	36
5.1.1	Transmidialidade	37
5.1.2	Identidade visual	40
5.2	MATRIX.....	41
5.2.1	Transmidialidade	42
5.2.2	Identidade visual	43

5.3	PIXAR THEORY	44
5.3.1	Transmidialidade	45
5.3.2	Identidade visual	46
5.4	<i>THE INSIDE EXPERIENCE</i>	46
5.4.1	Transmidialidade	47
5.4.2	Identidade visual	47
5.5	xxxHOLIC E TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE	48
5.5.1	Transmidialidade	50
5.5.2	Identidade visual	50
6	CONCEITUAÇÃO	52
7	NARRATIVA PRINCIPAL	53
7.1	APERFEIÇOAMENTO DE NARRATIVA	53
7.2	PONTOS DE CONTATO	56
7.3	DEFINIÇÃO DE MÍDIA E IDENTIDADE	57
7.3.1	Identidade	58
7.3.2	Mídia	64
7.3.2.1	Elementos externos	64
7.3.2.2	Miolo.....	67
8	NARRATIVA AUXILIAR 1	70
8.1	PONTOS DE CONTATO	70
8.2	CRIAÇÃO DE NARRATIVA	71
8.3	DEFINIÇÃO DE MÍDIA E IDENTIDADE	71
8.3.1	Mídia	72
8.3.2	Identidade	72
9	NARRATIVA AUXILIAR 2	77
9.1	PONTOS DE CONTATO	77
9.2	DEFINIÇÃO DE MÍDIA	77
9.3	CRIAÇÃO DE NARRATIVA	80
10	MODELO GRÁFICO DOS PONTOS DE CONTATO	81
11	CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
	OBRAS CONSULTADAS	86
	APÊNDICES	88

1 INTRODUÇÃO

Um Projeto de História transmídia caracteriza-se essencialmente por possuir narrativas em diferentes mídias. Projetos desta natureza requerem, em seu momento de criação, a definição do que terá ênfase primeiro, a história ou a mídia, qual dos dois é a ação e qual é a reação. De posse deste entendimento, surgiu a proposta ora apresentada, na qual, a partir da criação de uma história, serão desenvolvidas narrativas auxiliares inseridas em outras mídias, ou seja, o transmídia será uma resposta à uma história, para desenvolver mais o seu universo. O desenvolvimento gráfico unificado de todas as mídias é o esforço necessário pelo profissional em design para tornar o projeto comercializável.

Pratten (2013) diz que narrativas auxiliares trazem, naturalmente, uma visão diferente da história, o que é positivo para o consumidor, que terá uma jornada totalmente nova durante o consumo das novas mídias. Dentro deste contexto este trabalho propõe a construção de narrativas auxiliares que se sustentem sozinhas e que, paralelamente, enriqueçam a história original dando a ela maior consistência, complexidade e tangibilidade, o que, segundo Roig (2009), são elementos essenciais para o Universo de uma história transmídia. O recurso denominado **intersticial**, definido por Scolari (2009) como a utilização de uma mídia diferente para completar as lacunas de sub-enredos que se perdem em meio ao enredo principal, teve destaque especial e foi largamente aplicado no desenvolvimento das ações executadas.

A realização deste estudo exigiu a definição prévia dos seguintes parâmetros: objetivos, escopo e público-alvo. Tais parâmetros foram utilizados para decidir, a partir do projeto inicial, quais etapas seriam realizadas, o que seria priorizado e o que não seria feito, além da maneira de como cada etapa seria desenvolvida.

1.1 OBJETIVOS

A ideia principal é criar um sistema transmídia de narrativas de ficção para que as interações entre as diferentes mídias enriqueçam o valor total das narrativas, sem que as narrativas auxiliares deixem de se sustentar individualmente. Para tanto foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- a) definir a narrativa principal, sua mídia de sustentação, seu formato e os possíveis pontos de contato com as narrativas auxiliares;
- b) elaborar as narrativas auxiliares, definindo sua mídia de sustentação e seu formato;

- c) manter a identidade entre todas as narrativas para uma maior unidade.

1.2 ESCOPO DO TRABALHO

Um projeto transmídia passa por diversas áreas de conhecimento, exigindo um trabalho multidisciplinar sendo, entretanto, necessário o estabelecimento de limites para que os pontos realmente importantes em cada projeto evoluam de forma equilibrada. Aqui o foco é na área de design e, apesar de adotar conceitos de outras áreas, se detem no resultado **gráfico e conceitual** das partes individuais e do todo.

1.3 PÚBLICO-ALVO

De acordo com Jenkins (2009), a **era da convergência** busca a integração de múltiplos textos, criando narrativas tão amplas que não são contidas em uma única mídia. O grande limitador de um projeto transmídia é a própria mídia em que a narrativa é veiculada.

Jenkins (2009), ainda fala que os jovens, que possuem naturalmente a cultura do digital, são os grandes consumidores da narrativa transmídia, sendo eles caçadores e coletores de informações, buscando antecedentes de personagens, pontos de encontro dos enredos e conectando as diferentes narrativas da mesma franquia.

O domínio das diversas plataformas utilizadas em um universo transmídia deve ser suficiente para que o consumidor consiga se envolver plenamente com a experiência disponibilizada pelas narrativas nas diversas mídias.

Através desses dados é possível traçar o perfil do público-alvo desejado para um projeto de narrativa de ficção transmídia como tendo as seguintes características principais:

- a) acesso a tecnologia: indivíduos que possuem acesso às diversas mídias que o projeto oferece, podendo elas ser digitais ou não;
- b) domínio de tecnologia: indivíduos que utilizam com propriedade os recursos das plataformas em que são disponibilizadas as narrativas da franquia, podendo essas plataformas ser digitais ou não;
- c) busca de conhecimento mais aprofundado: indivíduos com um perfil de consumo mais extremo, que além de aproveitar a narrativa que lhes foi apresentada, vão atrás de mais informações e do compartilhamento e envolvimento com outras pessoas que possuem os mesmos interesses.

A partir desse perfil, é possível traçar um linha que define algumas diretrizes básicas a serem consideradas durante etapas posteriores da criação do projeto.

1.4 JUSTIFICATIVA

Segundo Jenkins (2009), narrativas transmídia servem como atrator cultural e ativador cultural, deixando aberta a possibilidade dos consumidores mais interessados buscarem por um conteúdo mais extenso, sendo esse aprofundamento a causa para o tamanho do empreendimento.

Um projeto transmídia tem alta capacidade de fidelização, pois procura envolver o consumidor em um Universo potencialmente infinito que tenta produzir uma experiência ampla que traz satisfação por mais tempo e conteúdo, permitindo ao consumidor extrair várias outras possibilidades do projeto.

Robert Pratten (2013) fala que a satisfação do consumidor aumenta de acordo com o tempo de envolvimento com a franquia e com as novas possibilidades de envolvimento do consumidor com a franquia. Alguns exemplos de franquias que conseguiram a fidelização de seu público podem ser encontrados nas séries de televisão, que acabam levando o consumidor para um novo mundo, muito mais complexo e profundo do que de um filme, por exemplo.

Este projeto é importante como um estudo de caso no qual o designer atua como uma ferramenta essencial de ligação entre as histórias, ajudando na arquitetura do universo e na monitoria de todo o processo, permitindo, através de seu conhecimento e habilidade na área de identidade geral e gerenciamento de informações, que as histórias sejam independentes, mas que mantenham, ao mesmo tempo, os elos de ligação que caracterizam a transmídia.

O designer, ao longo de todo o processo ainda possui a obrigação de respeitar a consistência entre todo o projeto, pois o público espera que haja uma fluência harmônica entre todas as histórias, enredos, subenredos, personagens e todos os outros elementos da narrativa, mesmo nas diferentes mídias (JENKINS, 2009). Isso pode ser exemplificado através das grandes produções que foram recebidas de maneira controversa pelo público fidelizado da franquia, como na primeira trilogia de filmes “*X-Men*”, em que o terceiro filme foi muito criticado pela falta de coerência com os outros filmes e com os quadrinhos. A possibilidade de se dar diferentes visões da história para o público utilizando as diversas mídias de massa disponíveis na atualidade é ainda mais motivacional para que um projeto dessa amplitude seja realizado e obtenha sucesso.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

Com o desenvolvimento da sociedade os recursos tecnológicos têm se tornado mais diversificados, e, enquanto suas funções e formas diferem bastante entre si, esse desenvolvimento representa apenas mais um passo na evolução das plataformas anteriores (JONES,2011).

De forma similar, a contação de histórias, ou *Storytelling*, nos acompanha há muito tempo, sofrendo alterações em função do suporte. Cada nova mídia que surgiu possibilitou o desenvolvimento de novas maneiras de se contar histórias, evoluindo também a maneira como a sociedade mantém a sua própria história.

A este respeito, Jones (2011) observa que muitas pessoas acreditam na narrativa transmídia como uma revolução no campo de contação de histórias, enquanto ele mesmo apenas a vê como um novo passo na evolução das narrativas.

Com o surgimento do que Jenkins (2009) chama de **Cultura da Convergência**, os meios de comunicação convergem através da produção midiática cooperativa e pela constante reapropriação de conteúdo, propiciando o desenvolvimento de propostas transmidiáticas.

Para Jenkins (2009) uma história que representa este conceito é “*The Matrix*” um exemplo de história emblemática da cultura da convergência, pois mostra um universo novo e possível para a construção de histórias de ficção a partir de diversas mídias diferentes, tornando a narrativa transmídia algo palpável e acessível à grande parte da população. Jenkins (2009) observa ainda que “*The Matrix*” reflete o surgimento de novas mídias e o hábito que as pessoas têm adquirido de buscar mais informações além daquelas que são oferecidas apenas na plataforma principal.

Acredita-se que o avanço tecnológico e a rápida evolução das mídias tenha propiciado o surgimento de todos esses conceitos. A aplicabilidade resultante deste conjunto abrange principalmente áreas que utilizam processos criativos para alcançar um público, destacando-se as narrativas e, em especial, as narrativas de ficção, devido à riqueza de possibilidades que se apresentam no momento do processo de criação de novos universos e de histórias paralelas.

2.1 NARRATIVA DE FICÇÃO

A narrativa de ficção é extremamente importante para o crescimento e desenvolvimento social do indivíduo. Failla (2012), ao se referir aos livros e às narrativas de

ficção, diz que estas despertam visões de mundo e de realidade que possibilitam a criação de novos conhecimentos.

A criação de uma história de ficção se dá através de elementos da narrativa que são definidos por Pratten (2011) como:

- a) premissa, ou conceituação;
- b) universo, que sirva como base para o conceito;
- c) personagens que existem no universo;
- d) história, utilizada para contar os acontecimentos dos personagens e do universo criados com base no conceito.

Um exemplo prático de aplicação de modelo similar ao de Pratten (2011), pode ser observado em oficina oferecida durante o evento "R Geração"¹, onde foi desenvolvido um método de criação de histórias a partir dos principais elementos que constituem uma história: conceito, universo, personagens, background da história e roteiro. A elaboração de um plano projetual para uma história, apesar de ir contra o que alguns autores falam sobre escrita criativa (Stephen King, por exemplo, é grande defensor da escrita criativa sem "barreiras" projetuais), tem se mostrado eficiente para a criação de uma história consistente que traz elementos diferentes e que embasam uma história original que pode se destacar no mercado, sem competir com histórias já existentes e já popularizadas.

Além disso, a história pode ser estendida pelos seus próprios consumidores, que passam a se posicionar como co-autores, ou "*prosumers*" (mistura das palavras *producer* e *consumer*, respectivamente, produtores e consumidores), que segundo Scolari (2013) são aqueles consumidores que também produzem conteúdo original a partir da obra inicial.

Em narrativas de ficção existem muitas possibilidades para o engrandecimento da obra através de material próprio do consumidor. Uma narrativa de ficção (e em alguns casos, até mesmo narrativas de não ficção) traz uma história incompleta, por mais detalhada que seja, cabendo ao consumidor, com subjetividade e referências próprias, recontar a história a sua própria maneira². O consumidor, entretanto, só consegue entender a referência a outras narrativas a partir do momento em que tem conhecimento das várias obras da franquia.

¹ A oficina "Projeto de Histórias, Roteiro, Personagens e tudo o mais" foi elaborada e ministrada por Luiz Alberto do Canto Pivetta e Lara Hisae Rösler por ocasião do 10º Encontro Regional de estudantes de Design do RJ/ES, em 20/04/2014 no Rio de Janeiro/RJ.

² Exemplo disto seria uma recente teoria criada por fãs de que os clássicos filmes da Walt Disney "A Pequena Sereia", "Tarzan", "Enrolados" e "Frozen" estariam ligados através de personagens e objetos que aparecem em mais de um dos filmes.

2.2 TRANSMÍDIA

Segundo Roig (2009), uma narrativa transmídia envolve o desenvolvimento e a criação de um universo próprio, complexo e consistente o suficiente para ser reconhecido e considerado plausível entre diferentes mídias, na qual geralmente estrutura uma “narrativa mãe”³ já consolidada onde são inseridas narrativas auxiliares, que podem tanto possuírem conteúdo suficiente para se sustentarem sozinhas como podem ter autonomia limitada e servir apenas como apoio à narrativa principal.

Robert Pratten (2013) diz que a transmidialidade traz uma nova maneira de ver a história (*insight*, segundo Pratten), que aumenta a satisfação dos consumidores de acordo com qualidade e quantidade de conteúdo publicado dentro de um determinado tempo. Pratten (2013) ainda fala a respeito da ordem em que normalmente os recursos de transmídia são utilizados, sendo o primeiro contato o enredo anterior a da narrativa principal, como uma web série, distribuída através do *youtube* ou de um *blog*, seguido pelo evento principal, que seria um filme ou um livro, e finalmente concluído através de uma sequência que conta um enredo após, com um jogo para videogame.

Dois termos que se confundem bastante são **Crossmídia** e **Transmídia** que, neste contexto, serão utilizados considerando-se as seguintes definições:

- a) crossmídia é toda história que tem a repetição de seu conteúdo adaptado em duas mídias diferentes ou mais. É muito comum em adaptações cinematográficas de livros, como é o caso de “O Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”, e acaba ganhando o seu espaço por conseguir expandir o mercado de uma narrativa que se utilizada em apenas uma mídia atingiria uma porcentagem muito menor de consumidores;
- b) transmídia se refere a uma história ou universo que utiliza duas mídias diferentes ou mais para atingir seu público de maneira mais abrangente, fazendo com que lacunas de uma mídia sejam preenchidas ou exploradas por outras mídias. Isto pode ser observado de maneira bastante marcante no seriado “Lost”, que possui como “narrativa-mãe” um seriado televisivo e diversas narrativas auxiliares que exploram de diferentes maneiras o universo e a história criados até então (Scolari, 2013).

Em um projeto transmidiático, é muito importante existir a motivação intrínseca do público em acompanhar o projeto completo, que, na opinião de Pratten (2011), se dá através de três principais motivos:

³tradução livre da expressão “*mother-text*”, (SCOLARI, 2013)

1. *mastery* ou domínio, onde o consumidor almeja ficar melhor em algo, seja aprendendo ou apenas sabendo mais a respeito de um determinado conteúdo;
2. *control* ou controle, onde o consumidor deseja controlar algo, saber completamente tudo o que acontece e ter a sensação de ser uma espécie de deus observador;
3. *connection* ou conexões, onde o consumidor deseja se conectar com outras pessoas/mídias/histórias que sejam de interesse para ele.

A partir das motivações do consumidor, é possível presumir que todo o valor agregado a uma história, será identificado pela audiência como uma boa experiência, que, buscando a satisfação própria, vai procurar continuar a usufruir (Pratten, 2013).

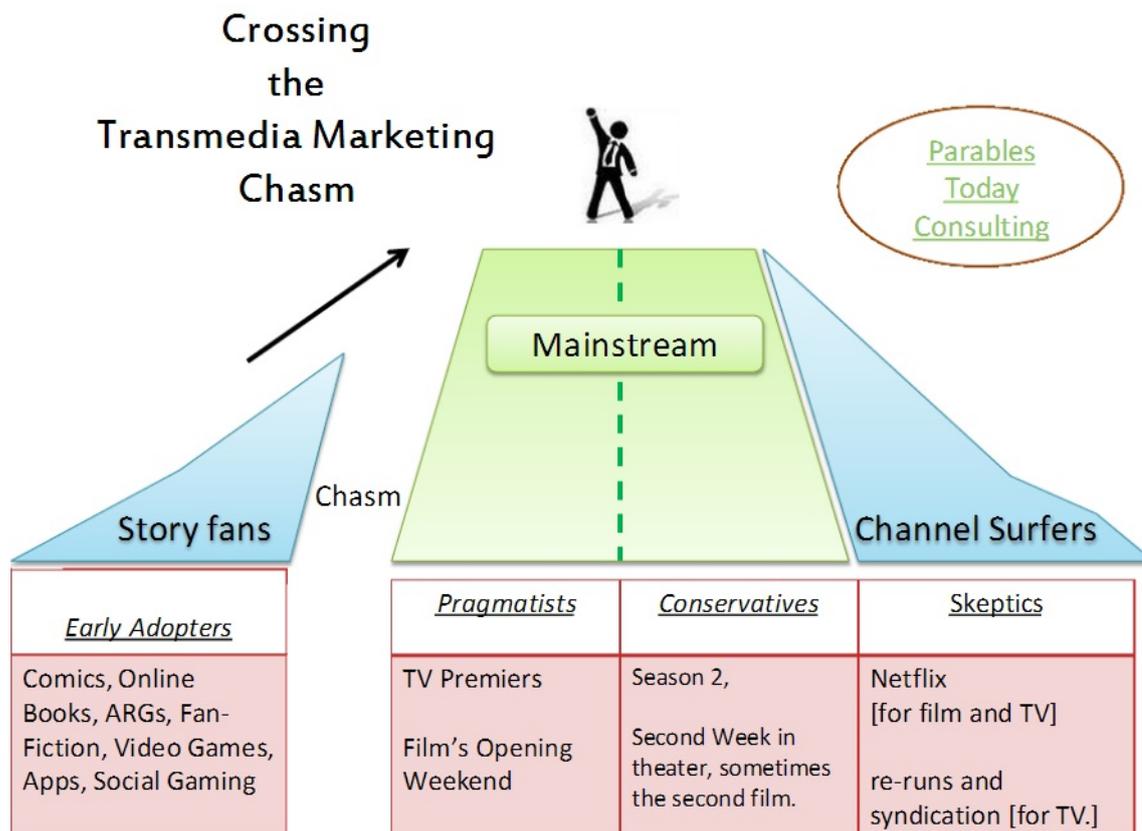
É possível ainda, que a utilização de novas mídias venha a enriquecer um Universo previamente limitado pela sua mídia original. A exemplo, em “*Lost*” as primeiras temporadas possuíam pouco ou nenhum espaço para um tratamento transmidiático em sua narrativa e com o passar do tempo o número de episódios passou a diminuir para haver mais espaço e dedicação para intervenções transmidiáticas, chegando ao máximo de 25 episódios na primeira temporada, e 14 na quarta, estabilizando mais tarde entre 17 e 18 episódios nas três últimas temporadas, quando o espaço transmidiático da franquia era muito maior (Scolari, 2013).

“*Lost*” conseguiu ir além do seu objetivo, com enorme sucesso de audiência, mesmo com a narrativa principal sendo alvo de muitas críticas, por não explicar todas as lacunas de enredo. Entretanto, este ponto foi essencial para que as pessoas conseguissem ver através da série, e muitos fãs passassem a ter a perspectiva de que o seriado é uma complexa rede de *EasterEggs*⁴ esperando para serem decifrados (Scolari, 2013).

Branch (2013) criou um gráfico que mostra a ascensão de uma franquia transmídia, que dá ênfase para o abismo entre os “consumidores iniciais” e os “consumidores pragmáticos”, que é o momento de maior importância para uma história transmídia e que dá a força para que ela continue a ser explorada no estágio do “público conservador” e finalmente para o “público cético”. A Figura 1 mostra as explicações de Branch para a aplicação de um projeto transmídia de marketing.

⁴ Significa ovo de páscoa, faz alusão a prática de esconder os ninhos para serem encontrados na manhã de páscoa. É uma mensagem escondida em um determinado sistema que visa trazer maior identificação através de emoção com o público, como por exemplo um personagem de pokémon escondido no mapa de uma cidade.

Figura 1 – Cruzando o abismo de marketing em um Projeto Transmídia.



Fonte: BRANCH (2013)

A franquia "*The Matrix*" é um exemplo de gerenciamento de projeto transmídia, que buscou atingir o público em todos estes momentos do ciclo de vida da série, como Jenkins (2009) coloca:

- a) estímulo de interesse: com o primeiro filme, traz uma narrativa surpreendente em um universo interessante e bem consistente, revisitando um mito bastante conhecido - O Mito da Caverna - com abundância de referências culturais, mitológicas e religiosas de diversas nacionalidades, fazendo com que o mundo inteiro se interessasse por algo do filme;
- b) sustentação da curiosidade: utilizando alternativas de mídias, os produtores produziram diversas narrativas que traziam outras histórias dentro do mesmo universo, algumas inclusive com personagens já conhecidos do consumidor. As principais mídias foram histórias em quadrinhos, jogos e uma coletânea de curtas animados, lançada direto para DVD;
- c) conclusão: quando "*TheMatrix*" utilizou a mesma mídia que lançou a franquia para concluir o arco de histórias, dando uma espécie de final, permitiu ainda a construção de um jogo *online* de participação massiva que mantém os

consumidores, ainda hoje, em contato com o Universo, apesar do encerramento da linha principal.

2.3 QUIMERALUZ

Quimeraluz (Apêndice A) é o conto definido como narrativa mãe deste estudo. A partir dele, foi criado um projeto transmídia que colocou em prática os principais pontos abordados na literatura sobre o assunto.

2.3.1 *Background*

QUIMERALUZ é um conto que faz parte do universo de ficção e fantasia "Apeiron", que foi construído pelos autores Lara Rösler e Luiz Alberto Pivetta, que o enriqueceram para trabalhar com diversas narrativas simultaneamente. O desenvolvimento das narrativas se deu de forma individual e com a visão distinta de cada autor, entretanto as histórias estarão relacionadas entre si a partir do universo e personagens em comum.

2.3.2 *Sinopse*

Profa. Ivone sempre quis que sua filha tivesse fantásticas aventuras pela terra do imaginário humano, e por esse motivo apresentou à sua filha, Clara, os melhores amigos que jamais teve: os Contos de Fadas. O combustível de fábulas que fez queimar sua imaginação por tanto tempo agora está acompanhando-a pelas ruas de uma cidade que amanheceu muito diferente do que Clara conhecia.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A consulta de trabalhos realizados por pesquisadores acadêmicos é essencial para se ter um entendimento maior a respeito do assunto que está sendo tratado. A leitura e comparação entre diversos textos das áreas tratadas são essenciais para complementação e aprofundamento do projeto. O entendimento das partes que compõem o todo de um projeto é essencial para um resultado de sucesso.

Jenkins (2009) fala que em um projeto transmídia, narrativa e mídias são indispensáveis para que exista uma narrativa transmídia. Complementarmente a isso, estas duas partes do todo compõem uma terceira parte tornando-se um assunto independente: a transmidialidade.

3.1 MÍDIAS DE MASSA

Mídias de Massa são diversas tecnologias que atingem um grande número de pessoas com o objetivo de transmitir informações que podem ser recebidas de maneira física (carta, livro, folheto etc.), difusão eletrônica (rádio, televisão etc.), gravação (CD, DVD etc.), discurso em público etc.

Ahonen (2013) fala a respeito das sete mídias de massa, e a possibilidade de uma oitava mídia de massa, a Realidade Aumentada:

- a) Impressa (livros, panfletos, jornais, revistas etc.) a partir do final do século 15;
- b) Gravações (discos de vinil, fitas magnéticas, fitas cassetes, CDs, DVDs etc.) a partir do final do século 19;
- c) Cinema a partir de 1900;
- d) Rádio a partir de 1910;
- e) Televisão a partir de 1950;
- f) Internet a partir de 1990;
- g) Telefones Móveis a partir de 2000;
- h) Realidade Aumentada a partir de 2013.

Essas mídias de massa, organizadas a partir de suas datas de popularização na cultura, causaram um grande impacto na maneira como as histórias são contadas ou na facilidade com que se passa a ter acesso a elas.

3.2 NARRATIVA

Uma narrativa é utilizada para entreter, persuadir ou explicar, e segundo Pratten (2013) a mente humana não gosta de fatos aleatórios e, portanto, cria as suas próprias histórias para trazer sentido em situações que de outra maneira seriam eventos isolados, discretos e sem sentido.

3.2.1 Anatomia de uma história de ficção

Uma história de ficção é criada a partir de um projeto que deve estabelecer as partes que compõe o todo. Segundo La Plante (2007) os principais aspectos a serem considerados para a escrita criativa são o processo, em que se procura inspiração; as ideias e o conceito; os elementos da história, como universo, personagens etc; antologia, o aprendizado através dos grandes mestres do modelo.

Segundo La Plante (2007), ficção é algo que não é verdade, e em uma narrativa de ficção o autor se propõe a contar uma história que não é real, mas que transmite para o consumidor a ideia de que poderia acontecer de verdade. Para conseguir expressar algo desta magnitude, se faz necessário o estudo de diversos aspectos que estarão presentes no conteúdo da história e que serão a base para tornar algo não real em realidade, como listado nas sessões seguintes.

3.2.1.1 Conceito e ideia

Segundo Brooks (2010), é importante diferenciar dois elementos importantes do início da criação de histórias: ideia e conceito. A ideia é a primeira etapa de tudo, é quando surge o primeiro passo da história, com a possibilidade de um enredo interessante e original. O conceito é uma evolução da ideia, que passa a ser a essência da história, contando tudo o que a história é a partir de uma frase simples.

O exemplo que Brooks (2010) usa é o de uma viagem, em que a ideia é viajar para a Flórida, entretanto isso é apenas uma ideia: “uma viagem para a Flórida.”, enquanto o conceito tem de passar muito mais informações, podendo ser então: “uma viagem de carro para a Flórida passando pelos pontos turísticos no caminho.”.

Pode-se utilizar o modelo de Brooks (2010) para exemplificar em cima de franquias de cultura popular, por exemplo, Harry Potter, onde a ideia seria algo como “uma escola para bruxos.”, enquanto o conceito seria muito mais próximo de “e se um estudante de

bruxaria em uma escola que não pode ser localizada por não bruxos tivesse que enfrentar o maior bruxo das trevas de todos os tempos?”.

Brooks ainda acrescenta que o conceito deve fazer uma pergunta (normalmente uma pergunta do tipo *What If?* - “E se?”) em que a resposta deve ser a história. De maneira semelhante, pode-se utilizar uma premissa para definir a jornada do protagonista na história, ressaltando-se, entretanto, que conceito e premissa não devem ser confundidos, pois têm intuítos diferentes. No exemplo de *Harry Potter* a premissa seria “E se a única pessoa capaz de vencer o maior bruxo das trevas que já existiu fosse aquele que sobreviveu a ele: um adolescente criado por não bruxos?”.

O conceito de uma história não definirá apenas o rumo da narrativa, mas também todas as decisões que serão tomadas para os meios de suporte em que a obra será realizada. O estilo gráfico, musical, sonoro, de escrita e todas as outras decisões de mídia que precisam ser tomadas seguirão o conceito da história.

No caso de uma estratégia de narrativa transmidiática, o conceito deverá ser realizado de maneira a aninhar conceitos menores em uma hierarquia, para tornar possível a existência de trânsito entre as narrativas.

3.2.1.2 Universo

O Universo é o contexto de uma história, o local onde as diversas narrativas se passam, podendo ser um local físico real ou fictício. Pode se pensar que as histórias e personagens estão contidos dentro desse universo, que deverá ter parâmetros que definirão o andamento da história. Pratten (2011) chama esse universo de *narrative space* (espaço narrativo), que contém personagens, narrativas e os diversos espaços de tempo (passado, presente e futuro).

Os elementos contidos dentro do Espaço Narrativo são chave para o desenvolvimento de novas narrativas, podendo ser derivadas de locais, como nos diversos segmentos do seriado “*CSI: Miami*”, Las Vegas etc., ou de personagens que se tornam independentes da franquia e ganham a sua própria história, como Wolverine e os X-Men da Marvel, ou ainda se trabalhar com o espaço de tempo dentro de uma narrativa, como os curtas animados de “*Animatrix*”, da franquia “*The Matrix*” (SCOLARI, 2011).

Existem elementos muito importantes dentro do universo que devem ser respeitados para que haja consistência ao longo de todos os arcos de história, podendo ser divididos em quatro categorias principais:

- a) físicos: quais são as leis físicas do universo em questão, existe algum outro tipo de elemento chave, como magia, ou algum tipo de ação que quebre as leis normais da física;
- b) geográficos: como são os cenários do mundo, quais os mapas, os biomas, o clima, a fauna e a flora, se existem ambientes urbanos, ou apenas florestas. Caso se passe no espaço, como são os ambientes em que os personagens se encontram;
- c) cosmológicos: quais são os planos de existência, se existem outros mundos, como funciona a astronomia e o tempo;
- d) culturais: são baseados em culturas existentes, quais são as crenças religiosas, como se comportam os indivíduos na presença de outros indivíduos, quais são as leis definidas pelos seres da história.

Para uma história, é essencial que se tenha consistência dos acontecimentos com as definições do Universo, pois são elas as leis e as regras que regerão as possibilidades de ação dos personagens.

3.2.1.3 Personagens

O Personagem é o agente na criação do enredo, é quem tem a parte ativa nas ações. É a personificação do ser humano, mesmo quando é um animal ou objeto inanimado.

Segundo Forster (2001), um personagem não é uma pessoa de verdade, é **como se fosse** uma pessoa de verdade. Suas vidas são diferentes das vidas de pessoas reais; comer ou dormir tomam muito pouco espaço em narrativas, enquanto o amor, ou os sentimentos são amplamente representados. Algumas vezes, personagens podem parecer mais reais que pessoas de verdade, pois o autor pode revelar a vida escondida do personagem, enquanto na vida real as pessoas não conseguem entender umas as outras completamente, pois não existe uma maneira de acompanhar todos os acontecimentos do dia a dia de alguém.

Forster (2001) distingue personagens “profundos” (traduzido livremente da expressão *round*) de personagens “superficiais” (traduzido livremente da expressão *flat*). Os personagens superficiais são aquilo que aparentam, com pouca profundidade, se ele parece ser ambicioso, ele será ambicioso e terá atitudes ambiciosas. Os personagens profundos contrastam bastante, já que são profundos em diversas dimensões de personalidade, revelando aos poucos seus mistérios, de acordo com os eventos que acontecem ao seu redor. Personagens com profundidade possuem a capacidade de surpreender de uma maneira convincente, trazendo elementos novos ao leitor com situações inusitadas criadas ao seu redor.

3.2.2 Modelos de criação

Os modelos *top down* (de cima para baixo) e *bottomup* (de baixo para cima) podem ser aplicados de forma coerente para se criar o universo de uma história:

- a) *top down*: criam-se primeiro os itens mais abrangentes, como o universo e suas leis, depois um ou mais conceitos para direcionar as narrativas e, então, se aplicam os personagens para aplicar a ideia do conceito;
- b) *bottomup*: primeiro se trabalham os personagens, trazendo o que eles são, fazem etc., então se cria um conceito a partir do que se pretende mostrar com aqueles personagens, e, tomando muito cuidado com a consistência, insere-se um universo com as leis de acordo com o que os personagens podem fazer.

Nenhum dos dois modelos - *top down* e *bottomup* - necessitam ser realizados de maneira linear, podendo se criar linhas que auxiliem o processo, como por exemplo, uma espécie de mosaico de histórias, compostas a partir de *flashbacks* (fragmento de história do passado) e *flashforward* (fragmento de história do futuro), criando uma colcha de retalhos modular com a história sendo desenvolvida a partir de fragmentos.

Pratten (2013) cita cinco situações importantes no processo da criação da história para obter o engajamento:

- a) *engage*, criar curiosidade e suspense;
- b) *involve*, criar personagens carismáticos e envolventes;
- c) *extend*, estender a experiência para fora da mídia;
- d) *surprise*, surpreender para manter a audiência focada;
- e) *reward*, fazer a experiência valer a pena.

Segundo LaPlante (2007) o modelo mais popular para a criação de uma história é o modelo de conflito, crise e resolução, chegando ao ponto de muitos autores sentirem que uma história não é uma história se não estiver nesse modelo, que segue a ideia de crescimento lento durante o conflito culminando no clímax durante a crise, e então a queda de ação rápida durante a conclusão.

Um aspecto muito importante na criação de histórias é a retenção de informações, que permite ao autor controlar as informações que o consumidor possui a respeito da história, deixando a curiosidade da audiência crescer até o momento em que no clímax de determinada situação, o conhecimento de um fato traz aos consumidores o deleite do descobrimento de algo a mais do Universo. Alguns autores deixam dicas ao longo da narrativa que os espectadores mais interessados conseguem identificar e chegar à

resolução mais rápido, o que pode se tornar negativo, caso venha a acontecer com mais consumidores do que o esperado.

3.2.3 Práticas para uma narrativa interessante

Coats (2010) postou em seu *twitter* 22 dicas que utilizava para conseguir resultados interessantes nas obras em que trabalhava. Apesar de o grande público da internet ter as reformulado em “Leis da Narrativa”, Amidi (2013) argumenta que um dos principais pontos a respeito da elaboração de histórias é que cada narrativa é fundamentalmente diferente de todas as outras, e que as dicas de Coats, que acabaram viralizadas como leis, são na verdade boas práticas que devem ser avaliadas e encaixadas quando necessário dentro do processo de criação. Abaixo estão reproduzidas traduções dos *twitts* originais comentados:

“Você mais admira um personagem por tentar do que por conseguir”, os personagens são a ligação do mundo real com a narrativa, e é através de sentimentos humanos simples que se consegue a atenção da audiência;

“Mantenha em mente o que é interessante para a audiência, não o que é mais interessante de escrever”, pois quem irá consumir a obra, é a audiência, não o autor. A definição de público alvo define mais ainda para quem é mais interessante escrever e qual a melhor maneira de atingir o público;

“Tentar escrever sobre um tema é importante, mas você não vai saber sobre o que a história é de verdade até terminar. Agora reescreva”. Uma história possui muitos elementos totalmente diferentes, tornando a narrativa uma combinação de muitas variáveis que se combinam de maneiras muito diversificadas, o que pode mudar o caminho da história conforme ela for definida. Quando se completa a história, se sabe realmente do que ela trata, e então se pode refinar todos os detalhes;

“Era uma vez um(a) _____. Todo dia, _____. Um dia _____. Por causa disso, _____. Que causou _____. Até que finalmente _____.” A definição do conceito conta a história de maneira super minimalista, tornando as definições gerais a respeito da história muito fáceis de serem feitas no percurso de criação.

“Simplifique. Foque, Combine personagens. Monte nos desvios. Você vai sentir como se estivesse perdendo coisas importantes, mas vai se libertar.” Toda a experiência de criar histórias é uma combinação de elementos que resulta em uma narrativa contando uma história, e ao longo desse processo o autor vai encontrar milhares de possibilidades de combinações nas quais ele não deve se focar, pois são possibilidades que podem ser exploradas mais tarde, ou simplesmente que não serão utilizadas;

“No que o seu personagem é bom? Com o que ele fica confortável? Jogue o extremo oposto nele. O desafio.” Como a representação do ser humano, o personagem é o instrumento pelo qual o expectador se colocará na história, e assim como a maior parte das pessoas eventualmente deve ser desafiado pela situação mais oposta a ele que se possa imaginar;

“Decida um final antes de definir o meio. Sério. Finais são difíceis, faça o seu funcionar antes de despender muito trabalho.”, os finais são a moral da narrativa, as pessoas acompanham uma história para saberem o seu final, que na maior parte das vezes pode ser mais importante que o momento de clímax.

“Finalize a sua história mesmo que ela não esteja perfeita. Num mundo ideal você poderia ter as duas, mas siga. Faça melhor da próxima vez.” Um projeto sempre pode ser aperfeiçoado, entretanto ele precisa ficar pronto e não é interessante engavetar uma história, apenas porque ela ainda não está dentro dos parâmetros do autor.

“Quando você estiver travado, faça uma lista do que não pode acontecer a seguir... Muitas vezes o material para destravá-lo vai aparecer”, é uma técnica muito utilizada em algumas áreas de conhecimento, procurar o extremo oposto do que se precisa, para eventualmente conseguir alcançar aquilo que se necessita através do seu polo negativo;

“Deixe de fora as histórias que você gosta. O que você gosta nelas é parte de você, e isso deve ser percebido antes que você possa usar.” Como no segundo tweet, existe uma audiência a ser atingida, e é nessa audiência que deve ser focado o projeto.

“Colocar no papel faz com que você comece a consertar. Se ficar apenas na cabeça, uma ideia perfeita nunca será compartilhada com ninguém.” Um projeto que não é colocado em prática jamais existirá, uma ideia não passa de uma ideia se não for colocada em prática.

“Desconsidere a primeira coisa que vem a cabeça. E a segunda e a terceira e a quarta e a quinta. Tire o óbvio do caminho. Se surpreenda.” Em histórias, é muito importante não competir com os grandes casos de sucesso já existentes, e que justamente por serem de sucesso acabam influenciando no que o autor pensa. Uma história original e fora do óbvio, é muito mais interessante e propensa a fazer sucesso que uma história plagiada ou parecida com algo.

“Dê opiniões aos seus personagens. Passivo e maleável pode parecer gostável para o escritor, mas é veneno para a audiência.” A profundidade ou superficialidade dos personagens é muito dependente do estilo de história que se conta, entretanto personagens mais profundos são muito mais interessantes de se assistir.

“Por que você deve contar essa história? Qual é a crença queimando em você que alimenta a história? Esse é o coração dela.” O conceito e a motivação da história são as definições, juntando com o sentimento que o autor possa querer passar, formam a história em si.

“Se você fosse o seu personagem, nessa situação, como você se sentiria? Honestidade leva à credibilidade e situações incríveis.” Tornar a situação mais próxima o possível da realidade faz com que a história se torne mais palpável e acreditável para o público.

“Quais são os riscos? Dê a audiência razão para torcer pelo personagem. O que acontece se ele não conseguir? Acumule as chances de novo.” Fazer as situações complicadas e reais torna o personagem mais humano e próximo de todos. Mostrar que no final não conseguir é apenas uma etapa no processo de conseguir.

“Nenhum trabalho é desperdiçado. Se não está funcionando, liberte-se e siga adiante, provavelmente vai acabar sendo utilizado no futuro.” Todo texto ou material produzido pode ser atualizado e retrabalhado, em histórias diferentes ou em momentos diferentes da mesma história. Trabalho feito nunca é jogado fora, e se guardado sempre poderá ser aproveitado.

“Você deve conhecer a si mesmo: a diferença entre fazer o seu melhor e brincar de escrever. História é teste e não refinamento.” Novamente o refinamento da história, que vai além de escrever, está no trabalho árduo de escrever com todas as forças que se tem.

“Coincidências para deixar o personagem em situações difíceis são ótimas. Coincidências para tirá-los de situações difíceis, é trapaça.” Coincidências boas são intervenções do autor no andamento da história, enquanto coincidências ruins são apenas o universo trabalhando.

“Exercício: pegar os fragmentos de uma história que você não gosta e rearranjá-los em uma história que você gosta.” Identificar os elementos da história faz com que fique mais fácil para o autor identificar quais são os elementos ruins e quais são os bons para melhorar o andamento da história como um todo.

“Você tem que se identificar com as situações e com os personagens, não pode apenas escrever ‘legal’. O que faria você agir daquela maneira?” Tornar as experiências dos personagens tangíveis e palpáveis faz com que os personagens sejam mais humanos e traz uma clareza maior para o público do que aquele personagem é o que pretende fazer.

"Qual é a essência da sua história? A maneira mais econômica de contá-la? Se você sabe isso, você pode construir a partir daí." O conceito é construído a partir da frase mais básica que explica a história.

Apesar de simples e relativamente curtas, as dicas de Coats são bastante efetivas na construção de um universo fictício para uma história, podendo fazer a diferença em uma narrativa, dependendo da mídia e da maneira como é exibida. Além disso, o cuidado conceitual com a história se mostra muito importante do ponto de vista de Coats, o que em uma narrativa transmídia pode fazer toda a diferença.

3.3 TRANSMÍDIA

De acordo com Jenkins (2009) a evolução das narrativas à medida que são lançadas novas mídias é bastante natural, até mesmo porque o processo da contação de histórias já passou por diversas etapas, como as representações de arte rupestre, as esculturas de divindades gregas, o surgimento dos manuscritos, e finalmente o surgimento dos livros. Surgiram ainda as mídias não impressas, como o rádio, o cinema, a televisão e finalmente a criação da interatividade com a ascensão do computador pessoal e de todos os dispositivos derivados a partir daí.

3.3.1 Tipos de transmídia

Jenkins (2009) disserta sobre "*The Matrix*", muito criticado (positiva e negativamente) por utilizar o cinema - uma mídia de massa - para apresentar aos consumidores o seu arco de histórias. Com o conhecimento do universo e motivação para saber mais a respeito do universo, o fã de "*The Matrix*" podia ir além do que os filmes oferecem: histórias em quadrinhos, jogos e curtas-metragens feitos para a televisão. O modelo que "*The Matrix*" possui uma linha de história principal - a trilogia de filmes - com mídias auxiliares que a complementam, costurando e fundamentando partes do filme que não são muito bem explicadas.

Já o modelo que o grupo de Artistas Japonesas Clamp utiliza caracteriza-se por ser um Universo onde todas as histórias produzidas podem ser inseridas, e então, elementos transitam livremente pelas diversas histórias. Pode-se aprofundar ainda mais em um exemplo específico: "*XXX Holic*" e "*TsubasaReservoirChronicles*", deste mesmo grupo de artistas, servem de apoio uma para outra, mas são produções independentes lançadas concomitantes, em que personagens e acontecimentos se cruzam para completar pequenas lacunas de sub-enredos.

O modelo de narrativa utilizado pelos jogos da franquia "*Pokémon*" é considerado por Jenkins (2009) mais elaborado, pois ao longo da obra o consumidor faz tarefas como se fosse um personagem, gerenciando um grupo diferente para cada jogador. Cada nova plataforma que a franquia lança, é uma experiência diferente para cada jogador que se engaja na tarefa que lhe der mais prazer. As plataformas geralmente são individuais e dificilmente dependem uma da outra, são Universos próprios e independentes, mas que conseguem ser muito atrativos para o público que já possui conhecimento prévio.

Ao longo do tempo em que "*Lost*" foi ao ar, muitas pessoas reclamavam (especialmente fora dos Estados Unidos) que o seriado não esclarecia muitas das dúvidas que propunha, especialmente por se tratar de uma história que necessita das mídias auxiliares para sua compreensão total. Sua mídia principal (o seriado televisivo) não possui total independência das suas mídias auxiliares, podendo ser consumida individualmente, mas com diversos prejuízos para a história. O modelo de construção de "*Lost*" se passa em tempo real, e os *Alternate Reality Games* (ARG) têm papel essencial na explicação dos acontecimentos mais misteriosos da ilha, pois eles podem fazer parte de uma narrativa transmídia ou de uma experiência transmídia. Em "*Lost*", o ARG "*The Lost Experience*" traz um novo personagem que não está na ilha, mas sabe a respeito dos acontecimentos e tenta desmascarar a instituição por trás de tudo. Esse personagem traz elementos da história fragmentados em blogs, sites, vídeos, podcasts e aparições públicas em eventos que o consumidor tem que ligar com seus conhecimentos da série e de cultura geral, tornando esse ARG uma narrativa transmídia que faz parte do universo de "*Lost*". Möller (2013) chama o autor desse tipo de narrativa, *Puppet Master*, ou mestre dos fantoches, que é quem orchestra a encenação em meios reais de algo ficcional.

O ARG "*Inside Experience*" produzido como uma ação da Intel, necessitava de diversos meios simultâneos para a compreensão dos episódios web. A experiência era em tempo real através das mídias sociais, especialmente *Twitter* e *Facebook*, onde os consumidores respondiam e interagiam com a personagem principal, podendo até mesmo aparecer nos episódios.

Pode-se utilizar esses exemplos para se identificar como os modelos de transmídia são muito variáveis e com diversas possibilidades de criação.

No curso "O Futuro da Contação de Histórias", da Universidade de Potsdam, Pratten (2013) classifica de forma distinta dois tipos de Transmídia que são utilizados de maneira mais evidente dependendo do modelo da obra:

- a) *franchise transmedia* em que diversas histórias a respeito de um mesmo universo acontecem em diversas mídias, e;

b) *portmanteau transmedia* em que uma única história acontece dividida em diversas mídias.

A convergência das mídias, segundo Pratten (2013) normalmente acontece através de *prequels* (história que antecede a narrativa) ou *sequels* (história que acontece depois da narrativa). A sequência geralmente é utilizada como um crescente em que uma das mídias recebe destaque como clímax, podendo haver um ou mais desses momentos. Entretanto, cada caso é elaborado de acordo com o desenvolver das narrativas e deve se tomar cuidado especial com a intertextualidade entre o todo. Pratten (2011) divide ainda os consumidores através de plataformas passivas e interativas. As plataformas passivas são utilizadas para dar informações e passar narrativas ao consumidor através de filmes, séries, eventos, livros, sites, ebooks etc. Já as plataformas interativas utilizam jogos para videogames, celulares, computadores, tablets etc. para que os consumidores vivam a experiência da narrativa.

Pratten (2011) também classifica quatro componentes principais para a experiência do consumidor: narrativa, participação, mundo real e jogabilidade. Narrativa é o que o autor utilizará como linha principal da franquia, com acontecimentos, personagens e a história sendo os principais elementos. A participação é a contribuição da audiência para a obra, como os indivíduos influenciarão a história e o universo. O mundo real é o quanto serão utilizados lugares, eventos e pessoas reais dentro do universo. E a jogabilidade é o quanto o consumidor precisará trabalhar para conseguir algum retorno sobre a obra, não necessariamente sendo um jogo, mas usando mecânicas de jogo para manter o engajamento.

3.3.2 Criação de um Projeto Transmídia

Cada arco de histórias deve ser elaborado para que se encaixe com os outros meios, e a essa combinação de todas as histórias Jenkins (2009) dá o nome de intertextualidade radical. Pode-se criar narrativas utilizando a abordagem que Jenkins (2009) chama de autoria cooperativa na qual a criação é realizada de uma maneira conjunta em todos os aspectos sendo impulsionada pela mesma força criativa.

Cada mídia relacionada com a obra contribui para a compreensão da história como um todo, tornando a experiência cada vez mais agradável para o consumidor, que aos poucos se desprende da mídia que está utilizando para entender a obra em si, o que Young apud Jenkins (2009) chama de Compreensão Aditiva.

Uma narrativa não deve ser interrompida por outra em função da transmidialidade, podendo se utilizar diversos recursos, como buraco de coelho (*rabbithole*), ponto de contato

ou lacuna narrativa (JENKINS,2009). O buraco de coelho nada mais é do que uma oportunidade na narrativa que será aproveitada por outra mídia (mesmo que seja na mesma plataforma). Um exemplo é "*Matrix Reloaded*", em que um personagem novo não é apresentado, apenas aparece como se fosse um dos outros personagens do primeiro filme. Para o público que não acompanhou os curtas de animação esse personagem não significa nada, entretanto para aqueles que assistiram ao curta "*Kid's Story*" o personagem possui um significado muito maior e mais envolvente.

O conceito de intersticial (*interstitial*) cunhado por Scolari (2013) é utilizado quando a narrativa deixa uma lacuna no enredo, geralmente deixada para trás por se tratar de um subenredo que não influenciará na história ou para incentivar o consumidor a passar para outra mídia, como no filme "*Cloverfield*", em que o trailer não trazia nenhum tipo de informação e, ao invés disso, utilizava um *outdoor* em uma das cenas para direcionar o consumidor mais curioso a procurar por informações para um site que possuía uma contagem, que depois de certo número de acessos passou a exibir mais informações a respeito do filme.

As lacunas e os buracos de coelho não precisam ser claros, podem ser subliminares, especialmente quando se deseja fazer uma mídia independente das outras, com o conteúdo aditivo não essencial. No caso de "*Dawson's Creek*", por exemplo, foi criado um site chamado "*Dawson's desktop*" para os fãs acompanharem a área de trabalho dos personagens do seriado, que obteve um resultado muito positivo. O site revelava informações a respeito do episódio seguinte, dando dicas para os consumidores que o acompanhassem do que aconteceria, permitindo uma proximidade maior entre fãs e personagens.

A criação de um universo deve ser bem elaborada, dando a ideia de consistência para o consumidor, que criará um acervo a respeito daquela história e cobrará que as situações façam sentido. A construção de informações a respeito da criação desse universo será armazenada em uma enciclopédia mental, como explicado por Eco (1979) para a construção de narrativas não-transmídias. A enciclopédia, no caso de universos transmídia, pode funcionar de outras maneiras além do convencional acervo mental, materializando sites, blogs, wikis e outros, que contém informações a respeito da franquia, podendo ser organizado por fãs ou pelos próprios produtores.

3.3.3 Universo expandido

A transmidialidade existe há muito mais tempo do que se imagina, pois apesar de o conceito naturalmente ser associado às mídias digitais, podemos encontrar exemplos de

narrativas transmídia em obras de arte gregas, onde os mitos eram contados através de diversas mídias: esculturas, vasos, pinturas e até na arquitetura. O que mudou foi a rapidez com que as informações chegam aos seus consumidores, deixando a transição entre mídias muito mais suave e unificada.

Segundo Jenkins (2009), o Universo Expandido contempla todas as criações que se referem a obra em questão e que podem entrar em contato com os consumidores, incluindo filmes, séries, trailers, propagandas, livros, histórias em quadrinhos, bonecos de ação, jogos de tabuleiro, jogos de videogame e qualquer outro meio que possa utilizar elementos da narrativa.

A continuação da história através dos fãs é fenômeno comum, especialmente em grandes franquias, como "Star Wars", "Harry Potter" e "Senhor dos Anéis", onde se criam enormes enciclopédias de conhecimento para traçar histórias diferentes, em universos alternativos, acontecimentos passados ou posteriores à narrativa principal e até mesmo finais alternativos (SCOLARI, 2011).

Os meios auxiliares da trilogia "Star Wars" tomaram proporções gigantescas, interferindo até mesmo no próprio desenrolar dos filmes, com a inserção de um personagem popularizado em um especial animado de natal, dois anos antes de estrear nos cinemas para ser o principal vilão de "O Império Contra-Ataca" depois de Darth Vader.

Ao longo de toda a série "Lost" os fãs intensificaram seu gosto pelo seriado, especialmente aqueles que acompanharam os ARGs e as mídias auxiliares. Esses fãs, com um conhecimento mais profundo a respeito da situação da ilha, desenvolveram diversas teorias para o final de "Lost", e com o *Season Finale* (evento de lançamento do episódio que encerra uma temporada de um seriado), muitos consumidores que acompanharam os finais construídos pelos fãs se decepcionaram pela pobreza da narrativa, se comparada com a alternativa não-oficial.

"*Harry Potter and The Methods of Rationality*" é uma *fanfiction* escrita por Eliezer Yudkowsky, mas em um universo em que as coisas aconteceram diferente para o protagonista, trazendo um modelo de narrativa "What if?" que conta como uma história teria acontecido se um fato em questão fosse verdadeiro. A motivação do autor é explicar o método da racionalidade que é colocado em prática através do universo de feitiçaria. Toda a produção por fãs, inspirada na obra original, faz parte do universo expandido.

3.3.4 Engajamento

Uma narrativa que não é transmídia utiliza apenas uma mídia para contar a história, trazendo certos elementos que levam o consumidor a concluir sua experiência de

determinada narrativa. Segundo La Plante (2007) o modelo usual para a narrativa de uma história curta é conflito, crise e resolução, permitindo a introdução dos elementos durante o conflito, uma explicação e revolução através da crise e finalmente uma conclusão através da resolução. Da mesma forma, Jenkins (2009) fala que "*The Matrix*" utiliza o estímulo de interesse, a sustentação da curiosidade e a conclusão através de suas várias mídias, que pode ser encarado como uma transformação do modelo "conflito, crise e resolução" em uma escala mais ampla, que abrange diversas mídias. Não é necessário que cada franquia tenha apenas um conflito, uma crise e uma resolução, mostrando que o enredo pode estar inserido em outro enredo, trazendo a criação de tantos sub-enredos quanto forem possíveis ou necessários para a obra.

Para Pratten (2011) os consumidores primeiramente descobrem a obra, então eles experienciam aquilo que eles descobriram, e então passam a explorar o universo através de novas formas de interação. Franquias pequenas podem se precipitar e tentar trazer a experiência muito cedo na narrativa, quando o consumidor ainda não possui bastante liberdade no universo, desmotivando-o a continuar o consumo da obra. Pratten (2011) traz o exemplo de se esperar o beijo de um estranho antes de flertar, ou, correr para o cartório para casar depois do primeiro encontro.

Durante o estágio de descoberta, o consumidor passa por situações em que se pergunta se deve arriscar a compra de um livro, ou de um ingresso para o cinema, durante os primeiros instantes da descoberta, ele busca algo que goste. Quando começa a experimentar a obra, o consumidor entra para o universo e passa a ver a obra como ela é; deixa de ser um admirador para começar a reter informações a respeito da franquia. Quando começar a exploração, o consumidor se perguntará se está sozinho e vai querer mais, vai então procurar ajuda para conseguir mais (Pratten, 2011).

A profundidade da experiência em uma franquia motiva mais o consumo, pois o consumidor já conhece a mecânica do universo e passa a se sentir parte daquele mundo, tendo lembranças a respeito de narrativas anteriores (Jenkins, 2009). As diversas narrativas distribuídas por diferentes mídias pedem pela fidelidade do consumidor, que quanto mais se aprofunda no universo, mais se sente parte da história, o que aumenta o engajamento, transformando o simples consumidor em fã, que passa a buscar mais a respeito da história.

A mídia selecionada para ser o suporte de uma narrativa influencia diretamente no sucesso da franquia, pois uma mídia com um público amplo possui mais chances de alcançar consumidores que virão a ser fãs. O cinema, a televisão e os livros são considerados por Jenkins (2009) mídias de público amplo, ideais para utilizar as narrativas principais, enquanto histórias em quadrinhos, episódios web e jogos são considerados

mídias de público restrito, que possibilitam o aprofundamento do fã no universo da franquia através de narrativas auxiliares.

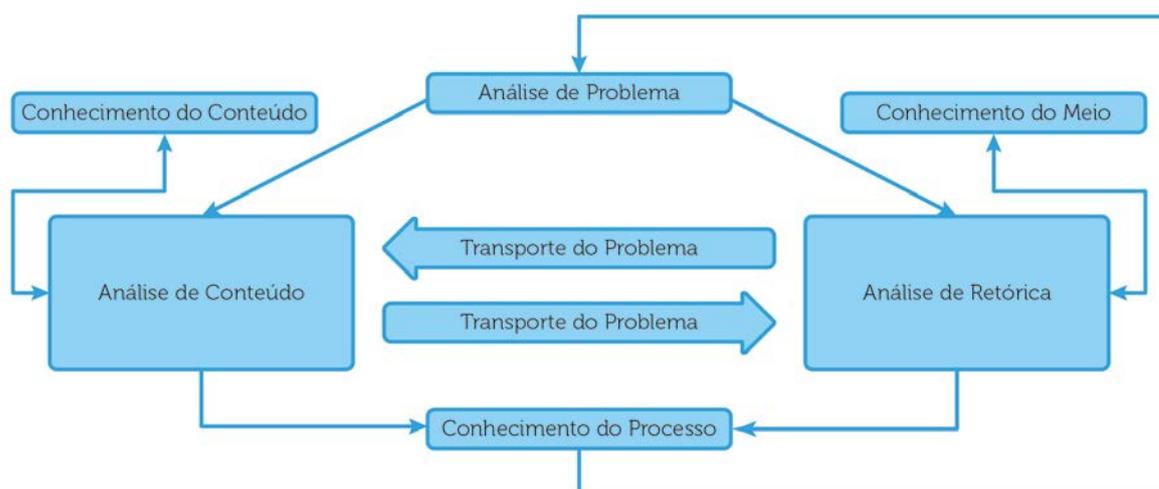
4 METODOLOGIA

A elaboração e realização de projetos bem-sucedidos necessitam a adoção de uma metodologia que responda de maneira adequada aos problemas que se enfrentarão ao longo do projeto. A transmidialidade, por ser relativamente jovem e bastante abrangente no que diz respeito à quantidade de parâmetros, ainda não possui metodologias comprovadamente validadas, portanto se torna necessário procurar métodos em outras áreas que possam emprestar seu conhecimento para completar uma metodologia.

Como base para a metodologia, foi adotada a proposta de Munari (2008) que pode ser utilizada para a resolução de qualquer tipo de problema como base para a criação de uma metodologia proposta.

Para o desenvolvimento do projeto em si, foi utilizada a técnica desenvolvida para escrita criativa, descrita por Bereiter e Scardamalia (1987) que possui um caráter cíclico para acúmulo de conhecimento de assunto e de retórica. O Modelo de Transformação do Conhecimento (Figura 2) visa a repetição dos passos de análise e conhecimento até que o autor possua total domínio a respeito do assunto a ser falado e do meio a ser utilizado para falar.

Figura 2 – Modelo de transformação do conhecimento

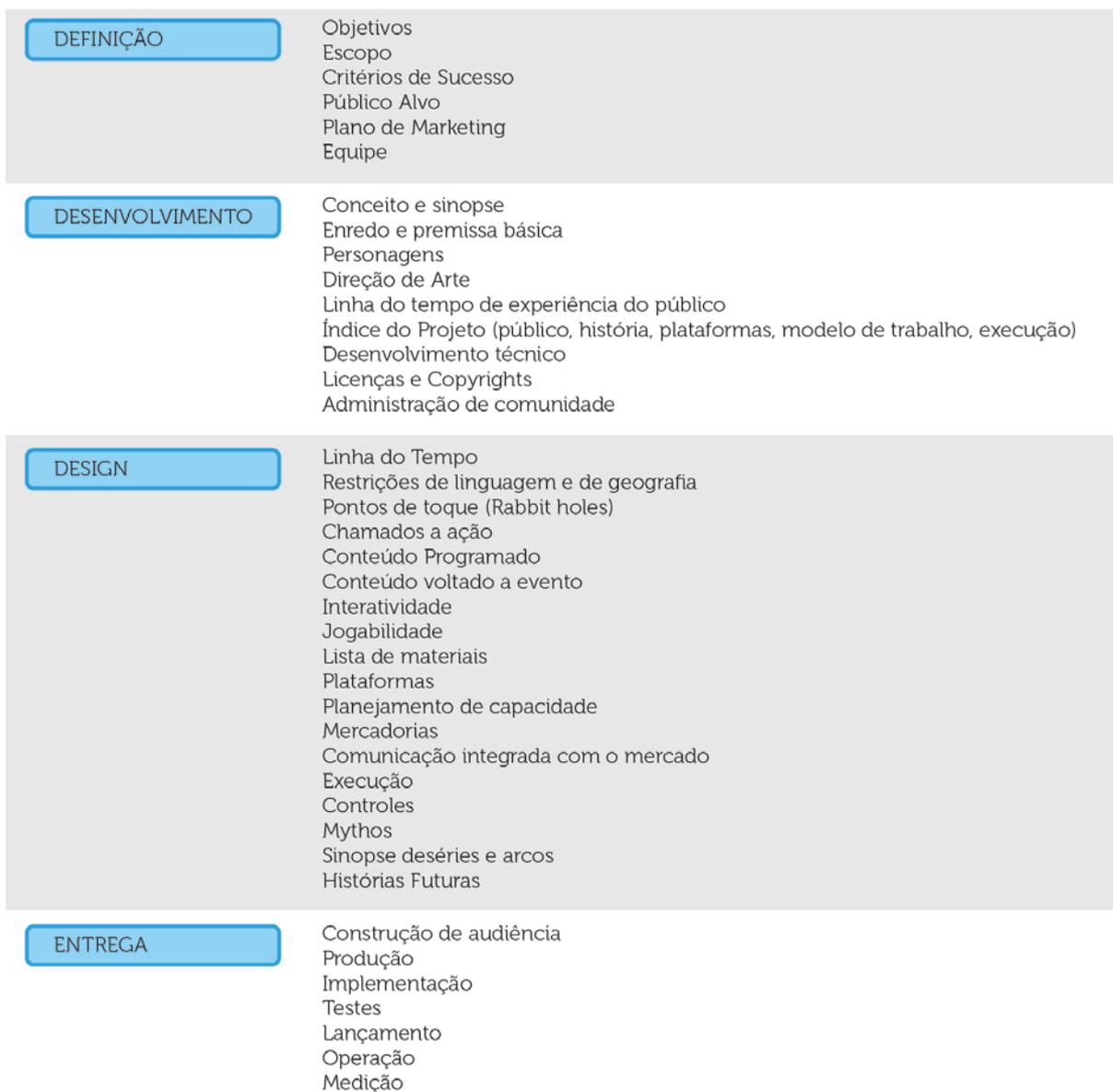


Fonte: o Autor (2014), adaptado de Bereiter e Scardamalia(1987)

Como complementação das etapas e avaliação com a pluralidade de parâmetros da narrativa transmídia, foi empregado o método de Pratten (2011) desenvolvido especificamente para projetos transmídia. O *Workflow* de um Projeto Transmídia, apesar de completo, é direcionado para mídias que são lançados diretamente em meios de amplo

público (televisão, cinema etc), e não leva em consideração mídias alternativas que sejam usadas como base para a narrativa-mãe. Abaixo segue esquema representativo (Figura 3).

Figura 3 – Workflow de um Projeto Transmídia



Fonte: o Autor (2014), adaptado de Pratten (2011).

A partir destes métodos foi elaborada a metodologia proposta para desenvolvimento do trabalho que foi dividido em duas fases:

Fase 1 – projeto de desenvolvimento de narrativas transmídias:

-Etapa 1 – **Contextualização projetual** – análise superficial dos diversos assuntos abordados dentro de narrativa transmídia para obtenção de uma visão global de todo o processo de criação que o universo transmidiático necessita para a geração de uma história;

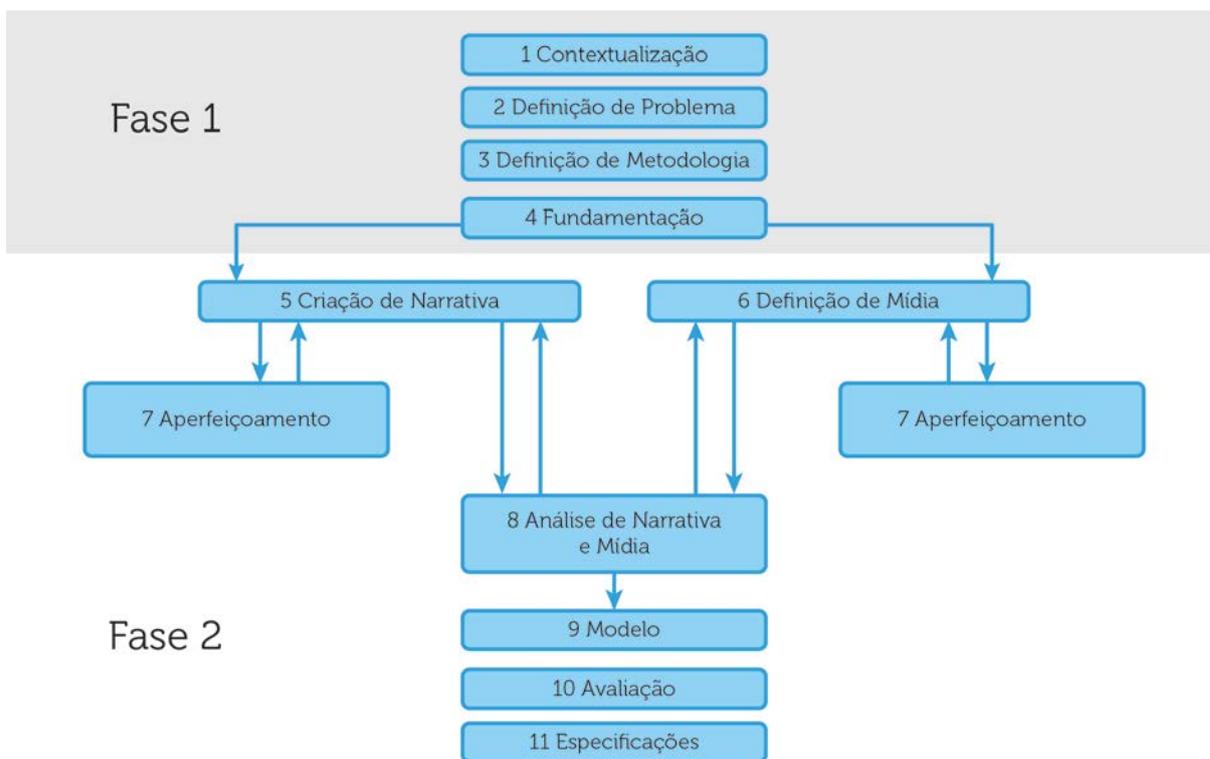
- Etapa 2 - **Definição de Problema** – etapa que delimita o tema, define os objetivos do projeto, delinea os limites do assunto e o público alvo que deverá ser considerado;
- Etapa 3 - **Definição de Metodologia** – etapa que definirá como o trabalho será realizado para o direcionamento de um resultado que seja satisfatoriamente interessante dentro de um percurso de tempo aceitável.
- Etapa 4 – **Fundamentação** – etapa de pesquisa e análise de trabalhos realizados por pesquisadores das áreas de mercado e consumo, mídias de massa, *storytelling* e narrativa transmídia com o objetivo de complementar e aprofundar o conhecimento sobre o tema;

Fase 2 – desenvolvimento do projeto:

- Etapa 5 - **Criação de Narrativa** – etapa de criação da narrativa onde se desenvolve a história como um todo. São elaborados os conceitos, personagens, roteiros, *storyboards* e o que mais for necessário para o completo desenvolvimento da história;
- Etapa 6 - **Definição de Mídia** – etapa para definir as mídias que serão utilizadas observando a intenção de dar ao consumidor uma experiência mais proveitosa do universo em que a narrativa será realizada. Desenvolvimento do conhecimento de técnicas, onde serão pesquisadas as possibilidades da mídia selecionada, os seus recursos e a aceitação do público pela mídia;
- Etapa 7 - **Aperfeiçoamento** – etapa de pesquisa em que se buscam maiores informações a respeito do assunto e da mídia que está sendo trabalhado;
- Etapa 8 - **Análise de Narrativa e Mídia** – etapa de verificação da linha do tempo de todas as narrativas do universo transmídia e da consistência de todos os dados das histórias tratadas. Estudo das possibilidades de inserção de novas narrativas e mídias. Análise do conteúdo programado para cada mídia e como esse conteúdo está sendo utilizado considerando-se ainda as plataformas existentes para os diferentes tipos de mídia;
- Etapa 9 - **Elaboração de modelo** – produção de modelo finalizado e funcional, inserido na mídia em que será consumido e utilizado para a avaliação do produto;
- Etapa 10 - **Avaliação** – seleção de audiência preliminar para se começar a apresentar o universo. Identificação dos possíveis consumidores teste, que farão avaliações e testes do modelo seguindo para uma etapa de refinamento;
- Etapa 11 - **Especificações** – fase de refinamento, com definição de todas as especificações técnicas necessárias para a produção em grande escala. Nesse momento será feito o lançamento do produto para a mídia, através do meio que melhor se encaixar com a mídia.

A Figura 4 sintetiza as etapas da metodologia proposta.

Figura 4 – Proposta de metodologia para Projeto Transmídia



Fonte: o Autor (2014)

5 ANÁLISE DE SIMILARES

Segundo Jenkins (2009) ainda não existe um modelo de avaliação para uma obra que se desenvolve através de várias mídias, já que uma franquia transmídia é composta por uma complexa rede de informações que circula em diversos campos diferentes. Será necessário o desenvolvimento posterior, de acordo com a análise dos resultados obtidos com as diversas experiências, como aconteceu com cada nova maneira que surgiu para se construir narrativas.

Existem alguns parâmetros que podem ser avaliados para se obter informações na construção de um projeto transmídia, dando ideias de possibilidades de uso das diversas mídias à disposição do produtor. As análises que seguem foram selecionadas por mostrarem de maneiras diferentes como são aplicadas franquias transmídia. Serão utilizadas para exemplificar e entender da melhor maneira o uso das diversas mídias dentro de seus projetos narrativos e a colocação temporal de cada mídia dentro da sua franquia.

As franquias analisadas utilizam o transmídia de maneiras diferentes:

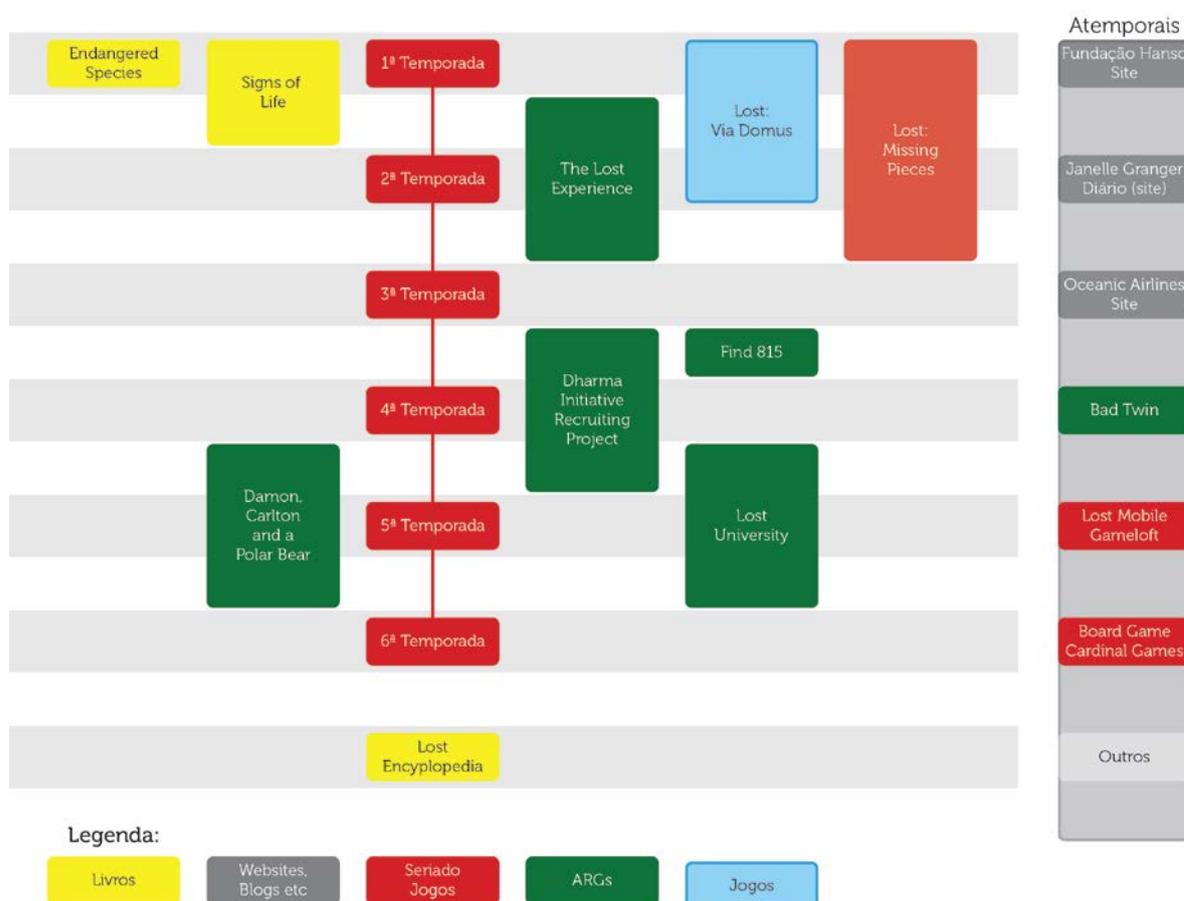
- **Lost** utiliza a mídia principal para atrair o público e as mídias auxiliares para estender seu conteúdo e explicar buracos de coelho que não foram resolvidos ao longo da sua história, além de envolver mais o seu público com narrativas em realidade estendida.
- **Matrix** utiliza a mídia principal para desenvolver outras narrativas que enriqueçam seu universo e expliquem partes da história que não podem ser realizadas pela mídia principal.
- A **Teoria Pixar** é uma teoria criada por fãs em queos diversos filmes da produtora estão interligados.
- **Inside Experience** é uma ação de marketing que instiga o público a interagir com a produção através de várias mídias digitais interativas.
- **xxxHolic** e **Tsubasa Reservoir Chronicle** são histórias que possuem diversos buracos de coelho entre si e que foram lançadas simultaneamente, tendo ainda diversos paralelos com as outras obras do estúdio Clamp.

5.1 LOST

A premiada série de televisão foi lançada em 2004 e acabou em 2010, ao longo de 6 temporadas com um total de 121 episódios. Utilizou diversos recursos para ampliar a experiência dos consumidores durante sua exibição.

Abaixo segue um esquema (Figura 6) que mostra uma parte das narrativas utilizadas para a implementação do sistema transmídia, que foi característica essencial para o grande sucesso que a série obteve.

Figura 6 – Esquema de funcionamento das mídias de "Lost"



Fonte: o Autor (2014)

5.1.1 Transmidialidade

Os produtores do seriado utilizaram uma estratégia de narrativa que busca aproximar a franquia do maior número de pessoas o possível, colocando elementos de seriados policiais com a personagem Kate, de seriados médicos com Jack, de seriados adolescentes com os irmãos Boone e Shannon, de documentários selvagens com Locke e outros tipos de programas televisivos.

Essa estratégia não se restringiu ao seriado, e passou a ser amplamente utilizada através de mídias, utilizando uma estratégia transmídia a partir da segunda temporada do seriado, lançando livros e ARGs com fragmentos da história de "Lost", quando a produção identificou que os consumidores haviam passado da fase de descoberta e já estavam experimentando e buscando por aprofundamento no Universo.

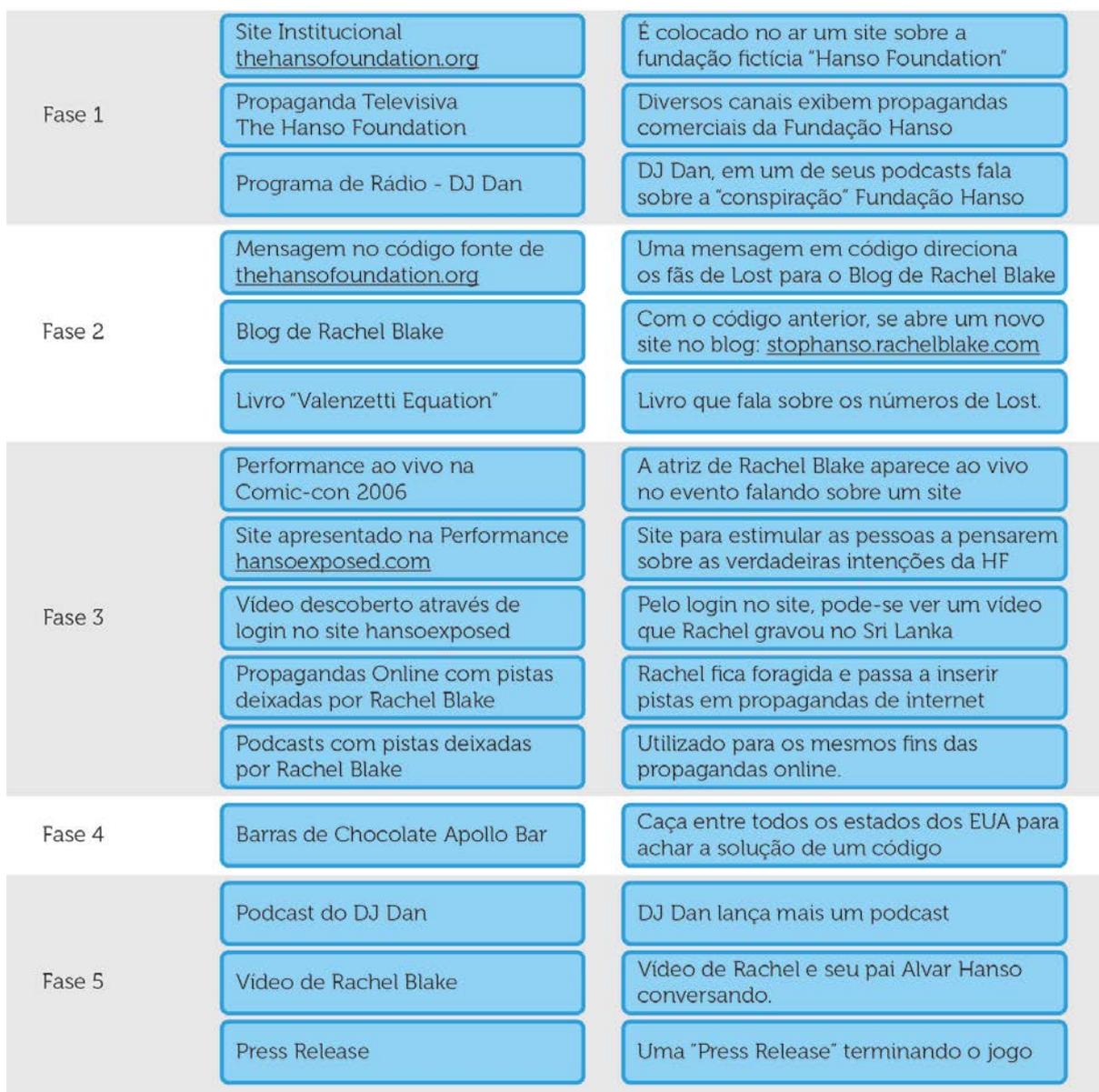
Pode-se perceber que ao longo das temporadas o número de episódios diminuiu enquanto aumentou o conteúdo transmídia, que muitas vezes ficou concentrado no início da linha temporal da narrativa, como os livros, que apesar de lançados todos durante a segunda temporada, acontecem durante os primeiros episódios da primeira temporada.

Algo interessante a se destacar é que todas as mídias auxiliares acabavam fazendo pouco sentido quando experimentadas individualmente, precisando da série como *background* para conseguir entender completamente.

"*Lost*" utilizou diversas mídias atemporais, que foram lançadas depois do lançamento da série, algumas ao longo da primeira temporada, como os sites das instituições que faziam parte do universo de "*Lost*" e outros como os jogos, durante temporadas posteriores. Entretanto, é importante sinalizar que todas as mídias atemporais faziam sentido ao longo de todo o seriado, como sites ou um jogo que utiliza os cenários da ilha mas não é temporalmente fixo.

Uma das estratégias mais bem elaboradas de "*Lost*" foi a materialização do Universo fictício no mundo real através dos ARGs, que traziam uma espécie de jogo para a vida real, deixando o consumidor fazer parte da história que acompanhava na televisão. A Figura 7 esquematiza detalhadamente as ações realizadas pelo Alternate Reality Game chamado "*Lost Experience*".

Figura 7 – Esquema de funcionamento do ARG "Lost Experience"



Fonte: o Autor (2014)

"*The Lost Experience*" aconteceu ao longo de dois intervalos de temporadas, e começou a ser difundido a partir do site (de verdade) de uma empresa fictícia que tinha parte ativa no enredo do seriado. A tentativa de incriminação dessa empresa por parte de uma funcionária, que descobre o que acontece na ilha de *Lost*, começa através do site da própria empresa, e passa para outras plataformas rapidamente, principalmente plataformas digitais, mas também utiliza outros tipos de plataforma, como uma apresentação ao vivo durante um evento, e um chocolate com uma mensagem diferente escondida em cada estado norte americano que só faz sentido quando todas são analisadas juntas.

A imersão no mundo de "Lost", com a possibilidade de que aquela ilha e todos os seus personagens e acontecimentos fossem verdadeiros levou os fãs de "Lost" a terem um comportamento mais interessado pela série, elevando o engajamento especialmente por conta dos ARGs.

5.1.2 Identidade visual

Através de cenários, personagens, roupas e eventos o seriado criou uma ambientação visual que levou os usuários a reconhecerem em qualquer mídia a identidade da franquia "Lost". O cenário mais natural, com florestas, praias, cavernas acabou se tornando marca registrada do seriado, e mais a frente, as situações inusitadas como um urso polar em meio a uma ilha tropical, ou campos de força e até mesmo fumaça negra, passaram a fazer parte dessa enciclopédia de situações visuais que se criou com "Lost", como se vê na Figura 8.

O visual mais sujo dos personagens, presos na ilha contra vontade, também contribuiu para que houvesse uma identidade na construção de pôsteres e propagandas da série que mostravam os personagens. Além disso, o sistema de identidade gráfica da marca é muito consistente, sendo utilizado amplamente por todas as mídias, mantendo o mesmo modelo sempre, fazendo com que os consumidores sempre consigam identificar o que faz parte ou não da franquia.

Um detalhe bastante interessante a respeito de "Lost", é que o sistema de identidade pertencente às empresas internas do seriado começa a ser utilizado fora, com a construção de sites, blogs e comerciais, que são dicas dos ARGs, para os consumidores assumirem as outras mídias.

Figura 8 – Elementos Visuais que formam a unidade Visual de "Lost"



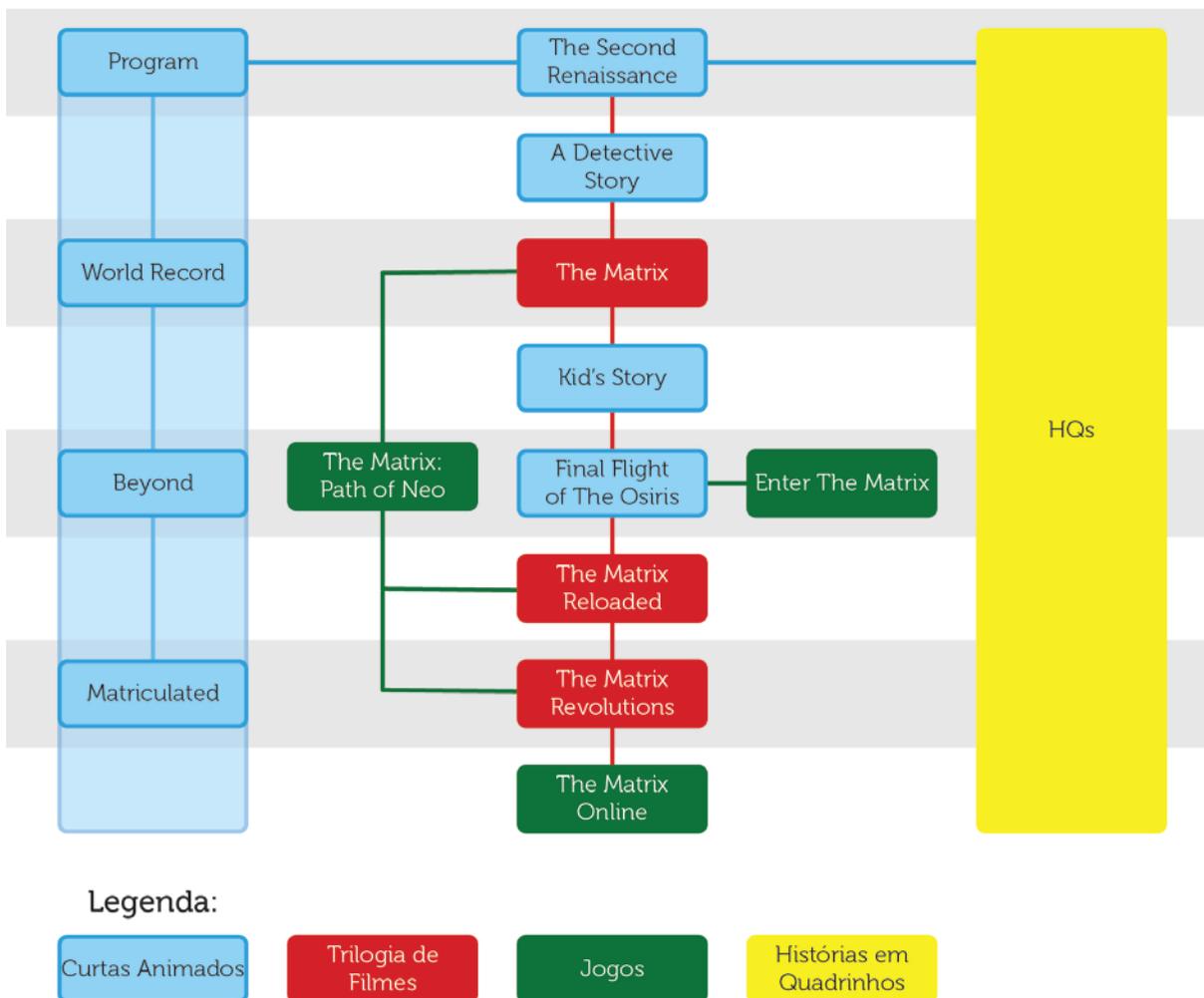
Fonte: o Autor (2014), adaptado de Lostpedia (2014)

5.2 MATRIX

A franquia “*The Matrix*” começou com o lançamento do filme “*The Matrix*”, em 1999, seguido do lançamento de diversas narrativas em outras mídias que aproveitavam o universo criado no primeiro filme para contar outras histórias. Algumas dessas narrativas contavam histórias de personagens ou de locais relacionados com os filmes que foram lançados em seguida: “*Matrix Reloaded*” e “*Matrix Revolutions*”, ambos lançados em 2003.

A Figura 9 mostra um esquema onde se encaixam todas as obras da franquia.

Figura 9 – Encaixe da linha do tempo de todas as Obras de "The Matrix"



Fonte: o Autor (2014)

5.2.1 Transmidialidade

Jenkins (2009) define "The Matrix" como sendo entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. O intervalo entre o primeiro e o segundo filme é bastante grande, e necessário para a inserção dos fãs dentro do universo. Durante esse intervalo surgiram diversas mídias que explicam o universo e apresentam novos personagens que serão explorados durante os filmes que encerram a série.

A abundância de alusões a elementos das mais variadas culturas presente na franquia a torna entretenimento global, pois muitas culturas conseguem encontrar algum tipo de ligação emocional com alguma narrativa. Jenkins (2009) ainda faz um paralelo entre a "Odisseia" e "The Matrix" através das referências que são utilizadas de cultura global,

histórica e contemporânea, tornando “*The Matrix*” uma obra para a cultura do momento, e deixando alguns consumidores de gerações mais recentes não aptos a compreenderem a profundidade das narrativas.

Os buracos de coelho são utilizados principalmente através do universo e de personagens (*Franchise Transmedia*), tendo apenas uma linha que segue a mesma história (*Portmanteau Transmedia*), onde os eventos do curta de animação “*The Final Flight of The Osiris*” levam ao início do jogo “*Enter The Matrix*” que apresenta dois personagens que desempenham papéis importantes no segundo e terceiro filmes.

As histórias em quadrinhos contam diversas histórias curtas aproveitando o universo criado pelos irmãos Wachowski, mas também fazem algumas brincadeiras que colocam em dúvida a probabilidade de aquele universo ser ou não aplicável ao mundo real. Os fãs são levados a especularem e procurarem mais a respeito da obra, o que gera engajamento e fidelidade.

Um personagem que possui papel chave na resolução do último filme é apresentado em um dos curtas, “*Kid’s Story*”, onde ele é apresentado e a sua história é contada. O surgimento desse personagem em “*Matrix Reloaded*” é casual e sem maiores apresentações, o que deixa muitos espectadores que não acompanharam os curtas animados em dúvida sobre sua importância, que se prova muito maior com os acontecimentos do terceiro filme.

Apesar de a franquia como um todo ser muito complexa, as partes individuais (com poucas exceções) são independentes e não necessitam do *background* de referências dos filmes para compreensão, apesar de enriquecerem muito a experiência do consumidor.

5.2.2 Identidade visual

A franquia utiliza elementos bem marcantes, entretanto contrastantes entre si. Podemos dividir em duas identidades diferentes, unificadas por um sistema de apoio muito forte: a realidade e a matriz. Na realidade os humanos são reprimidos pelas máquinas, e todos os cenários são sujos e com aparência mecânica, com os personagens tendo entradas para cabos nos corpos. Na Matriz, o cenário tem a aparência normal, entretanto os personagens principais possuem uma aparência “*badass*” (uma aparência muito mais legal) que se destaca das outras pessoas, usando muito couro e vinil com coturnos e óculos escuros.

As identidades imagéticas se reproduzem para além dos filmes, com curtas de animação e jogos pegando emprestados efeitos, cenários e vestuário. Além disso, o sistema de apoio em código alfa-numérico verde sobre o fundo escuro, com orientação vertical

aparece em diversas situações, permitindo a identificação imediata de cada nova narrativa lançada.

A Figura 10 mostra a unidade visual entre as obras de Matrix.

Figura 10 – Elementos que compõe "The Matrix"



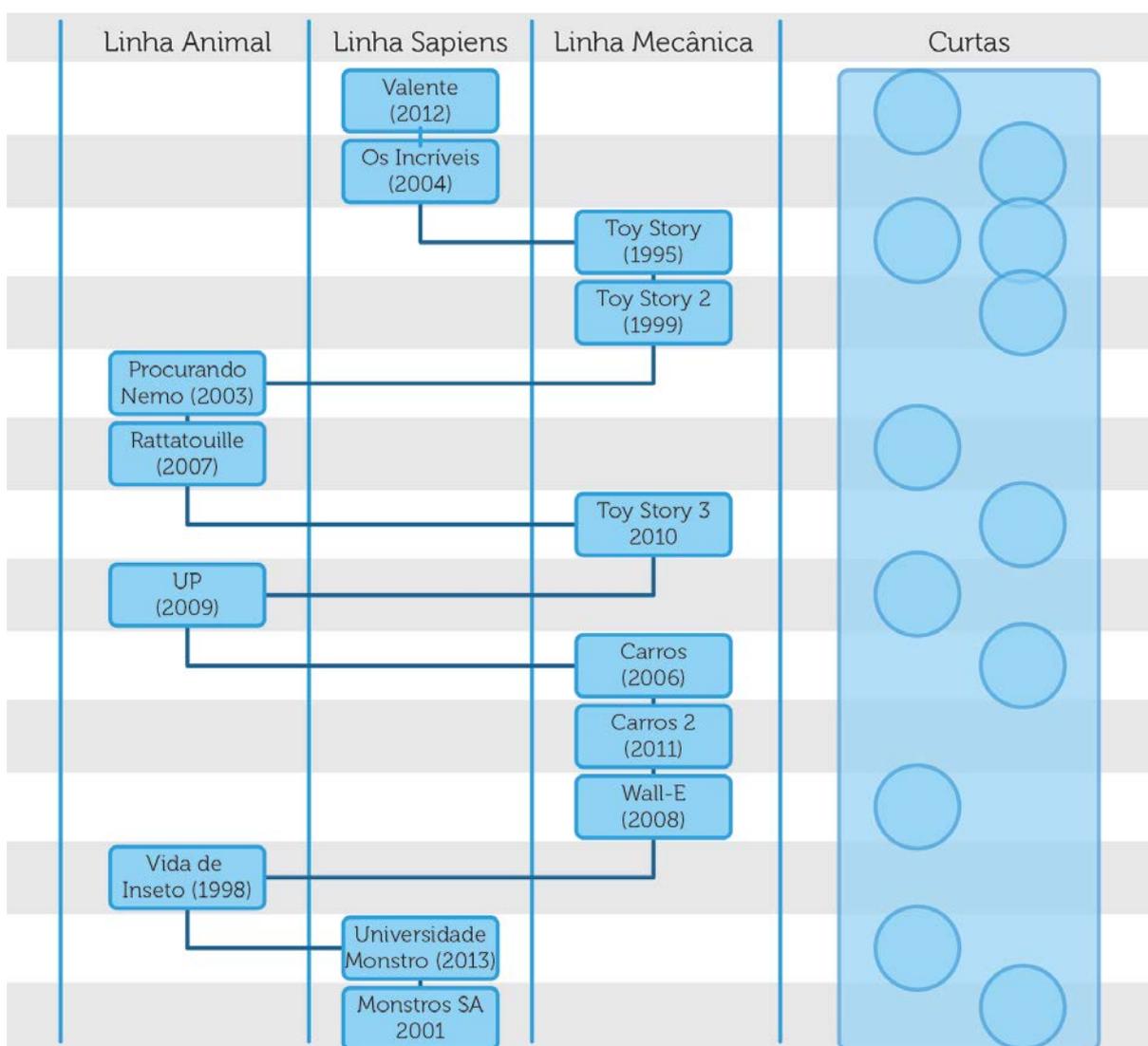
Fonte: o Autor (2014), adaptado de Wikipedia (2014).

5.3 PIXAR THEORY

Ao assistir os filmes de animação produzidos pela Pixar pode-se perceber um grande número de referências entre os filmes, personagens, empresas e locais que aparecem em plano de fundo à história principal. Nunca foi deixado claro pela empresa produtora dos filmes se existe de fato alguma ligação entre os filmes, entretanto diversos fãs argumentam que todos eles (e os curtas) se passam no mesmo universo e alguns são sequências de acontecimento de outros.

A Figura 11 é um esquema que mostra a evolução temporal do Universo segundo os fãs na "PixarTheory":

Figura 11 – Evolução temporal (segundo os fãs) das obras da Pixar



Fonte: o Autor (2014)

5.3.1 Transmidialidade

Existem três linhas principais entre os filmes da Pixar: a linha animal, onde os animais possuem características humanas evoluídas; a linha mecânica, onde máquinas e objetos inanimados passam a ser representados com características humanizadas e consciência; e a linha Sapiens, onde se passam os acontecimentos de pessoas normais e monstros (evolução final entre pessoas e animais);

Os curtas que são tradicionalmente exibidos antes de todos os filmes da Pixar recebem o seu lugar na transmidialidade da obra, com um personagem de um dos curtas

(“*Geri’s Game*”) tendo relativo destaque em um dos filmes (“*Toy Story 2*”). Os curtas são distribuídos de forma mais aleatória e atemporal que os filmes, entretanto existem muitas semelhanças entre os universos descritos.

A linha temporal da teoria depende muito do conhecimento do consumidor da franquia, e possui diversas inconsistências, mas de uma maneira geral é bastante interessante e faz muito sentido, podendo ser classificada como um material produzido por fãs, fazendo parte do universo expandido da Pixar.

5.3.2 Identidade visual

Todos os filmes da Pixar são feitos em animação 3D, a cada lançamento evoluindo mais os efeitos em computação gráfica, dando mais e mais a sensação de realidade para o universo, entretanto seus personagens, mesmo quando humanos, possuem qualidades de caricaturas, mantendo certo distanciamento do mundo real.

A identidade geral entre todos os seus filmes não é muito palpável, sendo mais uma unidade conceitual, mantendo elementos básicos de formulação de filmes: objetos inanimados e animais que possuem a capacidade de pensar e falar, animação que torna os personagens relativamente humanizados e caricatos, animação longa metragem apresentada sempre depois de um curta animado e uma empresa que faz parte do universo de grande parte das narrativas.

A Figura 12 mostra a identidade entre todos os filmes lançados pela Pixar.

Figura 12 – Conceito Visual unificado entre todas as obras da Pixar



Fonte: Wikipedia (2014)

5.4 THE INSIDE EXPERIENCE

A empresa de processadores Intel em conjunto com a empresa de eletrônicos Toshiba lançou em 2011 uma ação em formato de minissérie *Web* chamada “Inside”, e apelidada como “*Inside Experience*”, onde o público precisa acompanhar não somente os episódios no *Youtube*, mas também as mídias sociais auxiliares que disponibilizavam informações essenciais para a compreensão e a possibilidade de interação com a história.

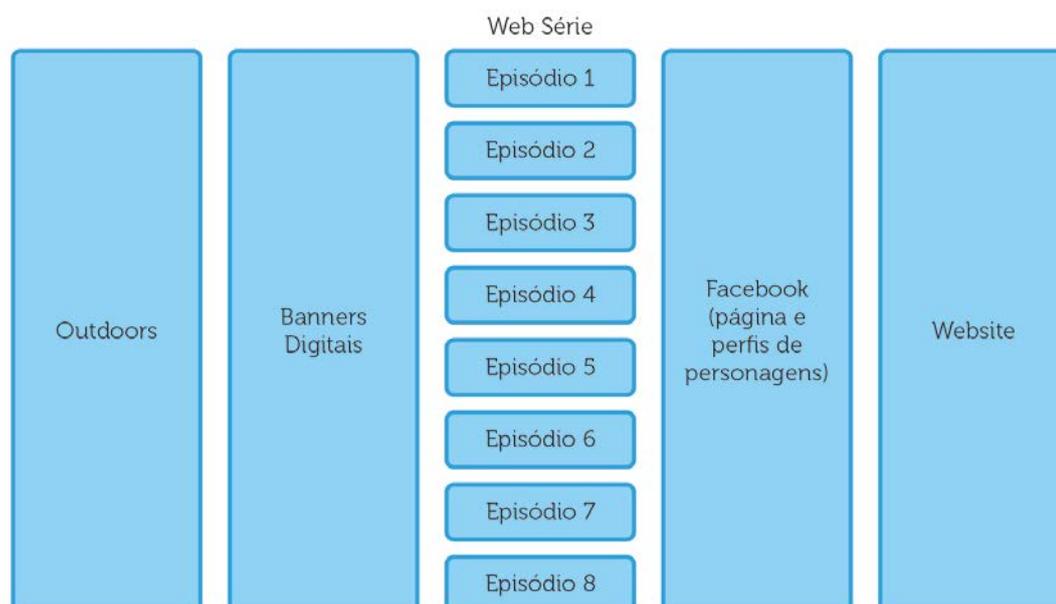
5.4.1 Transmidialidade

Classificado por Pratten (2013) como um ARG, a obra possui um modelo bem simples, onde as mídias sociais são utilizadas ao longo dos episódios e em seus intervalos para contar a história da personagem de Emmy Rossum, que está presa em uma sala com um computador que acessa a internet. As mídias sociais são o meio de comunicação da personagem com o mundo exterior para pedir ajuda e se libertar do seu captor.

Em diversos momentos dos episódios é possível ver a intervenção dos consumidores nas ações da personagem e no desenvolver da história. Apesar de começar como uma experiência restrita a usuários participantes de uma ação, nos primeiros episódios a série foi liberada para o público em geral, e atingiu o sucesso que almejava: a atenção da mídia.

A Figura 13 mostra um esquema de como funcionou “Inside”:

Figura 13 – Funcionamento do ARG Inside, e suas mídias



Fonte: o Autor (2014)

5.4.2 Identidade visual

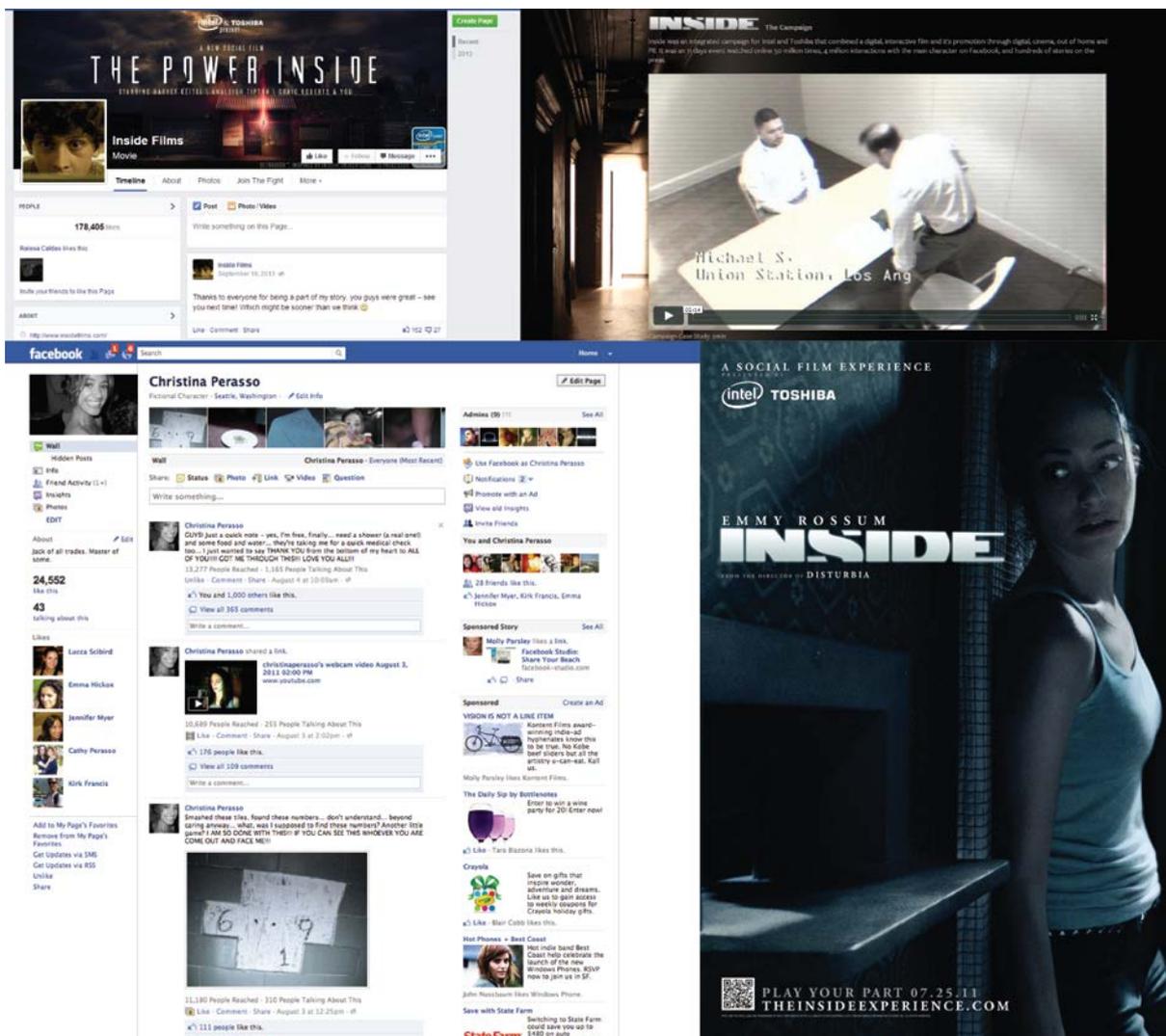
A mídia principal possuía um tom bastante misterioso, com imagens que remetem a claustrofobia e digital, dava destaque para cores escuras, enquanto suas mídias auxiliares seguem as mesmas características visuais.

O sistema de identidade visual bem elaborado fez com que toda a sensação gráfica de todas as suas mídias se unificassem, tornando a experiência do usuário uma única, junto

com a narrativa dividida através de diversas mídias. O estilo narrativo, com a escrita precipitada e coloquial de uma pessoa que está presa, com o sinal de *internet* intermitente também ajudou muito na contextualização dos consumidores.

A Figura 14 mostra as diferentes mídias em seu contexto visual.

Figura 14 – Unidade Visual de Inside



Fonte: o Autor (2014) adaptado de wikipedia (2014) e InsideSite (2014)

5.5 xxxHOLIC E TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE

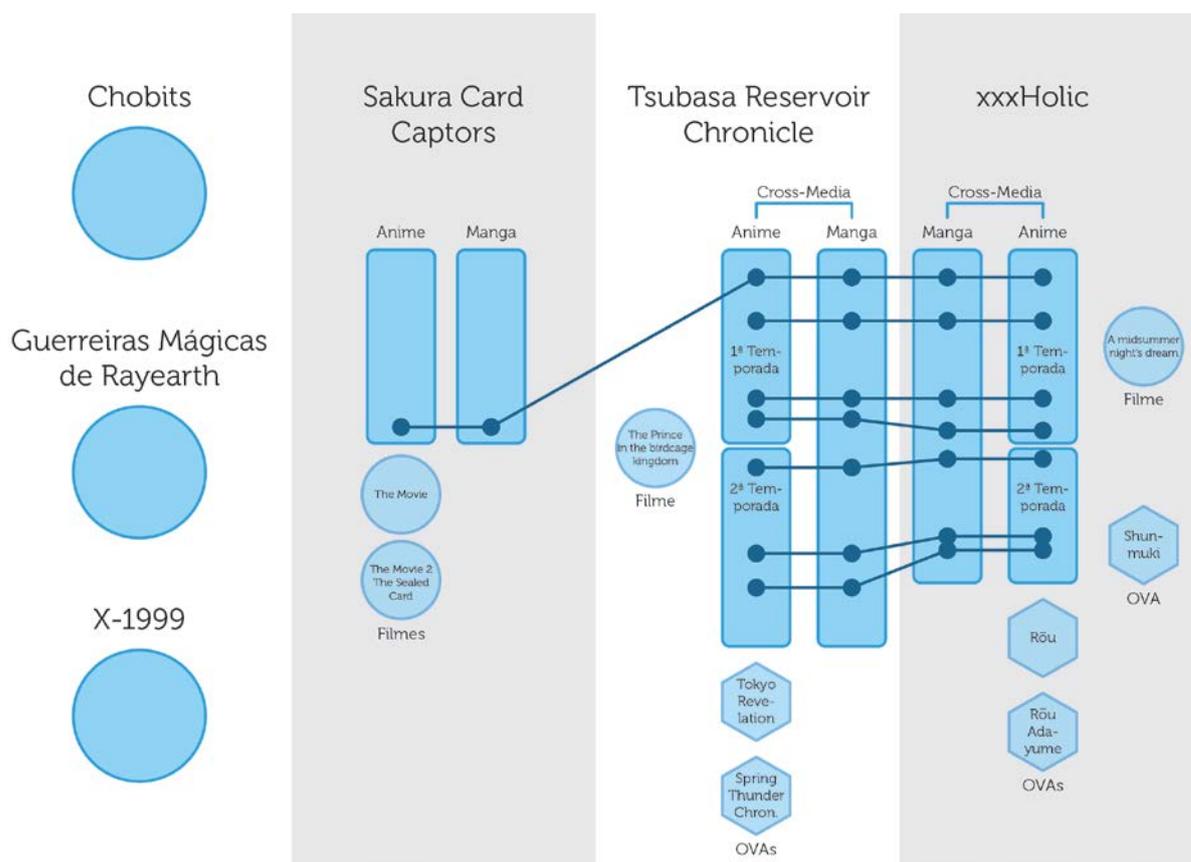
O grupo de quatro artistas japonesas Clamp foi formado na metade dos anos 80, começando a publicar material em 1987. O grupo lida com diversas temáticas e modelos de narrativas, sendo comum o uso da mesma história em duas mídias diferentes (uso de crossmídia, normalmente através de mangá (história em quadrinhos oriental seriada, com traços característicos e geralmente em preto e branco) e anime (animação desenhada oriental seriada, com movimentos e recursos característicos) e a extensão da história com

mídias auxiliares, normalmente filmes e OVAs (*Original Video Animation*, uma espécie de episódio extra e mais longo que um capítulo do anime).

O multiverso de Clamp é muito variado, com o grupo tendo trabalhado em diversas franquias diferentes, entretanto a maioria das obras do grupo utiliza um mesmo universo, com elementos cruzando através das diversas obras e tornando a experiência do universo muito mais profunda.

A figura 15 mostra um esquema que foca em três obras do grupo para uma análise mais detalhada do modelo, que é diferente dos modelos apresentados até então:

Figura 15 – Desenvolvimento do multiverso Clamp com detalhe para "TsubasaReservoirChronicles" e "xxxHolic"



Fonte: o Autor (2014)

5.5.1 Transmidialidade

Todos os mundos de Clamp estão contidos dentro de um universo (chamado de multiverso por uma das personagens capaz de entender e viajar através desses mundos), e em algumas situações, personagens ou objetos podem navegar através deles.

Um dos protagonistas de Sakura aparece novamente em xxxHolic, possuindo grande relevância em Tsubasa. O principal método de "buraco de coelho" para as artistas de Clamp são os personagens, os quais estão presentes em diversas histórias, além de diversos objetos serem referenciados com frequência.

Tsubasa e xxxHolic, por acontecerem concomitantemente (tanto em lançamento de edições, como dentro das narrativas) possuem interferências diretas e frequentes durante toda a publicação da franquia, com explicações de pequenos fatos que acontecem em uma história na linha narrativa da outra: existem diversas lacunas narrativas em uma obra que são preenchidas por acontecimentos da outra.

Um fato bastante curioso e característico de obras no estilo oriental, é que existe uma transposição crossmídia que repete a narrativa do mangá em anime, e depois que o anime é feito, existe uma criação de conteúdo extra para novas mídias, como OVAs e filmes que servem como modelo transmídia tanto para o mangá como para o anime.

5.5.2 Identidade visual

O estúdio Clamp utiliza um estilo bem singular de desenho para seus mangás e animes, só assim criando uma identidade entre todos os seus trabalhos. As três obras são individualmente identificadas através de suas identidades próprias, entretanto a única coisa que liga a transmidialidade entre as obras são os personagens e o estilo de traço dos desenhos/animações.

Cada obra, entretanto, possui um modelo de identidade sólido que quando colocado em um sistema transmídia (no caso do anime, filmes e OVAs), são bastante significativos, deixando os consumidores visualmente conscientes do que estão assistindo ou lendo o tempo todo.

Na Figura 16 aparecem elementos das diversas mídias, mostrando que inclusive o traço do desenho se mantém bastante fiel, mas adaptado à mídia que é apresentado.

Figura 16 – Elementos visuais do multiverso Clamp



Fonte: o Autor (2014) adaptado de ClampWikia (2014)

6 CONCEITUAÇÃO

Neste estudo são trabalhadas duas conceituações: a primeira delas definida por Brooks (2011), retratada anteriormente, servindo para direcionar o autor, em que é necessário contar a história em uma frase simples, definindo assim a essência da narrativa; a segunda será uma conceituação visual, definida a partir de palavras-chave que deverão representar o conceito da história e definir a maneira como a mídia se comportará graficamente.

O conceito do conto será trabalhado com o modelo de pergunta “E se”, em que se desenvolve a história como resposta à pergunta que o conceito propõe:

- “E se uma criança pudesse criar quimeras de contos de fadas para não precisar compreender a morte ao seu redor?”

A partir do conceito chave da história, serão utilizadas algumas palavras que farão a representação visual do conceito da história.

A figura 17 mostra, de maneira gráfica, as palavras selecionadas para que haja uma aplicação completa do conceito da história no que diz respeito ao plano gráfico, gerando assim o conceito visual da mídia que será aplicada com a narrativa principal.

Figura 17 – Quadro de Conceitos



Fonte: o Autor (2014)

7 NARRATIVA PRINCIPAL

A narrativa principal chama-se Quimeraluz e foi introduzida anteriormente através de sinopse. Para entender completamente o trabalho, deve-se ler o apêndice A.

7.1 APERFEIÇOAMENTO DE NARRATIVA

A narrativa foi elaborada previamente ao projeto através de um esboço de roteiro com o desenvolvimento inicial de cada parte para chegar a uma solução inteira. Com isso pronto, o desenvolvimento inicial foi modificado para melhorar em aspectos como linguagem, retórica e gramática, além de ajustes nos tamanhos dos capítulos que afetaram a estética final do projeto.

Algumas das principais interferências de aperfeiçoamento ao longo do projeto foram realizadas para enriquecer as referências de contos de fadas, que possuem o papel bastante estético de trazer o imaginário coletivo para a narrativa. Algumas novas referências arrumam problemas de narrativa, como a mudança da mesa de chá que referencia “Alice no País das Maravilhas” que é modificada para conter um personagem real (o Chapeleiro Louco) e alterada para um momento mais adiante da narrativa, conseguindo assim inserir uma mesa real para os acontecimentos. A cena retirada do encontro de Clara, João e Maria é substituída pelo aparecimento de um gigante e a personagem de Maria é eliminada.

A substituição do Coelho Branco no grupo de personagens principais acaba se fazendo necessária para não forçar referências repetidas de Alice no País das Maravilhas. Todos os novos personagens inseridos de maneira mais distribuída ao longo da narrativa estão buscando algo, já que Clara está em busca de sua mãe, ela projeta ilusões de personagens que estejam procurando por algo com tanta força quanto ela mesma. Também foi inserida uma nova definição de padrão na história, em que a cada experiência perigosa que Clara vivencia, seu subconsciente responde com a criação de um novo personagem ilusório que a acalma.

A utilização de palavras relacionadas à iluminação para a descrição de personagens e cenários ilusórios é bastante carregada, para dar ao leitor a sensação de irreal. Além de terem sido corrigidos problemas de ambientação temporal, apenas com a modificação dos verbos de ação para a conjugação no pretérito perfeito e pretérito imperfeito durante as narrações. As palavras com muita repetição em sentenças curtas também foram corrigidas ou suprimidas quando cabível.

Segundo HOFFMAN (2003), o uso de personagens de outras obras de ficção é restrito a personagens de domínio público, que não estejam ligados a uma marca (como Mickey Mouse, diretamente associado à Disney), entretanto a caracterização de um determinado personagem pode estar ligada a características originais específicas, como por exemplo, a vestimenta e características gráficas de Pinóquio. No Brasil, todas as obras referenciadas estão em domínio público, pois a lei estabelece um prazo de 70 anos após a morte do autor (todas as obras anteriores a 1944). Abaixo uma lista dos possíveis *Copyrights* e sua devida observação de permissão de uso:

- Gato de Cheshire, Lebre de Março e Chapeleiro Maluco são personagens que caíram dentro do domínio público americano 100 anos após a morte de Lewis Carroll, o autor do Livro "Alice no País das Maravilhas", em 1898;
- Sininho, retirada do livro originalmente escrito em 1911, "*Peter Pan and Wendy*", caído em domínio público brasileiro;
- João de "Hansel and Gretel", antigo conto irlandês, caído em domínio público;
- Espantalho e a estrada de tijolos amarelos de o Mágico de Oz, livro originalmente publicado em 1900, caído em domínio público;
- Princesa Guerreira, nunca nomeada e sempre utilizada com referências genéricas.

7.2 PONTOS DE CONTATO

Os pontos de contato de uma narrativa são as referências que podem ser utilizadas para o desenvolvimento de outras linhas narrativas, que podem ou não ser veiculadas em mídias diferentes. Os pontos de contato podem ser desenvolvidos a partir de personagens, cenários, situações, ou qualquer elemento que possa evoluir em uma história paralela.

Em Quimeraluz os "buracos de coelho" de contato são personagens, encontrando-se também alguns lugares e situações, mas geralmente mais simples e complicados de se expandirem para uma narrativa própria. Todos os possíveis pontos de contato estão listados na Figura 18.

Figura 18 - Lista dos possíveis pontos de contato por capítulo da narrativa "Quimeraluz"

PONTOS DE CONTATO



Fonte: O Autor (2014)

Os possíveis pontos de contato de Quimeraluz, mostrados na Figura 18, são os seguintes:

- Durante o capítulo V Clara está na rua e percebe um castelo formado nas nuvens que sai de uma enorme árvore, esse cenário pode ser visto de longe, e mesmo que existindo temporariamente graças às ilusões da menina, pode ser referência constante em outras histórias do mesmo Universo, pois se trata de um evento distinto. É bom lembrar que as ilusões de Clara estão ao alcance apenas em um raio ao redor dela.
- As passadas do gigante que assusta Clara e a levam a encontrar consolo na ilusão de João, no capítulo VI, são na verdade pedaços de prédios desmoronando, que desenrolam, na imaginação de Clara, os eventos envolvendo um gigante caçando crianças. Esses destroços podem aparecer em outra história seguidos pelo inexplicável ritmo de passos, presenciados por outros personagens, ou apenas como referência do universo.
- A passagem do capítulo VI, que retrata a mesa de chá com a prataria viva, possui um personagem real que é apenas visualizado por Clara como um Chapeleiro Maluco. Esse personagem está bêbado e fica bastante confuso com as ilusões, mas por não entender nada direito, interage com as ilusões como se fosse realidade. Ele pode ser utilizado em outra história, ou mesmo sua vivência pode virar uma lenda urbana dentro do universo.
- A Estrada de Tijolos Amarelos, que passa a ser elemento presente em toda a jornada de Clara a Partir do Capítulo VIII, pode ser avistada por outras pessoas ao longo do caminho de Clara e essa referência pode ser presente em diversas histórias como parte da ambientação do universo.
- A Fada Azul é vista como um Arauto de Esperança pela menina que está com muito frio e fome, além de bastante abalada, mas ela é uma pessoa real do universo, mascarada pela ilusão de Clara. Essa personagem é muito importante para uma outra história que está sendo escrita pelos autores do Universo: "Civilização".
- O pesadelo da Clara no Capítulo X ativa seus poderes causando uma ilusão mais ampla em toda a casa e deixando a personagem, que nessa história é vista como a Fada Azul, bem confusa, e pode servir de link entre as duas histórias para identificação.
- A personagem que referencia Chapeuzinho Vermelho no Capítulo XI, é uma personagem real que consegue se comunicar empaticamente com caninos. A situação de fuga se dá através da descoberta desse dom, em que ela se assusta com a quantidade de cães que a perseguem, antes de identificar que eles não a querem mal. Um fato importante dessa cena, é que do ponto de vista da

"Chapeuzinho", uma perseguição que já é ruim, se torna pior com a projeção da manada de animais. Ela também tenta ajudar Joãozinho, que se encontra caído, e por não conseguir tocá-lo, não ajuda Clara, imaginando que ela também não passa de uma ilusão.

- Os lobos que Clara vê depois da Manada, também são reais, mas são apenas cães (animais de estimação e animais de rua), com os dois desgarrados, sendo cães de grande porte, que estão apenas curiosos com a menina, mas que ela vê como ameaçadores por estar abalada.
- O tapete voador do Capítulo XII é outro elemento que pode ser utilizado como ambientação de universo.
- O Capítulo XIII permite a exploração de dois pontos de contato:
- A personagem da Rainha Aranha e seu prisioneiro, um casal em uma situação complicada, em que ela ganha um dom e ele perde parte de sua energia vital, em um "novo" mundo onde existem diversos perigos.
- A casa que a Rainha Aranha utiliza para defender seu marido, que pode ser reutilizada como uma toca de aranha por outros personagens que passem por ali, além de ser uma casa com relativa facilidade de se encontrar e entrar.
- Durante o epílogo Clara se encontra desacordada em um ambiente hospitalar improvisado, em que um personagem almeja criar uma nova cidade a partir das pessoas com poderes. Esse é o início da história em andamento chamada "Civilização" dos autores desse Universo.

7.3 DEFINIÇÃO DE MÍDIA E IDENTIDADE

A partir da criação da narrativa é interessante estabelecer alguns critérios básicos de identidade, que serão essenciais para o uso no projeto de mídia, ampliando a impressão de unidade e dando aos usuários mais recursos para se identificar emocionalmente com a história. A identidade deverá seguir as linhas básicas do conceito para dar ao projeto a devida sensação gráfica e inspiracional, assim como o projeto de mídia deve seguir a identidade e o conceito para ter a unidade gráfica e conceitual que o consumidor necessita para ser cativado pela franquia.

7.3.1 Identidade

O conceito da narrativa definido anteriormente visa a simplificação da história para que se consiga identificar rapidamente a respeito do que ela se trata. O conceito de

Quimeraluz é "E se uma criança pudesse criar quimeras de contos de fadas para não precisar compreender a morte ao seu redor?". A partir do conceito da narrativa e de algumas palavras associadas, pode-se extrair alguns conceitos chave para uma nuvem de palavras (Figura 19) que ajudará nas definições de tipografia, cor, simbologia e grafismos. As palavras foram selecionadas a partir da importância para o conceito, e do uso dentro da narrativa.

Figura 19 - Nuvem de palavras que facilita a utilização do conceito

Nuvem de Palavras para Conceituação



Fonte: O Autor (2014)

A alusão objetiva a contos de fadas traz a necessidade de uma comunicação visual que seja claramente tratada com o cuidado que se faz necessário para a identificação de um assunto como esse. Foi necessária uma busca de fontes para se trazer o cuidado tipográfico necessário para deixar a história coerente, cuidando a hierarquia de títulos, subtítulos e texto. Os contos de fadas têm origem nublada, se confundindo com mitos, fábulas etc, e surgiram contados verbalmente, apenas mais tarde aparecendo em mídias escritas. Diversos exemplares foram escritos em caligrafia, e somente mais tarde em impressão tipográfica para então começarem a ser publicados de diversas outras maneiras.

A sensação tipográfica a ser alcançada com as fontes deve ser bastante rústica e simples, buscando a construção aparentemente manual para uma sensação mais livre.

Essas principais características se relacionam de maneira semiótica com a ideia de contos de fadas bastante presente na narrativa.

A representatividade da protagonista para a história é muito importante no desenvolvimento do visual da identidade. Trazendo características tipográficas bem delicadas e com um aspecto bastante amigável, pode-se trazer a ideia da garotinha doce e meiga, reforçando o conceito de contos de fadas infantil.

Entre 17 fontes pré-selecionadas, seis foram escolhidas para testes gráficos mais extensos com cor, com símbolos, com grafismos e com sistema de apoio para o título. As seis fontes foram divididas entre três categorias: Geométricas (Bonveno CF e Canter), Manuais (Claire Hand e AmaticBold) e Rústicas (Berlins Sans FB e A Love of Thunder), como é mostrado graficamente na imagem abaixo (Figura 20).

A fonte selecionada, "Berlin Sans FB", traz diversas características que estão em sincronia com a intenção da história. O estilo próximo do grotesco remete a ideia de antiguidade que os contos de fadas utilizam, enquanto a intenção de serifa das letras maiúsculas traz uma ideia levemente moderna. A brutalidade proposital com um acabamento delicado dá a fonte a intenção de antiguidade que os contos de fadas precisam, com um acabamento moderno que pode ser amplificado pelas texturas de fundo.

Figura 20 - Geração de alternativas tipográficas para o título

Geração de Alternativas Tipografia



Fonte: O Autor (2014)

A tipografia a ser utilizada de forma auxiliar, para longos textos foi selecionada dentre 7 opções, com as quatro alternativas principais apresentadas na Figura 21 procurando passar um pouco da doçura da protagonista da história, dando um tom inocente e fantástico interessante para o envolvimento do leitor com a história.

A fonte "Corda Light" tem serifa evidentes com curvas suaves que dão a impressão de delicadeza e um aspecto amigável. Por ser uma fonte *light* dá mais leveza que as outras opções serifadas, e se pudesse ser personificada, poderia ser uma garotinha do ensino fundamental, caprichosa e dedicada.

Figura 21 - Geração de alternativas tipográficas para o texto de apoio

Geração de Alternativas Tipografia de apoio

Corda Light

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.

Bonveno CF

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.

Lato

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.

Candela

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.

Fonte: O Autor (2014)

Como Linden (2011) corrobora, em grande parte dos livros de histórias infantis e contos de fadas é comum o uso de arabescos e grafismos inspirados nos manuscritos de monges e religiosos do início do registro escrito como mostra a Figura 22.

Figura 22 - Estudo de livros de histórias infantis

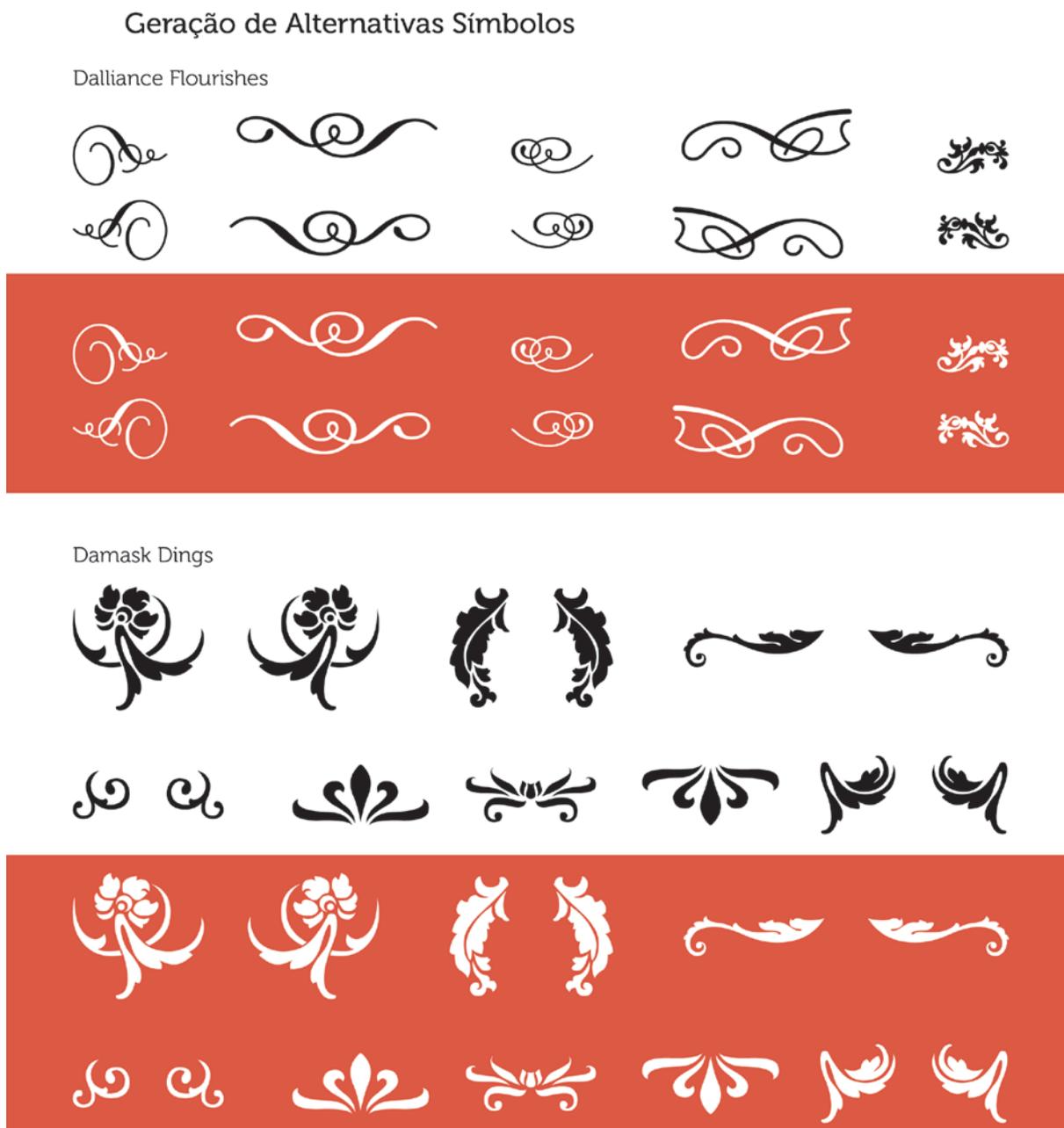
Grafismos em editoriais de Contos de Fadas



Fonte: O Autor (2014)

Através de pesquisa sobre fontes "dingbats" e ícones, procurou-se chegar a grafismos que trouxessem à identidade a ideia visual desses antigos livros e publicações, mostrando na Figura 23 o resultado a que se chegou, com duas fontes diferentes: "Dalliance Flourishes" e "Damask Dings".

Figura 23 - Estudo de fontes dingbats



Fonte: O Autor (2014)

A utilização dos caracteres *dingbats* são utilizados como a representação da ligação entre histórias, onde cada caractere é utilizado como símbolo para histórias diferentes, evidencia as possibilidades de ligação com outras histórias. Esses caracteres podem aparecer de maneira diferente em cada mídia, funcionando como uma abertura de capítulo para um livro, como parte do cenário em um vídeo ou como parte da própria identidade da narrativa.

As experiências visuais até este ponto do projeto foram realizadas apenas com cores básicas medindo o contraste, mas passou a ser necessária a criação de uma paleta de

cores com algumas variações básicas para o uso em Quimeraluz, que pudesse evoluir com a expansão para outras mídias. A intenção de inocência e surreal que é utilizada para a narrativa é bem representada através de simplicidade e clareza, sem a necessidade de uma paleta de cores muito variada. O estudo que pode ser visto na Figura 24 foi realizado para buscar as cores que representassem de maneira mais clara conceitos como sobrenatural, ilusão, faz de conta e sonho, através de cores escuras e claras, simples e misturadas.

Figura 24 - Estudo de cores

Geração de Alternativas Cores

C: 9 M: 80 Y:78 K: 2	R: 218 G: 88 B: 67
C: 52 M: 78 Y: 0 K: 0	R: 137 G: 85 B: 162
C: 50 M: 0 Y: 40 K: 0	R: 128 G: 203 B: 172
C: 12 M: 10 Y: 90 K: 0	R: 231 G: 212 B: 58
C: 100 M: 95 Y: 0 K: 0	R: 41 G: 55 B: 148

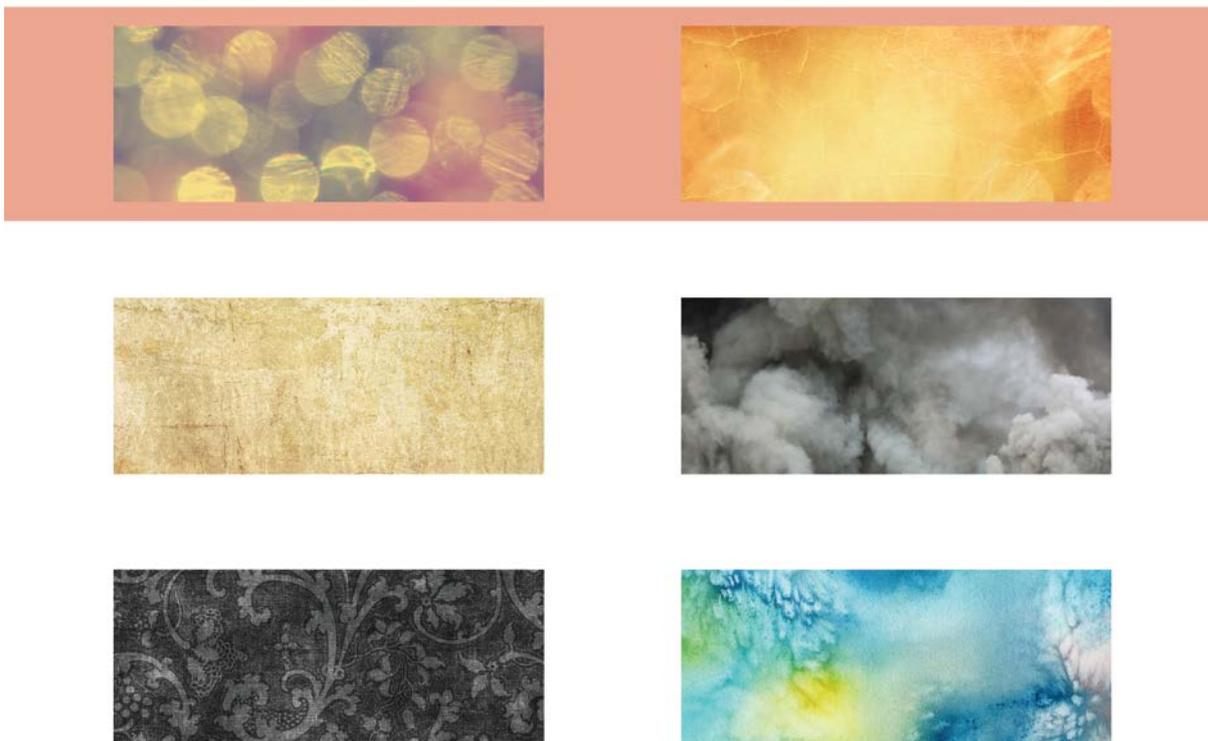
C: 10 M: 80 Y: 78 K: 1	R: 217 G: 87 B: 68
C: 17 M: 12 Y: 84 K: 0	R: 218 G: 204 B: 75
C: 71 M: 26 Y: 17 K: 0	R: 70 G: 153 B: 187
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100	R: 35 G: 31 B: 32
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 70	R: 109 G: 110 B: 113

Fonte: O Autor (2014)

A narrativa é construída de maneira leve e cuidadosa, tentando dar ao leitor um entendimento dos sentimentos da protagonista. A ilusão e o faz de conta, características integrantes da protagonista, serão transpostas para o visual através de texturas e ruídos por cima da cor. O estudo de texturas de preenchimento foi feito através das imagens com textura irregular apresentadas na Figura 25, que podem ser facilmente adaptáveis para outras narrativas, que utilizem imagens diferentes trazendo o conceito próprio de cada narrativa para o seu visual.

Figura 25 - Estudo de Texturas

Geração de Alternativas Texturas



Fonte: O Autor (2014)

7.3.2 Mídia

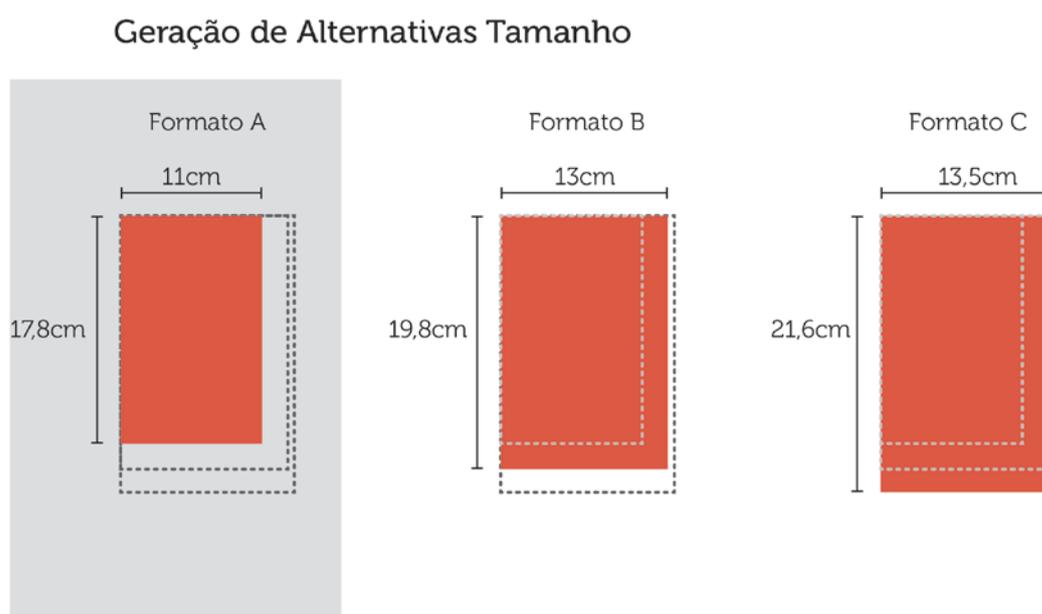
A palavra escrita foi escolhida como meio principal de distribuição, por ter o apelo dos livros de histórias infantis. Apesar das plataformas digitais oferecerem diversas facilidades, o prejuízo à sensação do livro físico é muito grande, e apesar da dificuldade de colocação de novos escritores no mercado editorial, pode-se utilizar livremente as plataformas de *crowdfunding*, atualmente muito populares para projetos de editoração e criação de histórias originais. Não se exclui também a possibilidade de inserção do conto em plataformas de leitura digitais, como epub, que se encarregam de utilizar plataformas próprias para leitura em meios digitais.

7.3.2.1 Elementos externos

Como uma narrativa escrita, "Quimeraluz" pode ser classificada como uma história curta. Apesar de possuir pouco volume de texto, ainda tem volume suficiente para ser

utilizada em formato de livro - desde que possua dimensões pequenas, como a de livros de bolso (*pocket books*). Wilson-Fletcher (2001) define como "A", "B" e "C", os três principais formatos de livros de bolso do mercado, representados na imagem abaixo. Os três modelos facilitam a venda e se encontram em qualquer loja que comercialize livros de bolso, como lojas de conveniência e supermercados, além de livrarias e lojas especializadas. Segundo Wilson-Fletcher (2001), o modelo que permite uma maior disseminação, além de possuir as menores dimensões é o Formato "A", que será adotado como tamanho de editoração para o projeto gráfico de Quimeraluz, como mostra a Figura 26.

Figura 26 - Formatos de livros de bolso



Fonte: O Autor (2014) adaptado de Wilson-Fletcher (2001)

A primeira impressão de um livro é muito importante, e sua capa e contracapa têm papel significativo nesse aspecto. Deve ser atraente, seguindo os padrões de identidade visual gerados a partir do conceito e deve ser desejável a seu público alvo. É essencial para o público identificar a respeito do que se trata a história e se sentir envolvido pelo conjunto que a obra oferece.

A contracapa deve conter as informações necessárias para cativar os possíveis leitores que ainda tiverem dúvidas a respeito do que será acrescentado pela obra em seu entretenimento. A sinopse deve ser bem formulada e dar informações suficientes para o leitor sentir vontade de adquirir o produto, mas não deve estragar o enredo que aproveitará ao longo de sua leitura. Pode conter mais dados, inclusive o logo do universo macro de que a história faz parte. A contracapa, assim como a capa, é um fator de decisão no ponto de venda, e deve ser valorizada.

A simplicidade visual que é característica da identidade deve ser mantida, e portanto não deve ser carregada. Os elementos devem dar ideias a respeito do assunto que o livro aborda e as informações devem ser claras e objetivas, como mostra os estudos na Figura 27.

Figura 27 - Estudo de contra capa

Contra capa



Fonte: O Autor (2014)

O tipo de encadernação deve ser condizente com a publicação e deve se adequar ao número de páginas, às dimensões e ao formato desejado. Para Quimeraluz, o formato de bolso pré-define a capa e contra capa como sendo de papel mais denso, mas não duro. A encadernação pode ser feita com modelo de brochura para edições que serão produzidas em grande quantidade, enquanto edições com tiragens mais baixas (como no caso de *crowdfunding*), poderão ser realizadas com termoencadernação para não elevar o custo de produção, mantendo a qualidade, porém perdendo ligeiramente o valor simbólico que a encadernação por brochura agrega.

7.3.2.2 Miolo

O conto é dividido em 13 capítulos e um epílogo, cada um possuindo um nome e um símbolo que indicará discretamente a existência ou não de alguma outra narrativa que está ligada àquele capítulo. Além dessas informações escritas, o sistema de apoio volta a aparecer com cor e textura.

O layout das páginas simples deve incomodar o leitor de maneira discreta, causando algum desconforto, já que a maior parte do conto é uma ilusão. Conforme a Figura 28, a diagramação das páginas e das informações de cabeçalho e rodapé foram trabalhadas em diferentes experiências para a escolha daquela que mais efetivamente passar o que for necessário.

Figura 28 - Estudo de layout para páginas do miolo

Layout das Páginas



O uso de informações nas margens externas busca um desconforto que não atrapalhe o ritmo da leitura, mas que pareça restringir o espaço destinado ao texto, que em conjunto com a tipografia delicada dos textos longos tenta alcançar uma sensação de pureza infantil deslocada.

A falta de naturalidade forçada dos elementos visuais do layout é proposital trazendo discretamente à tona uma boa parte das sensações da história.

8 NARRATIVA AUXILIAR 1

A primeira narrativa auxiliar à Quimeraluz se chama "Um último copo, por favor.", escrito por Rafael Brito, com briefing e orientação do autor. Possui uma temática diferente da narrativa principal, desenvolvida de maneira mais madura, pesando mais no aspecto emocional, e tendo uma categorização voltada para o drama.

Essa narrativa conta a história de Bento, um homem que teve sua vida desestruturada com a morte de sua esposa e de sua filha recém nascida, complicada ainda mais quando descobre uma nova característica em sua compleição. O desenvolvimento da história visa atingir dramaticamente o leitor, envolvendo o seu público com uma história mais sentimental, com a estrutura do universo de ficção sendo pano de fundo para os acontecimentos. O texto completo se encontra no Apêndice B e deve ser lido antes de continuar a leitura do trabalho.

8.1 PONTOS DE CONTATO

"Um último copo, por favor." possui alguns pontos de contato em comum com Quimeraluz, entretanto cria uma série de outras possibilidades de narrativas originais em cima do Universo apresentado previamente (mas não explicado).

A protagonista de Quimeraluz é vista rapidamente com seu companheiro feito de luz durante um dos flashbacks datado como 1712, deixando implícito que o personagem principal de "Um último copo, por favor" é o Chapeleiro Maluco que fica furioso com a ilusão da prataria viva. Nesse conto, também é referenciado um outro acontecimento gerado por Clara, as passadas do gigante, que são escombros de um prédio caindo, mas que refletem na cabeça da criança como gigantes passadas.

O par de sapatos de Ana podem virar referências recorrentes em outras histórias, trazendo sempre a ideia de tristeza ou perda que está associada nesse conto.

As Árvores que se mexem citadas pelo protagonista fazem parte do universo fantástico criado para a história em que "Quimeraluz" e "Um último copo, por favor" estão inseridos, e são parte importante do cenário visual e imagético que o público adquire com o tempo.

O cemitério é um lugar real, inserido em uma trajetória possível de ser seguida dentro do mundo real. Como tal, ele pode ser utilizado novamente, assim como a lápide da esposa e filha de Bento. A inserção desse ponto de contato serve como reforço do universo.

A modificação do organismo de Bento, além de deixá-lo constantemente em estado alcoolizado, faz com que ele transforme qualquer líquido que ele toque em algum tipo de

bebida alcoolizada. Seu toque em pessoas possui a propriedade de deixá-las extremamente embriagadas, podendo deixar aqueles com organismo mais fraco direto em coma alcoólico e em situações extremas, levá-las a óbito. Tanto as bebidas criadas através de seu "poder" como as pessoas que tiveram contato com ele são partes constituintes do universo, deixando marcas em outros personagens e até alterando a história de outros. Diversas "lendas urbanas" podem ser criadas a partir de homens que se embriagaram com água ou mel, ou de alguém que com o simples toque de um homem ficou extremamente intoxicado.

8.2 CRIAÇÃO DE NARRATIVA

O conto foi criado a partir de uma linha de tempo desconstruída e reconstruída de maneira descontinuada, com flashbacks e flashforwards com o intuito de aumentar a confusão e o envolvimento sentimental do leitor com o protagonista. O nome do personagem principal é muito repetido ao longo do texto, para que cada vez mais o leitor se aproxime do personagem, causando um impacto muito grande com cada novo sofrimento de Bento.

A introspecção do personagem é bastante evidente, sendo evidenciada pela falta de diálogos, mostrando como o conto é todo escrito de dentro do personagem para o universo, com o narrador mostrando primeiro os sentimentos do protagonista e depois o universo em que ele está inserido.

A predominância de sentimentos em cada linha do tempo servem para sincronizar o estado emocional do leitor com o personagem, e a contagem dos estágios do luto servem para localizar o público com o desenvolvimento do protagonista.

O início de cada capítulo possui um número, que funciona como divisor entre capítulos, além de ser uma data disfarçada (easter egg), com os zeros suprimidos dos algarismos unitários. A intenção é trazer uma significância melhor para a linha de tempo do conto, e mais tarde tornar possível organizar certas situações do universo como um todo em ordem cronológica.

8.3 DEFINIÇÃO DE MÍDIA E IDENTIDADE

A palavra escrita é claramente a melhor mídia a ser utilizada para esse texto, e por ele ser mais curto que Quimeraluz, torna-se bastante complicado de lidar com mídias impressas. Entretanto, é bastante plausível se utilizar mídias digitais, que percorrem o público de maneira muito mais leve e fácil.

8.3.1 Mídia

A utilização de imagens e cores, até pelo tom bastante melancólico da narrativa é muito interessante, trazendo para as possibilidades de mídia algumas plataformas principais:

- Computador;
- Tablet;
- Celular;
- Televisão;
- Video-games e derivados das plataformas anteriores.

Entre as mídias apresentadas, a que mais se destaca para utilização de leitura são o tablet e o computador pessoal, onde pode se utilizar o formato de epub para a publicação de mídia de formato variável ou de formato fixo. O formato variável, apesar de possuir diversas boas características acaba sendo complicado de se utilizar com opções como cor, fontes, disposição e imagens, pois é utilizado em cada aparelho de maneira diferente. O formato fixo, por outro lado, é bastante propício a ser utilizado em diferentes layouts, com uso de imagens e com uso de diagramações diferentes.

A mídia selecionada para se utilizar como referência foi o epub de formato fixo, podendo esse ser aberto em tablets e outros dispositivos móveis (que não são a plataforma principal) ou em computadores pessoais (desktops e notebooks). O formato fixo permite uma boa complexidade visual sem trazer muitos obstáculos técnicos.

8.3.2 Identidade

A narrativa auxiliar que conta a história do personagem visto por Clara como o "Chapeleiro Maluco" em Quimeraluz, segue os mesmos padrões de identidade visual: textura e cores. O acréscimo de diferentes elementos, seguindo cores não utilizadas anteriormente, mas constantes na paleta pré-determinada em Quimeraluz, agrega um valor muito grande a mídia selecionada.

A utilização das texturas é muito mais frequente e muito numerosa em "Um último copo, por favor" pela grande quantidade de sentimentos que são demonstrados ao longo do conto. Como exemplificado na Figura 29 Junto com as texturas, o uso de imagens reais (Figura 30) trazem uma ideia diferente de como a cena se passou, e do quão real é o sofrimento do protagonista.

Figura 29 - Mostra de Texturas

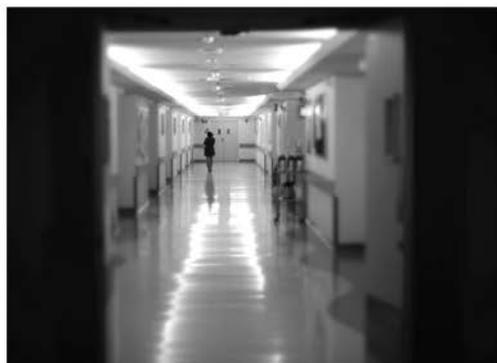
Texturas



Fonte: O Autor (2014)

Figura 30 - Mostra de imagens

Exemplos de Imagens



Fonte: O Autor (2014) adaptado de stockimages.com

A utilização de três cores correspondentes a cada um dos três principais sentimentos possibilita ao leitor a inconsciente identificação do que está por vir. Cada um dos sentimentos é descrito abaixo:

- Felicidade: é pouco presente no conto, e apesar de possuir poucos capítulos, é muito importante para o contraste com as desgraças da vida do protagonista. A cor utilizada para representá-la é o mesmo laranja-coral de Quimeraluz, que é uma história aparentemente leve e alegre.

- Tristeza: é bastante frequente em diversos capítulos, que são focados na dor que o protagonista sente pela perda de sua mulher e de sua filha. Um azul próximo do petróleo é a cor que representa os sentimentos tristes do personagem.
- Embriaguez: como o próprio título da narrativa sugere, o protagonista lida com o alcoolismo, e em determinado momento, fica claro que Bento não consegue mais ficar sóbrio sem abrir mão de algo muito importante. A embriaguez do personagem é representada por diversos tons de amarelo, muitas vezes buscando a aproximação com a sensação desagradável de fluídos internos, quando ele se encontra realmente mal.

Cores e texturas variam em diversas construções visuais, buscando a melhor aproximação com o conteúdo do capítulo, utilizando fotos reais para se trazer materializar a sensação mais forte, impactante ou referencial do capítulo como é mostrado nos exemplos de telas da publicação digital na Figura 31.

Figura 31 - Telas do livro digital "Um último copo, por favor."

Telas de "Um último Copo, Por Favor"



Fonte: O Autor (2014)

9 NARRATIVA AUXILIAR 2

A terceira narrativa elaborada pelo autor Luiz Alberto do Canto Pivetta se trata de uma explicação mais extensa do que acontece com a "Rainha Aranha" no final de Quimeraluz. "A Tecelã e a Ilusionista" conta a história de uma jovem que acha o amor de sua vida e por desgraça do destino, acaba responsável pela pouca vida que resta no grande amor da sua vida.

A narrativa procura dar outra visão para uma personagem que é pouco explorada na sua aparição anterior, dando mais informações a respeito de sua personalidade e da sua história de vida, dando ao público mais conteúdo para se ambientar com o universo e com os personagens.

9.1 PONTOS DE CONTATO

"A Tecelã e a Ilusionista" é uma narrativa simples e curta, que não possui muitos pontos a serem explorados como pontos de contato, entretanto existem dois pontos de contato muito importantes para o universo Apeiron.

O primeiro ponto de contato é a interferência da protagonista de Quimeraluz, que é a antagonista desta narrativa. A interferência de Clara nessa narrativa é significativa e ameaçadora, mostrando um segundo ponto de vista da mesma situação. A expansão de um determinado acontecimento que mostra uma visão diferente, reafirma a importância do transmídia no desenvolvimento de uma história, causando impacto e explicitando a situação humana, onde não existe um acontecimento absoluto, apenas diversas visões de uma mesma situação.

9.2 DEFINIÇÃO DE MÍDIA

Seguindo a metodologia, que dá a oportunidade de se construir uma narrativa e depois definir a mídia, ou seguir o caminho contrário, definindo uma mídia para depois se construir a narrativa, optou-se pelo segundo no caso da "A Tecelã e a Ilusionista", onde primeiro se decidiu o meio e depois se construiu a história.

As possibilidades de construção da mídia foram selecionadas para serem mais objetivamente gráficas nesse meio, diferente das outras narrativas. Nesta narrativa, as implicações gráficas são muito importantes para o desenvolvimento da história e foram consideradas algumas plataformas:

- Animação, onde se poderia explorar ilustrações juntamente com áudio, trazendo uma narrativa mais complexa;
- Produção Áudio Visual, que pode explorar uma situação mais real, dando ao público uma ligação mais rápida com a história;
- História em Quadrinhos, que traz recursos gráficos e escritos simultaneamente, dando ênfase para a divisão igualitária entre material escrito e visual;
- Narrativa ilustrada, que, apesar de muito próxima da História em quadrinhos, explora de maneira mais individual o material escrito e o gráfico, fazendo com que um seja apoio para o outro, mas possuindo ênfase da leitura para a história, e da ilustração para o emocional.

Foi decidido que se trabalharia com animação, onde se pode atingir o público com um modelo diferente da palavra escrita: a palavra falada, que é utilizada em conjunto com a uma narrativa gráfica que reforça o aspecto visual da peça final.

A área da animação é muito extensa e foi separada uma lista de modelos de trabalhos, avaliando-os para qual modelo a ser adotado:

Bidimensional, que é trabalhada digitalmente a partir de ilustrações e construção gráfica. Pode ser utilizada de algumas maneiras diferentes, sendo as mais comuns:

- Interpolação (full animation), em que uma estrutura gráfica é modificada em dois momentos diferentes para dar movimento aos elementos.
 - Quadro a quadro (limited), em que a estrutura da imagem é totalmente feita a cada quadro, sendo bastante trabalhosa para utilização em projetos com foco individual;
 - Colagem, utilizada com diversas fotos ou vídeos colados que dão a sensação visual que se procura auxiliado por áudio;
 - Movimentação da câmera, trazendo um cenário completo com todas as informações necessárias, mas que é mostrada em parcelas até que se desenvolve toda a mostra;
 - Rotoscoping, é utilizado a partir de traços de um movimento real quadro a quadro, muito semelhante com o estilo quadro a quadro, mas utilizando um modelo real;
- Tridimensional, é um modelo de animação digital trabalhado com modelos em três dimensões, sua complexidade é muito alta e permite resultados visuais muito próximos do real;
- Modelos físicos, são utilizados a partir de filmagem de situações reais que são editados digitalmente para possuírem o acabamento final;

- Stop Motion é uma técnica que se utiliza a captação em fotografia ou vídeo de várias cenas que são então reconstruídas digitalmente para uma sequência final de animação, é principalmente utilizada com três materiais:
 - Papel;
 - Massa de modelar;
 - Fantoques;
- Flip book é o equivalente em plataforma física do quadro a quadro, onde são desenhados vários quadros em papel (ou outra estrutura) que então são colocados em sequência dando o movimento ao desenho.

A partir de análise, foram excluídas todas as opções que demandariam muito tempo para serem executadas em projetos individuais, deixando apenas a animação bidimensional como uma possibilidade de trabalho a ser encabeçada nesse projeto. As opções de quadro a quadro, rostoscopying foram excluídas por serem consideradas mais trabalhosas que as outras, sobrando então três alternativas:

- Interpolação;
- Colagem;
- Movimentação da Câmera;

A utilização do estilo de colagem é limitante graficamente e extremamente dependente de outras fontes de materiais, portanto foi eliminada. Entre interpolação e movimento da câmera foi escolhido utilizar a interpolação pela possibilidade de diferentes resultados gráficos que podem ser alterados de acordo com o andamento do projeto, além de possibilitar uma edição mais rápida em plataforma de edição pessoal, já que a movimentação de câmera utiliza uma potência muito grande de máquina.

Os estilos visuais a serem utilizados no projeto foram selecionados a partir da identidade utilizada nas narrativas anteriores, e seguem uma linha que se encaixa com as linhas gerais da narrativa:

- Silhuetas;
- Curvas;
- Texturas;
- Ruído;
- Efeito de nevoeiro e borrões.

O estilo sonoro deve se encaixar com o estilo gráfico, e deve conter o equivalente em som de seu material gráfico. A narrativa deve se encaixar com a narrativa e deve ser construída em conjunto com o material visual. Os efeitos sonoros devem trazer as mesmas sensações de ruído e textura que já existem na identidade, e a música deve ambientar com tranquilidade e equilíbrio as ações da animação.

Figura 32 - Imagens da Animação "A Tecelã e a Ilusionista".



Fonte: O Autor (2014)

9.3 CRIAÇÃO DE NARRATIVA

Com a mídia definida, a utilização de recursos finos específicos da plataforma podem ser selecionados. A intenção da narrativa "A Tecelã e a Ilusionista" é de parecer um conto de fadas, como se fosse a real história da "Rainha Aranha", mas contada por uma Clara mais madura, que além de compreender melhor seus poderes, compreende melhor a situação e transforma em uma história. Em Quimeraluz, a mãe de Clara é considerada pela filha a melhor "Contadora de Histórias", enquanto ela mesma se define como uma "Colecionadora de Histórias". Já está planejado que Clara seja no futuro do universo uma parte muito importante no fluxo de informações dos personagens para o público do universo.

A narração pode ser feita de diversas maneiras, entretanto decidiu-se que a utilização de rimas traz uma apropriação da narrativa de contos de fadas, dando a história mais elementos que a identificam com "Quimeraluz" e consegue mostrar uma sensação mais intensa do que acontece com a Protagonista.

Os versos rimados são trabalhados em conjuntos de dois estilos diferentes, em estrofes de quatro versos com rimas intercaladas (modelo ABAB) e estrofes de três versos rimados (AAA). As estrofes se combinam em um modelo simétrico de poesia (4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4) tomando o cuidado para se alcançar o mais próximo o possível do modelo de sílabas poéticas (onde todas as rimas se encontram na mesma sílaba do verso), mas como se utiliza uma linguagem bem simples e o intuito é muito mais auditivo do que visual, não é uma preocupação absoluta.

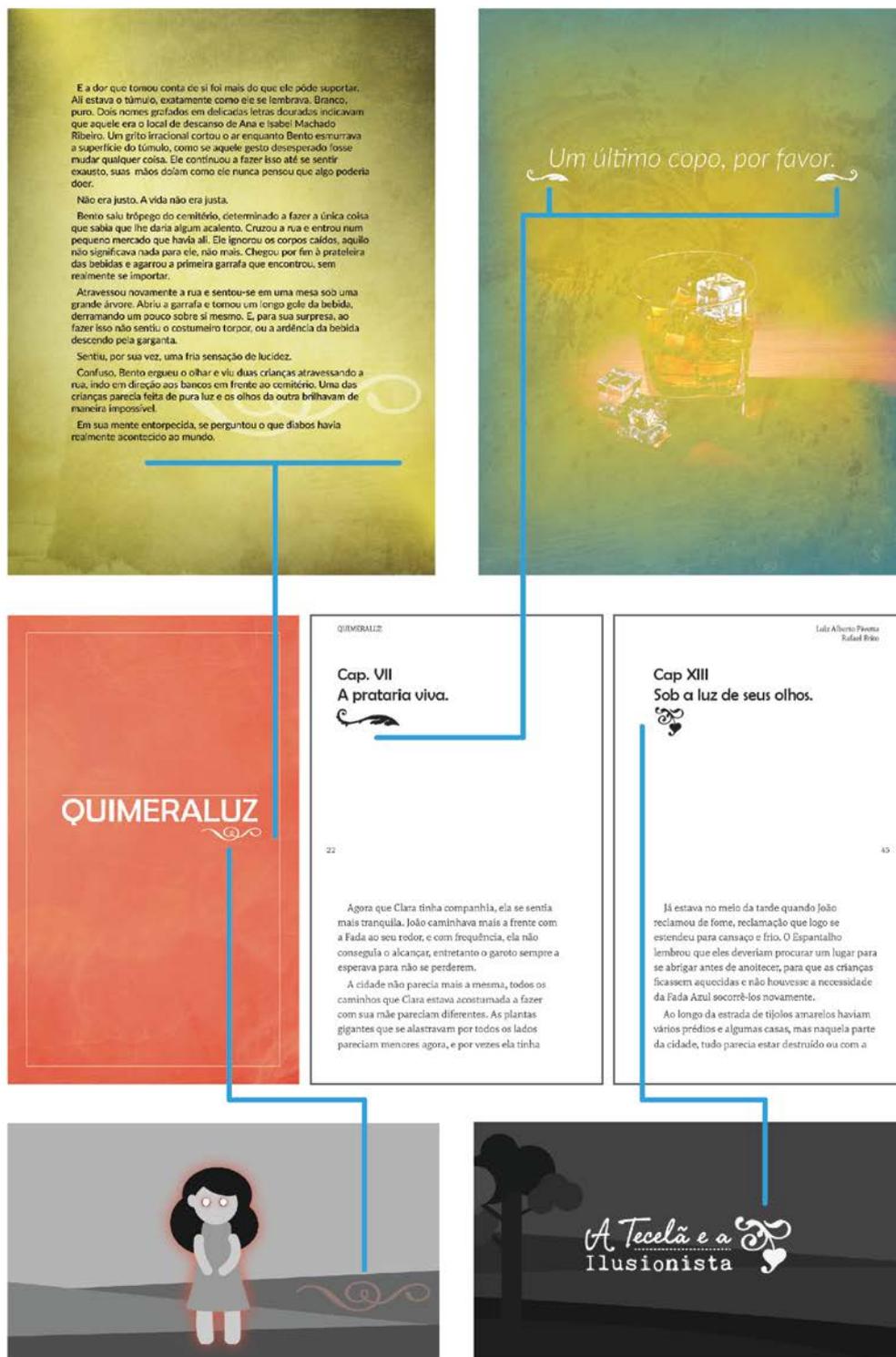
A antinaturalidade de alguns versos é proposital, tratando-se de ambientar a história dentro da sensação em que está sendo contada, através dos poderes de Clara. Essa antinaturalidade será percebida através do projeto visual também, onde serão utilizados personagens ao estilo "fantoques" como a personificação dos personagens.

10 MODELO GRÁFICO DOS PONTOS DE CONTATO

A utilização de identidade unificada dá a este projeto uma propriedade interessante que permite a todos os projetos individuais se comunicarem de maneira gráfica. Os símbolos que iniciam todos os capítulos de "Quimeraluz", definidos a partir de duas fontes dingbats funcionam como ligação entre os produtos, dando dicas de onde e quando personagens de outras mídias aparecerão, assim como é mostrado na Figura 32.

Figura 33 - Pontos de contato visuais

Pontos de Contato



Fonte: O Autor (2014)

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A área do transmídia está em expansão, especialmente com a evolução cada vez mais rápida dos meios de comunicação, que permitem uma interação maior entre as diversas mídias possíveis. Qualquer trabalho pode se transformar em algo transmídia, o que enriquece de diversas formas o seu valor final. Afinal, as diferentes maneiras que cada mídia possui de passar informações agregam valor ao trabalho como unidade geral.

Apesar do enriquecimento que todo trabalho possui ao utilizar os estudos de transmídia, é um dispêndio muito grande de energia e trabalho. O conhecimento necessário para se utilizar em várias mídias diferentes requer muita dedicação, ou o trabalho conjunto de diversos especialistas. Dentro do Design se aprende que o profissional da área deve ter amplo conhecimento das ferramentas e conhecimentos necessários para a conclusão de seu trabalho. No caso de trabalhos transmídia, esses conhecimentos se estendem a diversas áreas simultaneamente, sem necessariamente terem algo em comum. A limitação pessoal de cada indivíduo é muito grande para se completar um projeto dessa magnitude sem que existam perdas sérias em uma ou mais mídias.

O estudo de diversas áreas para a execução de vários trabalhos que se ligam agrega de maneira muito impactante o conhecimento pessoal desses campos investigados. Isso auxilia, por sua vez, a ver maneiras de ligação que de outra maneira seria impossível. Por outro lado, pontos extremamente contrastantes entre projetos ligados passam a ser evidentes de um jeito que dificilmente seria percebido em outra situação.

O estudo dos três casos apresentados nesse trabalho apontou para elementos diferentes e coincidentes entre as três áreas (palavra escrita física, palavra escrita digital e palavra dita e representada), o que funcionou eficientemente na construção da identidade geral do projeto e na identidade individual de cada subprojeto.

O presente trabalho agregou muito conhecimento e conseguiu exceder as expectativas de aprendizado e, apesar de existirem diversos pontos a serem corrigidos e melhorados, o resultado final está dentro da zona de satisfação do autor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AHONEN, T. **Keynote at AWE 2013: augmented reality is the 8th mass medium**. 2013. 1 vídeo (22 min 54'). 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zBUbAxCzrFo>>. Acesso em: 28/05/2014.
- AMIDI, A. **Must read commentary on pixarjoeranft and the 22 rules of storytelling**. 2013. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/must-read-commentary-on-pixar-joe-ranft-and-the-22-rules-of-storytelling-90047.html>>. Acesso em: 23/06/2014.
- BEREITER, C.; SCARDAMALIA, M. **The psychology of written composition**. Hillsdale, N.J., London: Laurence Erlbaum Associates, 1987. 91 p. (The Psychology of Education and Instruction).
- BRANCH, C. **Parables today: a christian's guide to transmedia screenwriting**. Kindle Edition. Parables Today Consulting, 2013. E-book. 5200 KB.
- BROOKS, L. **Conceptdefined**. 2010. Disponível em: <<http://www.writersdigest.com/wp7-migration-books/story-engineering-excerpt>>. Acesso em: 22/06/2014.
- COATS, E. **Tweets e respostas**. 2010. Disponível em: <<https://twitter.com/lawnrocket>>. Acesso em: 23/06/2014.
- ECO, U. **Lector in fabula: La cooperacion interpretativa en el texto narrativo**. 3. ed. Barcelona: Editorial Lumen, 1993. 330 p.
- FAILLA, Z. Leituras dos retratos: o comportamento leitor dos brasileiros. In: FAILLA, Z. (Org.). **Retratos da leitura no Brasil3**. São Paulo: Instituto Pró-Livro, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2012. p. 19-54.
- FORSTER, E. M. **Aspectsofthe novel**. 2001. Disponível em: <<http://www.storyinsight.com/techniques/media/forster.html>>. Acesso em: 22/06/2014.
- JENKIS, H. **Cultura da convergência**. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009. 432 p.
- JONES, M. **Transmidia storytelling is bullshit...** 2011. Disponível em: <<http://www.mikejones.tv/journal/2011/4/4/transmedia-storytelling-is-bullshit.html>>. Acesso em: 28/05/2014.
- LAPLANTE, A. **The making of a history: a Norton Guide to creative writing**; New York, London: W.W. Norton & Company, c2007. 677 p. (Reprint ed. January 11, 2010)
- LUDWIG, J. **7 tipos de mídia?** 2013. Disponível em: <<http://programmerjoe.com/2013/07/06/7-kinds-of-media/>>. Acesso em: 28/05/2014.
- MÖLLER, P. Transmedia storytelling I. In: SCHOLLERER, C. M. et al. **The future of storytelling** [curso on-line]. 2013. Chapter 7. Disponível em: <https://iversity.org/my/courses/the-future-of-storytelling/lesson_units/6081>. Acesso em: 26/04/2013.
- PRATTEN, R. Transmedia storytelling I. In: SCHOLLERER, C. M. et al. **The future of storytelling** [curso on-line]. 2013. Chapter 7. Disponível em:

<https://iversity.org/my/courses/the-future-of-storytelling/lesson_units/6081>. Acesso em: 26/04/2013.

PRATTEN, R. **Getting started in transmedia storytelling**: a practical guide for beginners. [S.l.]: GreateSpace Independent Publishing Platform, 2011. 106 p.

ROIG, A. **Cine enconexión**: producción industrial y social en la era cross-media. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2009. 309 p.

SCOLARI, C.A. Lostology: transmedia storytelling and expansion/compression strategies. **Semiotica**, Uberlândia, n. 195, p. 45-68. 2013. (DE GRUYER MOUTON DOI 10.1515/SEM-2013-0038)

SCOLARI, C.A. Transmedia storytelling: implicit consumer, narrative worlds, and Branding in contemporary media production. **International Journal of Communication (IJOC)**, v. 3, p. 586-606, 2009. Disponível em: <<http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>>. Acesso em: 23/06/2011.

WILSON-FLETCHER, H. The importance of format and feel. The Guardian. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/2001/aug/11/gettingpublished>>. Acesso em: 12/10/2014

OBRAS CONSULTADAS

BIRCH, C. L. Who says?: the storyteller at narrator. In: BIRCH, C. L.; HECKLER, M. A. (Org.) **Who says?:** essays on pivotal issues in contemporary storytelling. Little Rock : August House, 1996. p.106-128. Disponível em:

<http://books.google.com.br/books?id=nPC8HCzljFYC&pg=PA106&hl=pt-BR&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 28/05/2014.

BURDAA, M. 'Following the patterns': the creating of an Encyclopaedic Universe with transmedia storytelling. **Advance access publication**, Oxford, GB, v . 6, n. 2, p. 202-214, 2013.

CARDCAPTOR Sakura. Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cardcaptor_Sakura>. Acesso em: 07 de junho de 2014.

CLAMP (manga artists). 2014. Disponível em:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Clamp_\(manga_artists\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Clamp_(manga_artists))>. Acesso em: 07/06/2014.

FUENTES, R. **A prática do design gráfico:** uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 144 p. (Fundamentos do design).

GOLDBERG, J. **Using rabbit holes for buzz-building and brand engagement**. 2013.

Disponível em: <<http://www.cult.ca/blog/rabbit-hole-marketing>>. Acesso em: 21/05/2014.

GRAHAM, L. **Basics of design:** layout and typography for beginners. 2nd ed. Clifton Park, N.Y.: Delmar Cengage Learning, c2005. xiv, 305 p.

INSIDE: thecampaign. Disponível em:

<<http://showcase.noagencyname.com/INSIDE/media/>>. Acesso em: 08/06/2014.

JENKIS, H. **Convergence culture:** where old and new media collide. New York and London: New York University, c2006. 308 p.

KING, S. How to write. **The Guardian**, Out. 2000. Disponível em:

<<http://www.theguardian.com/books/2000/oct/01/stephenking.sciencefictionfantasyandhorror>>. Acesso em: 01/07/2014.

LAMAR, C. **The 22 rules of storytelling according to pixar**. 2012. Disponível em:

<<http://io9.com/5916970/the-22-rules-of-storytelling-according-to-pixar>>. Acesso em: 23/06/2014.

LOST (TV séries). 2014. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_\(TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_(TV_series))>.

Acesso em: 06/06/2014.

LOSTPEDIA: thelostencyclopedia. 2014. Disponível em: <<http://lostpedia.wikia.com/>>.

Acesso em: 06/06/2014.

LUPTON, E. et al. **Design escrita pesquisa:** a escrita no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011. x, 211 p.

MAGIC Knight Rayearth. 2014. Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_Knight_Rayearth>. Acesso em: 07/06/2014.

MATRIX-WIKI. 2013. Disponível em: <http://matrix.wikia.com/wiki/Main_Page>. Acesso em: 31/05/2014.

MCMAHON, G. **Pixar's 22 rules to phenomenal storytelling**. 2013. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/powerfulpoint/pixar-22rulestophenomenalstorytellingpowerfulpointslideshare>>. Acesso em: 12/06/2014.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PALOMBA, A.; WURTS, E. **Extending the narratives in television through transmedia storytelling**. 2014. Disponível em: <<http://anthony31587.hubpages.com/hub/TransmediaStory>>. Acesso em: 23/06/2014.

SODRÉ, M. **Intel and Toshiba: the inside experience, movie trailer**. 1 vídeo (1 min). 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uAxBYrIY_no>. Acesso em: 08/06/2014.

THE MATRIX. 2014. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix>. Acesso em: 31/05/2014.

THE PIXAR theory. Disponível em: <<http://www.pixartheory.com/>>. Acesso em: 06/06/2014.

TONI L. **The inside experience: fullmovie**. 1 vídeo (51 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iJFL5kd6dG8>>. Acesso em: 08/06/2014.

TSUBASA: reservoirchronicle. 2014. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tsubasa:_Reservoir_Chronicle>. Acesso em: 07/06/2014.

WHEELER, A.; COSTA, F. A. da; RODRIGUES, A. L. M. **Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. 320 p.

X (MANGA). 2014. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/X_\(manga\)](http://en.wikipedia.org/wiki/X_(manga))>. Acesso em: 07/06/2014.

XXXHOLIC. 2014. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/XxxHolic>>. Acesso em: 07/06/2014.

XXXHOLIC. Disponível em: <<http://xxxholic.wikia.com/wiki/XxxHOLiC>>. Acesso em: 07/06/2014.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Narrativa Principal - QUIMERALUZ	91
APÊNDICE B - Narrativa Auxiliar 1 - Um último copo, por favor.	108
APÊNDICE C - Narrativa Auxiliar 2 - A Tecelã e a Ilusionista	120

APÊNDICE A

Narrativa Principal - QUIMERALUZ

Cap I - A Contadora de Histórias

Era uma vez, há muito tempo atrás, uma professora que possuía um tom calmo e agradavelmente doce em sua voz, conseguindo prender a atenção da grande maioria daqueles que a estivessem escutando. Suas longas histórias, profundas e bem estruturadas, pareciam durar poucos minutos. Não se escutava um único suspiro enquanto suas palavras pareciam fazer mundos fantástico parecerem totalmente plausíveis.

Possuía uma imaginação sem limites, descrevendo nos mínimos detalhes as cenas mais exóticas, pintando quadros incrivelmente reais de acontecimentos fantásticos, mesmerizando seus ouvintes, que não se saciavam com apenas uma história.

Uma expectadora ávida e audiência cativa de suas histórias era sua própria filha, que, aos seis anos de idade, já possuía o gosto pela leitura que sua mãe tanto incentivara. Clara passava muito tempo em casa com Daniela, que cuidava dela enquanto sua dedicada mãe dava aulas na Universidade. Seus melhores amigos, entretanto, estavam em outros mundos: nos contos de fadas.

O horário preferido da menina, era quando sua mãe chegava em casa e a colocava para dormir, pois era nesse momento que ouvia a respeito de mundos distantes onde crianças que nunca envelheciam lutavam contra malvados piratas. Onde bruxas e fadas travavam duelos mágicos para definir o futuro de mortais. Onde a magia e a fantasia faziam parte da realidade, e o bem e o mal se enfrentavam em infinita batalha pelo equilíbrio.

A noite de sexta-feira era especial para Clara, pois era a noite em que sua mãe contava as melhores histórias. Aquela sexta-feira não seria diferente, pois a professora planejava encantar sua filha com um livro diferente, sobre a viagem de uma garotinha para um mundo cheio de maravilhas. A contadora de histórias sabia que os acontecimentos estranhos e os personagens fantásticos fascinariam sua filha pelas próximas semanas. O que ela não sabia, porém, era que o dia seguinte mudaria completamente a vida de Clara, que passaria a ver um mundo totalmente diferente do que a contadora de histórias conhecia.

O relógio da sala, que ficava acima do sofá, ao lado de um quadro com a foto de Clara e sua mãe fazendo caretas, marcava nove horas, horário que anunciava para a pequena colecionadora de histórias a volta da mãe. A menina não era muito paciente: já estava de banho tomado, de pijama vestido, com os dentes escovados e ávida pela nova história que ela sabia que estava por vir. Quando ouviu a porta do elevador e os passos no corredor, já

sabia: sua mãe chegara. O tilintar das chaves na porta e a maçaneta se mexendo anunciaram finalmente que a Professora estava em casa.

- Mãe! Boa Noite! - disse Clara em um tom empolgado. - Como foi o trabalho?

A resposta de sua mãe foi com a voz doce e controlada que sempre usava, mas com o afetuoso tom que dedicava exclusivamente à filha:

- Olá, Baixinha, boa noite. Foi bom, mas meus alunos nunca têm a mesma empolgação que você. - com uma olhada rápida, viu Daniela terminando de se vestir para ir embora. - Boa Noite, Dani. Tudo bem?

- Tudo bom, Dona Ivone, mal consegui conter essa monstrixinha quieta até agora. - falava em tom de cochicho enquanto se dirigia à porta. - Ela está muito ansiosa para a história de hoje, é bom que tenha trazido algo bom!

A Professora respondeu apenas com uma piscada de olho, enquanto se dirigiu à porta para fechá-la atrás da babá. A menina aproveitou para dar um abraço apertado na cintura de Daniela antes que ela saísse.

- Eu já jantei! - orgulhosa de seu bom comportamento, Clara ainda esperava conseguir uma história melhor do que o normal como recompensa, e Ivone respondeu à filha com uma risadinha de contentamento e orgulho.

- Que bom, Luzinha, pelo jeito a Dani não vai precisar cuidar de você por muito tempo. Já nem precisamos brigar pela janta!

- Ah, eu tô crescendo. - um sorriso meigo e orgulhoso se mostrou nos lábios infantis da pequena Clara.

Cap II - Toca de coelho

Quando Ivone acabou a história, os olhos de sua filha brilhavam tanto que a Professora não achou que a pequena Clara dormiria naquela noite. Ela estava encantada com o Gato de Cheshire, com o Coelho Branco e até mesmo com o Rei e a Rainha, mas abismada com tamanha confusão no julgamento.

- É hora de dormir, Luzinha. - Seu apelido era graças a uma amiga da menina que possuía o mesmo nome, mas que vivia nas nuvens e conseguia pintar a chuva de todas as cores.

- Tá bem! Boa noite, mãe! - Clara respondeu já esperando que sua mãe apagasse a luz para poder então aproveitar seus novos amigos, que a esperavam em um mundo de sonhos.

- Boa noite, filhinha, dorme bem. Mamãe te ama.

- Também te amo, mãe. - estalou os lábios na bochecha de Ivone, e se aconchegou em seus cobertores. A professora se afastou da cama de Clara, dando uma última conferida

para ver se a filha estava acomodada. Decidiu não se preocupar caso ela dormisse até mais tarde, pois percebia o quanto a filha tinha ficado empolgada com a nova história. Ela mesma estaria ocupada corrigindo provas e adiantando o trabalho durante a madrugada para conseguir aproveitar o pouco tempo livre que teria com Clara durante o fim de semana.

Cap III - Aconchegante tranquilidade

A manhã começou gelada, mas mesmo assim Clara se levantou cedo e foi se aconchegar na cama de sua mãe. O inverno havia chegado e os cobertores mais grossos já estavam na cama, deixando Clara com aquela gostosa sensação de imobilidade causada pelo seu peso.

- Bom dia, Luzinha. - Apesar de seus melhores esforços, sua mãe sempre acordava, mesmo que tivesse ficado acordada até muito tarde.

- Bom dia, mãezinha. Eu não queria te acordar...

- Tudo bem, já passou da hora do café, né? Eu vou lá preparar algo pra gente. - A professora deu um beijo na testa da filha e, vestindo o roupão, saiu do quarto em direção à cozinha.

Clara gostava muito da cama da sua mãe e não era apenas o peso dos cobertores que a agradava: o aroma dos travesseiros era levemente cítrico, provavelmente do shampoo que sua mãe usava, e se misturava com o doce perfume e o cheiro natural dela. O calor do corpo de Ivone ainda estava presente, mas apenas em um pequeno espaço, onde Clara se aconchegava em um contentamento doce e puro. Ela volta e meia colocava o pé para fora daquela região quentinha e confortável, apenas para confirmar que estava no melhor espaço da enorme cama: o lugar de sua mãe.

A menina adormeceu rapidamente depois que ficou confortável nos cobertores e travesseiros, lembrando vagamente de sentir outro beijo em sua testa, enquanto algo era colocado ao seu lado na cama, mas o sono era muito grande para abrir seus olhos e identificar o que era. Ainda ouviu sua mãe sair pela porta e voltar para a sala cantarolando uma leve melodia de ninar que sempre utilizava para colocar a filha para dormir.

Cap IV - Um sorriso em cima da mesa

O apartamento estava silencioso e não se ouviam barulhos na rua, o que era estranho. Clara pensou que sua mãe devia estar trabalhando na mesa da sala, já que a televisão não estava ligada. O frio matinal já estava diminuindo, e a bandeja com o café da manhã estava ao seu lado na mesa de cabeceira, com um copo de suco até a metade, quatro fatias de

maçã e duas torradas com manteiga. Depois de comer duas fatias da maçã, pegou uma das torradas e foi procurar sua mãe.

Chegando na sala, para sua grande surpresa, não encontrou sua mãe e sim um sorriso flutuando logo acima da mesa no meio da sala. Ele se abriu aos poucos, como se estivesse começando a ver a graça de alguma coisa e, com o sorriso, o seu dono foi se mostrando também.

Clara mal conseguia se conter - bem na sua frente estava o Gato de Cheshire! Ele já tinha um rosto enorme, e uma boca cheia de dentes. Os olhos, que possuíam um brilho selvagem, estavam fixos em Clara, enquanto o corpo continuava a aparecer, uma listra de cada vez, seguindo ao longo de todo o corpo, exatamente como ela havia imaginado. O gato continuava com o olhar fixo nela, sempre sorrindo, enquanto preparava um salto em direção ao sofá. A menina começou a ficar aflita - a bocarra sorridente parecia muito mais assustadora ao vivo do que nas ilustrações do livro. Clara decidiu conversar com ele.

- Cadê a minha mãe? Você sabe onde ela tá? - O gato pousou delicadamente no sofá, e voltou o olhar para a mesa, onde ainda estavam as provas que a professora devia estar corrigindo de manhã.

- Onde ela deveria estar, pequena? - Clara percebeu que os dentes eram pontudos e muito numerosos, quase brilhantes, dependendo da luz. Ela se moveu até perto da cozinha, acompanhando o gato com os olhos e procurando por sua mãe.

- Ela... fez café pra mim... Você viu onde ela foi? - Ele estava chegando perto da janela, e seus pelos da nuca se eriçaram levemente enquanto o sol o tocava, a luz feroz de seus olhos brilhou um pouco mais forte, o que fez Clara sentir um leve arrepio na base da espinha.

- Por que você acha que ela foi? - A voz do gato parecia menos engraçada cada vez que ele falava, deixando seu sorriso mais ameaçador. O olhar dele não desviava da mesa, e a sensação da menina era de muito medo.

- Eu não sei... - Os pelos do gato estavam totalmente eriçados agora, e a boca cheia de dentes não estava mais sorrindo, mas escancarada e ameaçadoramente próxima. Clara correu para a porta com os olhos muito abertos como se com qualquer piscada ela fosse começar a chorar, puxou a maçaneta, e a porta destrancada se abriu sem muito esforço. A menina ainda ouviu, enquanto a porta fechava, o barulho de algo leve tocando o chão, e um sussurro bem próximo da porta.

- Não sabe mesmo?

Cap V. Eu acredito em fadas

Com o baque da porta Clara sentiu seu corpo inteiro relaxar, mas com uma olhada ao redor, seu coração pulou mais rápido de novo. O corredor do prédio parecia reluzir de maneira estranha, tomado por plantas e flores de diversas cores e tamanhos. Havia inclusive uma espécie de girassol que chegava a ser mais alta que ela! Muitas possuíam espinhos, e ela percebeu que pareciam se movimentar, como se estivessem constantemente crescendo. Um zumbido de pequenas asas que pareciam tilintar chamou sua atenção e, enquanto tentava identificar de onde vinha, viu uma pequena luz dourada, como um vagalume excepcionalmente grande, sair de dentro do que parecia ser uma enorme flor. O movimento pesado e direto daquela luzinha seguiu em direção à escada, e Clara percebeu que ali as plantas pareciam menos ameaçadoras. Sentindo-se segura, decidiu seguir o vagalume gigante.

Todos os corredores e escadas estavam tomados pelas enormes flores, folhas e caules, mas parecia que a luz daquele pequeno ser tinha um efeito atenuador, abrindo caminho por entre o denso matagal que se formara e deixando Clara passar sem maiores problemas. A recepção do prédio estava tomada pelas mesmas plantas, e o balcão estava coberto de enormes crisântemos coloridos. Ao chegar na porta do prédio a menina se sentiu mais segura, mas a vegetação ali fora era maior, com enormes raízes formando sombrias reentrâncias no pátio do condomínio. Uma árvore do outro lado da rua era tão grande que parecia chegar ao céu. Clara se perguntou se era impressão sua ou se a nuvem ao final da árvore tinha a forma de um castelo.

Os olhos da menina captaram o brilho dourado do que ela imaginou ser um vagalume, mas que agora, no sol, ela conseguiu identificar como uma fada. A pequena criatura continuava a voar, mas agora com uma trajetória mais delicada, pousando em diversas reentrâncias procurando algo.

A delicadeza de seu voo não a deixava mais lenta e, quando Clara se deu conta, a fada já estava chegando ao portão. Com passos rápidos e cuidando para não tropeçar em nenhuma raiz, ela perseguiu a luz dourada o mais rápido possível, o que era uma tarefa complicada. A fada seguiu pela rua e dobrou a esquina, quase tirando a esperança da menina a encontrar novamente, mas chegando na próxima rua, viu que a velocidade da pequena criatura tinha diminuído, provavelmente examinando os prédios ao redor, em busca do que quer que estivesse procurando. O ritmo de caminhada se manteve errático, mas constante, às vezes quase a perdendo de vista, e em outros momentos quase a alcançando.

Cap VI - Migalhas de Pão

A pequena luz alçou um voo mais alto e Clara perdeu novamente as esperanças de conseguir alcançar a fada se ela continuasse naquela altura, mas decidiu continuar correndo atrás dela. A seguiu por uma rua transversal, e depois de passar por alguns prédios parou cansada, tentando recuperar o fôlego. Tentou olhar para o céu, em busca da fada, mas percebeu que havia um som diferente vindo de cima, mais adiante na rua. Parecia o rangido de uma escada muito grande. Os rangidos foram aumentando, ficando mais próximos, até que Clara ouviu passos.

Enormes passos.

A rua parecia vibrar com cada passada. O barulho era ensurdecedor, e logo uma gigantesca nuvem de poeira tomou conta de toda a rua. O gigante das nuvens estava buscando crianças para o seu jantar, pensou Clara assustada. Ela precisava encontrar um lugar seguro rapidamente, as passadas estavam cada vez mais próximas, e cada novo passo aumentava a poeira na rua.

Havia um prédio com o portão derrubado por um enorme tronco de árvore, e a menina pensou que talvez lá o gigante teria dificuldade de achá-la. Clara correu o mais rápido que conseguiu e, com um toque de desespero, descobriu que a porta de entrada estava trancada. Se agachou com as costas contra a porta e as mãos segurando fortemente o rosto, tentando não chorar e lembrando do que sua mãe lhe diria numa hora dessas, quando ouviu um "psst" muito perto do seu ouvido.

- Vem se esconder comigo! Ele já deve estar indo embora. - Clara percebeu no meio dos arbustos um garoto com o cabelo mais loiro que ela já vira, que parecia possuir luz própria de tão amarelo. Com uma mão, o menino fez sinal para ela. Ele sorria bondosamente, enquanto se movia um pouco para trás, dando espaço para Clara entrar no meio das folhagens, com alguns gravetos arranhando levemente seu rosto e suas mãos.

Clara ficou parada em silêncio por algum tempo na companhia do menino, enquanto as passadas se distanciavam. O garoto parecia ser um pouco mais velho que ela, sendo maior e com um olhar ligeiramente triste.

O silêncio permaneceu até o som do gigante desaparecer completamente. Então, o menino saiu rapidamente por trás dos arbustos, pulando por cima de Clara e correndo até a rua, fazendo sinal para ela de que estavam seguros.

- Está tudo bem! Pode vir. - O garoto continuava olhando para a rua, enquanto Clara saía do meio dos arbustos.

- Obrigado. Eu fiquei com muito medo. - A voz de Clara ainda estava ligeiramente trêmula, mas seu corpo já não parecia querer desabar.

- Tudo bem, quando eu vi ele vindo, eu também me assustei, mas consegui achar um lugar para me esconder. - O garoto parecia mais confiante, e um brilho sagaz dividiu lugar com a tristeza em seus olhos. - Meu nome é João, e o seu?

- Clara. Eu estou procurando a minha mãe. Você sabe onde ela foi?

- Não sei. Mas eu também estou procurando alguém. A minha irmã, Maria. Podemos procurar juntos! - O sorriso do menino era doce e Clara achou uma boa ideia ter companhia para ajudar na sua busca.

Um zumbido familiar chamou a atenção de Clara para um arbusto próximo, de onde saiu a fada que ela estava seguindo pouco tempo atrás. Aparentemente, a pequena criatura também ficou com medo do gigante e se escondera.

- Sininho! Achei que eu não ia mais te ver. - O garoto se dirigiu a fada que pousou alegremente no ombro dele. - Ela também está procurando alguém, mas ela não fala. Eu a chamo de Sininho por causa do barulho das asas dela.

- Oi Sininho! - Clara tentou tocar a fadinha, que saiu voando rapidamente, parecendo um pouco brava com a tentativa de contato.

- Ela não gosta muito de ser tocada. Mas depois de um tempo vocês vão ser amigas, eu tenho certeza. - Enquanto João falava isso, já se dirigia para a rua. - Vamos, temos que encontrar nossas famílias.

Cap. VII - A prataria viva.

Agora que Clara tinha companhia, ela se sentia mais tranquila. João caminhava mais a frente com a fada ao seu redor e, com frequência, ela não conseguia o alcançar. Entretanto, o garoto sempre a esperava para não se perderem.

A cidade não parecia mais a mesma. Todos os caminhos que Clara estava acostumada a fazer com sua mãe pareciam diferentes. As plantas gigantes que se alastravam por todos os lados pareciam menores agora, e por vezes ela tinha a impressão de ouvir assovios sincronizados, como se sussurrando uma canção.

A caminhada era cansativa e, se não fosse pela boa vontade do menino, Clara já estaria para trás há algum tempo. O ambiente agora parecia mais natural, com árvores de tamanho normal, e alguns bancos, como os de uma praça. Clara se apoiou em um deles e, quando João olhou em sua direção, ela fez sinal de que precisava descansar.

- Será que podemos parar um pouquinho? Minhas pernas estão começando a doer. - Clara não conseguiu olhar nos olhos do garoto, para não ver desapontamento. Mas percebeu que sua postura era de boa vontade.

- Podemos sim, eu também queria. - A voz bem-humorada do garoto abriu um sorriso em seu rosto e ela se sentiu relaxar sentadinha no banco da praça.

Enquanto as duas crianças descansavam, a fada voou curiosa ao redor da praça, e Clara, ao seguir a trajetória de seu voo com o olhar, percebeu um homem sentado em uma mesa tomando algo de uma garrafa realmente bonita. A mesa estava posta para um chá, e havia toda sorte de bebidas e comidas, bem como uma enorme lebre do outro lado da mesa! As duas crianças se entreolharam com curiosidade e, sem uma palavra, decidiram ver o que estava acontecendo.

Ao chegarem bem perto, viram que toda a louça da mesa estava se mexendo, e que a lebre parecia orquestrar seus movimentos. O homem largou a garrafa de um jeito meio desastrado, e com a aparência confusa encarou a mesa à sua frente. A postura do homem era bastante desleixada, mas vestia uma roupa pomposa em tons de roxo e vermelho, com três chapéus na cabeça. A lebre tinha a postura bem altiva, vestindo apenas um colete vermelho com uma gravata borboleta, além de segurar uma batuta na mão esquerda.

- Ora ora, temos visitas! - A lebre invocou musicalmente.

- Quem se importa, tem bolo! - O chapeleiro se esticou para pegar um cupcake com cobertura cor-de-rosa, que habilmente se esquivou da sua mão, deixando-o visivelmente incomodado.

- Com licença, vocês podem nos ajudar? - O menino chegou mais perto da ponta da mesa e se dirigiu àquele que parecia o mais sensato dos dois: a lebre.

- Claro, pequeno. Com o que vocês precisam de ajuda? - O enorme roedor continuava na sua tarefa de animar a louça, enquanto o homem visivelmente transtornado ainda tentava pegar algum quitute.

- Nós estamos buscando nossa família. Eu e minha irmã nos perdemos, e a Clara está procurando a mãe dela. - A Lebre desviou rapidamente o olhar da mesa para as duas crianças, e com um movimento mais brusco da batuta levantou todos os talheres de uma maneira não tão animada, mas assustadora.

- E porque vocês estariam procurando alguém, se vocês só vão perder de novo? - O chapeleiro disse com voz amargurada, enquanto quase conseguia pegar uma xícara com a borda lascada, mas que facilmente desviou da mão trêmula.

O ritmo da louça não era mais divertido e amigável, parecia que a prataria estava se juntando à louça para uma dança mais forte e pesada, com saltos mais altos, e alguns pratos até rodando para fora da mesa.

- É que não estamos achando ninguém, e não sabemos o que fazer agora... - A menina sussurrou olhando fixamente para a Lebre, que refletia a luz do sol de maneira agourenta.

Surgiu um calafrio na base de sua espinha, que parecia querer subir para o seu pescoço. Ela não estava gostando nada daquela lebre enorme.

- Nós estamos com fome também, será que podemos pegar um bolinho? - O garoto subiu em um dos bancos e se juntou ao chapeleiro na tarefa de pegar algo para comer.

- Vocês podem pegar o que conseguirem. - O tom de escárnio na voz da lebre era evidente, enquanto seus olhos brilhavam com malícia. Clara não se sentiu segura de subir no banco ao lado da Lebre, o único que restara na mesa.

O animal já não estava mais agitando sua varinha, parecia que o seu serviço estava feito, a louça toda dançava sozinha. Uma xícara e um bule se puseram à disposição para que a Lebre os pegasse. Ela deu uma assoprada na xícara, fazendo com que milhares de bolinhas pretas e peludas voassem assustadas de dentro dela, servindo então o líquido quente, que subiu além da borda, flutuando magicamente como se a xícara fosse muito maior do que realmente era.

- Mas que porcaria. Vem aqui, seu bolo desgraçado. - O chapeleiro parecia estar perdendo a paciência com a dança da mesa e João, percebendo isso, desceu do banco e se aproximou de Clara.

- Parece que não estamos com muita sorte hoje, talvez não seja o seu desaniversário! - Os dentes da frente da lebre se tornaram visíveis com um sorriso irônico, enquanto o chapeleiro ficava mais brabo com os utensílios fugindo para baixo da mesa, ficando de cabeça para baixo como em deboche coletivo.

- O que é essa droga?! Eu quero comer! - O chapeleiro colocou o braço sobre a mesa e fez um movimento rápido, atirando todas as coisas de cima da mesa para o chão, imediatamente se levantando mais brabo do que antes. Com o olhar insano, gritou com fúria. - O que diabos está acontecendo aqui?

Com o grito do homem, as crianças se sobressaltaram e correram, se distanciando cada vez mais da mesa em busca de algum lugar em que estivessem em segurança.

Cap VIII - A estrada de tijolos amarelos.

Os olhos dela pareciam doer. Clara não conseguia mais segurar as lágrimas, que escorriam copiosamente em seu rosto enquanto corria, se distanciando do perigo. O dia ainda estava claro, e o sol refletia de diversas maneiras nos prédios ao redor, que ainda se encontravam parcialmente cobertos por plantas. João não parou de correr, e Clara sentia a necessidade de acompanhá-lo.

Quando finalmente pararam, se sentaram em uma esquina, onde um prédio sem grades com um gramado na frente que tinha diversas pequenas árvores e postes. As crianças se

escoraram em uma das pequenas árvores, tentando recuperar o fôlego, quando foram surpreendidos por uma voz rouca e amigável.

- O que duas crianças estão fazendo sozinhas correndo pela rua? - A voz vinha de cima, e Clara mal conseguiu ver o que era, pois a luz do sol a ofuscava, só permitindo identificar uma irregular forma humana. A corrida havia deixado a menina exausta, e mesmo que quisesse não conseguiria fugir novamente. A resposta nada mais foi do que uma fungada e o soluço involuntário do choro infantil.

- Eu quero a minha mamãe... - Enquanto Clara abertamente mostrava o seu desespero, João também começou a soluçar de forma discreta, sem conseguir falar nada.

- Calma, calma, podem chorar. Mas não deixem de respirar. - O vulto ligeiramente deformado desceu de onde estava pendurado e sentou-se de maneira não natural em frente a Clara. - Olha, eu não sei quem é a sua mãe, mas eu também estou procurando uma coisa. Eu posso não ser muito inteligente, mas quem sabe eu não posso ajudar vocês a procurar? Clara já estava se sentindo mais tranquila, e olhou com mais calma para o que até então era apenas um vulto esquisito. O rosto redondo exibia olhos de botão e uma boca costurada irregular, pequenos ramos de palha escapavam pelas suas orelhas de pano costurado e pela gola de sua camisa xadrez.

Era um espantalho.

- O senhor nos ajudaria? Eu estou procurando pela minha irmã. - O zumbido leve das asas de Sininho se fez mais presente, confirmando que a pequena fada também estava em busca de alguém.

- Claro que sim. Eu estou em busca de um cérebro. Eu não sou uma pessoa muito esperta. - A menina estava se sentindo muito mais tranquila com um adulto, mesmo que não muito inteligente, os ajudando.

- Onde podemos começar a procurar? - O garoto já estava muito mais controlado, e seus olhos refletiam a segurança anterior, agora motivado por um novo amigo.

- Ora, mas vocês não sabem? Nós só temos que seguir a estrada de tijolos amarelos! - O Espantalho apontou para suas costas, mostrando que ali o caminho era todo decorado com tijolinhos da cor do sol.

Cap IX - Primeira estrela que eu vejo.

O caminho que eles seguiam parecia emitir uma luminosidade etérea que se intensificava com o anoitecer, enquanto a luz do sol se esvaía rapidamente. Clara percebeu que o brilho dourado de Sininho se intensificou na escuridão, e o reflexo dos cabelos de João e da palha do espantalho criavam bonitas formas e padrões.

- Estou com frio... - A constatação de João deixou a menina consciente de que estava vestindo apenas um pijama, e que também sentia frio.

- Nós já devemos estar chegando. A estrada não deve ser muito mais longa do que isso. - O Espantalho se mantinha otimista, desde que eles o encontraram ele não esmoreceu, mantendo o grupo alegre e animado.

A luz de Sininho já era a única fonte de iluminação do grupo, e eles só seguiam em frente por tê-la voando na direção certa. Mesmo assim, eventualmente batiam em algumas paredes, ou acabavam em becos sem saída. Normalmente, a estrada era cercada por um bosque fechado, que formava uma espécie de corredor vivo.

O frio começou a tomar conta de seu corpo, e Clara sentia os pés frágeis, parecendo estar a ponto de quebrarem com cada passo que dava. As pontas de seus dedos já não sentiam nada, e o pouco calor que seu corpo conseguia manter era devido a não terem parado de andar. A menina se sentia exausta e, algumas vezes, com o piscar mais demorado de seus olhos, era como se seus amigos não estivessem ali, como se ela estivesse sozinha no meio da escuridão. Nesses momentos até o seu coração parecia congelar, mas não de frio, e sim de medo.

Quando a frágil garota achou que não conseguiria mais caminhar, eles avistaram uma forma humana ao longe na estrada. Era uma forma feminina que possuía traços delicados e uma longa vestimenta azul, com enormes asas de borboleta furta cor.

- É... a Fada Azul! - O Espantalho tinha um tom animado na sua voz. - Ela pode nos dar abrigo! Nos proteger do frio! E quem sabe... nos ajudar a encontrar o que procuramos! Clara não conseguia mais se manter em pé. Sentiu o seu corpo caindo lentamente, enquanto ela lutava para se manter acordada. Ela precisava pedir à Fada para encontrar a sua mãe. Somente quando encontrasse sua mãe tudo ficaria bem.

A menina viu seus amigos correrem em sua direção antes de fechar os olhos, mas, quando os abriu novamente, não havia mais nada. O cenário também tinha mudado, com uma luz prateada bem tênue Clara conseguiu ver que o corredor vivo não existia mais, e que no lugar havia destroços e pedaços de cidade destruída. Percebeu que alguém se aproximava, e se forçou a olhar quem era.

Uma moça de olhos arregalados com um lenço na cabeça estava perguntando se ela estava bem. Forçou-se a abrir os olhos novamente e viu sua mãe, sorrindo para ela.

Cap. X - Interlúdio

O cheiro dos travesseiros era doce e levemente cítrico, seu corpo agradecia pelo peso dos cobertores. A canção de ninar levemente cantarolada pela voz doce de sua mãe a

despertou de vez de seu sono. Ela viu, pela porta entreaberta, as costas de sua mãe, que trabalhava na mesa da sala, enquanto um sorriso flutuava em cima de sua cabeça. À medida que o sorriso se abria, dentes pontudos apareciam e brilhavam com uma luz agourenta.

A bocarra se abria mais e mais, se aproximando maldosamente de sua mãe. O peso dos cobertores não permitia que ela se mexesse, e quando tentava gritar sua voz não saía. Os olhos maldosos apareceram acima do sorriso, fixos em Clara enquanto aquela enorme boca quase encostava nos cabelos da Professora Ivone.

O seu grito ecoou por toda a casa, e enquanto Clara abria os olhos, ouviu o barulho de uma porta batendo. Os enormes olhos de seu sonho a perseguiram. Com o desespero tomando conta do seu corpo, a menina se levantou e saiu pela porta de entrada, que estava encostada, sem trinque. Encontrou seus amigos atordoados no pátio da casa e só conseguiu falar uma única palavra:

- Corre!

Cap XI - A manada debandou.

- Mas o que aconteceu, Clara? - A criatura feita de palha estava bastante confusa com a correria, e agora que estavam mais calmos, parecia querer saber do que estavam correndo.

- Eu tive um sonho ruim... e quando eu acordei, ele estava lá. - Os olhos chorosos da menina demonstravam medo genuíno, o que deixou o Espantalho com um olhar paternal, querendo confortá-la.

- Foi só um sonho, pequenina. Não precisa se preocupar. Temos que nos concentrar em procurar sua mãe agora. Ela vai ficar muito feliz em te ver.

O garoto mantinha seu passo mais rápido que o resto do grupo, acompanhado da pequena fada, que revezava entre os ombros do menino para se acomodar. Logo eles chegaram em uma rua que passava por cima de um riacho, mas que a mãe de Clara sempre disse ser muito poluído, o que lhe pareceu estranho, pois estava mais cheio que o normal com uma água quase transparente, mostrando vários peixes. A menina teve a impressão de ver uma moça de cabelos vermelhos nadando naquela água. Uma sereia, ou apenas um reflexo da água.

Quando o grupo estava quase terminando de passar por cima do riacho, Clara ouviu movimentação vindo de onde o grupo acabara de passar. Quando ela olhou para trás, viu uma moça vestindo uma longa capa vermelha e segurando uma bolsa que parecia ser de vime correr na direção do grupo com uma expressão assustada, gritando:

- Fugam, rápido! Eles estão vindo!

Imediatamente a menina conseguiu ouvir claramente o som de milhares de cascos correndo na sua direção. O som era apavorantemente alto, e o medo se fez presente de novo em sua consciência. Ela não teve tempo de pensar, apenas começou a correr, enquanto seus amigos ainda pensavam no que estava acontecendo. Ela passou facilmente o espantalho que ainda não parecia ter entendido o que estava acontecendo e, quando alcançou João, percebeu que ele estava começando a correr.

Ao terminar de atravessar a larga pista que a separava dos prédios, ela percebeu que João não a tinha alcançado, e olhando para trás viu que a manada estava muito próxima. Ela precisava de um abrigo imediatamente. A moça da capa vermelha passou correndo por ela, sem manifestar qualquer intenção de ajuda.

Uma rápida olhada à frente a surpreendeu com pequenas formas de luz, que pareciam criaturas vivas, formando um caminho em direção a um portão aberto. A menina correu rapidamente para dentro do prédio, mas a porta trancada não cedeu. Ela viu os primeiros animais passarem pela frente do portão sem parar ou prestarem atenção nela.

A onda de animais demorou alguns minutos para terminar de passar, e quando acabou, outros animais tomaram seu lugar: lobos. A maior parte deles passaram reto pelo portão, mas um dos últimos do bando a viu, vulnerável contra a parede do prédio, sem ter onde se abrigar. Seus olhos se arregalaram em pânico e a menina já estava preparada para o pior quando ouviu um silencioso suspiro e o assobio de uma flecha sendo disparada.

O ganido assustado daquele membro desgarrado da matilha foi bastante alto, e Clara só conseguiu perceber que ele já havia sumido de vista quando uma jovem adolescente de cabelos selvagens que pareciam iluminados de cor de rubi trocou o arco de mão para chamá-la, enquanto conferia a rua.

Ao se levantar, Clara se assustou novamente com outro lobo que surgiu pelas costas da corajosa guerreira.

- Atrás de você! - Clara gritou, enquanto a adolescente se virava com arco e flecha já em posição. O animal selvagem se assustou com a aparência imponente da jovem e saiu correndo antes que ela precisasse disparar outra flecha.

Cap XII - Tapeçaria perdida

A Guerreira era também uma Princesa, que tinha um nome diferente que Clara não conseguiu lembrar. As duas retomaram o caminho pela estrada de tijolos amarelos.

- Por que você está sozinha? - A Princesa era bastante desenvolvida e tratava Clara com o carinho de uma irmã mais velha.

- Eu não estava sozinha, antes do estouro da manada eu estava com meus amigos, o João, o Espantalho e a Sininho. - Clara olhou para o chão enquanto caminhava, envergonhada de ter deixado seus amigos para trás.

- Bom, podemos procurar por eles enquanto procuramos pela sua mãe. Eu também estou tentando ajudar a minha. Tenho que achar um artefato encantado. - Foi a vez da Guerreira olhar sem jeito para os próprios pés.

As duas continuaram caminhando juntas, com a Princesa acompanhando o passo mais lento da menina. As duas já tinham passado alguns quarteirões pela estrada de tijolos amarelos, quando Clara ouviu as asas de Sininho se aproximarem por cima. Ela olhou para o céu e, à medida que a pequena fada se aproximava, ela viu a coisa mais encantadora do dia: um tapete voador.

O tapete estava vindo na direção das duas, assim como a pequena fada, e em cima dele estavam seus dois amigos: João e o Espantalho.

- São eles, meus amigos! - Clara sorria de felicidade e apontava para o tapete, quando percebeu que a Princesa já estava com o arco em posição apontando para seus amigos. - Não, não! São os meus amigos! Você não pode atirar neles!

- Eles estão em cima da tapeçaria que pode salvar a minha mãe! - A Guerreira estava prestes a atirar quando Clara gritou com toda a força que conseguia, atrapalhando momentaneamente a Princesa, que errou o alvo, fazendo o tapete virar para o lado e derrubar seus passageiros.

João e o Espantalho gritaram quando foram violentamente arremessados em direção ao chão, mas por sorte os dois conseguiram se abraçar e o espantalho amorteceu a queda do menino.

- João! Espantalho! - A menina corre até seus dois amigos junto com a Fada, que conseguiu chegar antes, animando-os a se levantarem. Tudo estava bem, afinal de contas João caiu em um homem totalmente preenchido de palha.

- A tapeçaria fugiu! - Apesar de estar chateada com a Princesa, Clara sentiu a tristeza de ver o que poderia ser a solução dos problemas para a Rainha partir.

- Não se preocupe, nós vamos achar ele de novo. - A Princesa acenou com a cabeça, mas escondeu o rosto no meio de seus selvagens cabelos cor de rubi.

Cap XIII - Sob a luz de seus olhos.

Já estava no meio da tarde quando João reclamou de fome, reclamação que logo se estendeu para cansaço e frio. O Espantalho lembrou que eles deveriam procurar um lugar

para se abrigar antes de anoitecer, para que as crianças ficassem aquecidas e não houvesse a necessidade da Fada Azul socorrê-los novamente.

Ao longo da estrada de tijolos amarelos haviam vários prédios e algumas casas, mas, naquela parte da cidade, tudo parecia estar destruído ou com a entrada obstruída por plantas. Os lugares que possuíam alguma entrada estavam com as portas trancadas, deixando o grupo cada vez mais preocupado.

Depois de tentarem ao longo de grande parte do trajeto, Clara achou uma casa que tinha o portão de entrada amarrado com uma espécie de fio branco. Com a ajuda de uma pedra não foi difícil cortá-lo para abrir o portão. O pátio estava repleto daqueles fios de um lado a outro, presos nas laterais do pátio, diversos deles com conjuntos de latas. Clara se movia com muita cautela, evitando encostar nos fios, pois eles tinham uma espécie de grude que a incomodava. Com exceção do espantalho, todo o grupo se movimentava com bastante leveza por entre os fios.

A porta da frente da casa ficava em uma varanda dois degraus acima do gramado, e parecia estar sem a fechadura. Quando Clara a empurrou, percebeu que estava apoiada por uma cadeira do lado de dentro. A Princesa fez sinal de silêncio para Clara e para os outros, que acenaram com a cabeça. O Espantalho ficou na porta olhando abobado para dentro, parecendo não saber como se mover.

Dentro da casa o cenário era muito parecido, mas com um número muito maior de fios. A menina pensou que aquilo parecia com uma teia de aranha, mas não existiam aranhas daquele tamanho, a menos que fosse a Rainha de todas as Aranhas.

A menina se movia a frente do grupo junto da Princesa, que mantinha seu arco desarmado em punho, para conseguir se mover entre os fios. João estava um pouco mais atrás, mais atrapalhado com as teias do que as meninas e acompanhado de Sininho, que tentava ajudar a abrir caminho para ele.

Clara passou por uma estante com diversos vasos antigos com todos os tipos de pinturas. Em um deles, uma musa grega parecia posar entre dois pilares. Ela teve a impressão de que a pintura havia se mexido e, quando olhou de novo, a mulher estava atrás de um dos pilares lhe sussurrando algo que saiu como um barulho de assovio: "Cuidado!".

A menina ouviu um movimento vindo da próxima porta do corredor, e viu a Guerreira se colocar em alerta. A jovem Princesa deu mais um passo desviando de outro fio, mas, quando apoiou seu pé no chão, a madeira rangeu, a delatando.

- Quem está aí? Não chegue mais perto! - A voz era meio rouca, mas com uma força suficiente para dar calafrios em Clara. A Princesa Guerreira já estava pronta para lançar flechas quando vários fios prateados foram lançados de dentro do cômodo na parede do corredor. Era aquilo que a menina temia – eles estavam na toca de uma aranha.

As duas ficaram paradas esperando outra reação, mas o silêncio pairou absoluto. Clara se moveu lentamente para a porta, tentando espiar o que havia lá dentro, e quando finalmente conseguiu ver, não pôde evitar um gemido baixo e a vontade de gritar.

- Tem um homem preso! Ele precisa de ajuda! - Sininho entrou voando no quarto enquanto a Princesa se deslocava o mais rápido que podia. Clara viu uma mistura de aranha e mulher, com oito patas longas e segmentadas saindo das costas do que parecia ser uma mulher normal, mas com o corpo escuro, coberto por uma espécie de carapaça.

Clara avistou João preso em alguns fios, mas se aproximando. Fez sinal para que ele se apressasse, enquanto se dirigia para o homem, que parecia desacordado na cama.

A Rainha-Aranha parecia tão surpresa quanto a menina ao se ver daquele jeito. Ela olhava para as próprias patas e tocava sua carapaça, parecendo confusa, mas não perdeu muito tempo pensando. E, quando a jovem de cabelos ruivos e selvagens apontou uma flecha para ela, deu um salto para o lado se afastando do homem. A Fada a circulava furiosamente, atrapalhando seus movimentos, enquanto a arqueira se colocava entre o homem e a Aranha, dando espaço suficiente para que as duas crianças chegassem até a cama.

- Não! Não toquem nele! – disse a Aranha. E, antes que a menina pudesse pensar em alguma coisa, viu aquela mulher-monstro dar um salto enorme em direção a Princesa e atravessá-la como a um fantasma, acertando Clara com todo o peso de seu corpo desequilibrado. No chão, com uma dor lacerante em seu braço esquerdo, Clara viu seus amigos surpresos desaparecerem lentamente, como memórias perdidas. A Aranha se tornou uma mulher comum, e aos poucos tudo foi ficando escuro enquanto ela perdia a consciência.

Epílogo - Desilusão

- Fazem dois dias que ela está desacordada, mesmo já estando hidratada e fisicamente bem. - O homem de cabelos brancos olhava com carinho para Clara, pensando que ela teve sorte de ele voltar tantas vezes até Jane, que não queria mover o marido doente para o hospital improvisado que eles conseguiram montar.

- Ela sofreu uma pancada séria quando a Jane das teias caiu em cima dela. O braço quebrado vai se curar bem rápido, com a força das crianças. - O enfermeiro que estava responsável por aquele turno era muito precavido, o que era bom. O homem mais velho confiava nele para cuidar daquelas pessoas. Mesmo sendo um grupo com menos de quarenta pessoas, eles tinham treze que precisavam de cuidados, podendo contar com apenas um médico. - Quando ela acordar, não podemos ter algum tipo de confusão?

- Ela não pode machucar ninguém, mas ela pode acordar assustada projetando algo. Use algum tipo de calmante, para evitar que as ilusões causem algum estrago. - Ele gostava do rumo que as coisas estavam tomando. Em breve, poderiam ter uma nova civilização ali. Se ele continuasse responsável pela organização daquelas pessoas, poderiam ser poderosos naquela nova situação em que o mundo se encontrava.

Os dois homens se separaram e, enquanto o enfermeiro pedia ajuda a uma senhora para cuidar de um homem que também estava desacordado, o senhor de cabelos brancos se dirigiu para fora daquele ambiente, buscando o ar fresco da rua.

Faziam cinco dias desde que tudo tinha mudado. A maior parte das pessoas tinha enfraquecido rapidamente até a morte, enquanto algumas poucas tinham adquirido habilidades especiais, como as de Clara. Mas os animais, os objetos e até a vegetação foram afetados pela mudança. Os boatos mais absurdos passavam no boca a boca.

Ele observou atentamente enquanto um grupo de três jovens, dois rapazes e uma moça, carregavam caixas de alimentos para uma barraca improvisada com os mantimentos. A moça carregava três vezes mais peso do que os rapazes, que se divertiam fazendo algum tipo de piada a esse respeito. Todas as pessoas queridas que ele perdera naquele dia passaram pela sua cabeça, mas as risadas dos jovens mostraram para ele que ainda existia algo a ser feito. Alguém precisava tomar conta daquelas pessoas, salvá-las daquela realidade assustadora e surpreendente. A pequena ilusionista poderia lhe ajudar a erguer uma nova cidade, ela só precisava acordar.

APÊNDICE B

Narrativa Auxiliar 1 - Um último copo, por favor.

25910

Dizem que o luto se caracteriza por cinco estágios e que apenas se supera a perda assim que todos esses cinco lentos passos foram vividos e a pessoa aprendeu e cresceu com a experiência. Dizem que esta é a essência do amadurecimento, enfrentar as adversidades e agouros da vida e emergir como uma pessoa melhor. Mais forte.

‘As pessoas dizem coisas demais’ – essa sempre foi sua opinião. – ‘Tu sofre com a perda de alguém querido, é claro, mas isso não justifica tu te entregar ao sofrimento. Eu não consigo entender gente que faz isso.’ – Ele diria sempre que esse assunto surgia.

Ele nunca havia perdido ninguém.

Bento era um homem de gostos simples, nunca precisara de muito para viver. Conhecera sua esposa Ana em uma festa da faculdade. Ele costumava dizer que se apaixonou por ela no momento em que a viu dançar em um canto, sozinha, com os olhos fechados se movendo lentamente ao som da música como se não houvesse ninguém mais no mundo além dela.

Ana, por sua vez, dizia que isso nunca aconteceu. Que quando eles conversaram pela primeira vez não havia música alguma tocando. Ela sempre ruborizava ao dizer isso e em seguida dava uma piscada de olhos, quase inocente.

E isso sempre foi o que Bento mais amava nela. O jeito com que se envergonhava quando ela era o assunto, a timidez tomando conta de cada espaço de seu corpo. Ele nunca resistia ao impulso de abraçá-la, como se para assegurar-lhe que tudo estava bem, ao que ela sempre agradecia com um beijo delicado.

Eles se casaram jovens, em uma época em que ninguém mais queria casar. Ela estava radiante, pela primeira vez sem a mínima vergonha em ser o centro das atenções. Ele estava feliz.

Eles alugaram um apartamento no centro da cidade, um lugar em que ambos sentiam-se em paz. Ana gostava de tirar os sapatos na porta e andar de pés descalços pelo apartamento, dizia que aquilo a fazia sentir em casa. Ele sempre se sentava no chão, olhando ela cozinhar ou lavar as roupas. Sentia-se bem conversando com ela durante esses momentos. Ela insistia para que ele pegasse uma cadeira, e ele se limitava a lhe dar um sorriso, daqueles que só se dá à pessoa amada.

A vida era boa para eles.

1712

Bento abriu os olhos lentamente. Sua cabeça doía. Ele se levantou e teve de se apoiar na parede ao lado da cama para não cair. Caminhou trôpego até o banheiro, e abriu o chuveiro deixando que a água fria caísse sobre si. Gritou ao contato e só então se deu conta que ainda estava vestido.

Fechou o chuveiro ríspidamente. Agora todas as manhãs eram assim. Frias e amargas. Doloridas demais para prestar muita atenção, quase impossíveis de aguentar, quase insuportáveis.

Se secou, desinteressado e foi à cozinha, deixando suas pegadas molhadas pela casa. O apartamento estava praticamente vazio, quase todas as coisas que pudessem lhe trazer qualquer memória dolorida haviam sido mandadas embora. Exceto pelo par de sapatos ao lado da porta. Ele olhou para eles por alguns longos segundos, sentindo seu coração se afundar no peito, e seguiu em frente.

Sua geladeira refletia o aspecto árido do restante do apartamento, contendo apenas uma garrafa de suco de laranja, um pedaço de queijo há muito esquecido em um canto e dois ovos. Ele suspirou cansado, e pegou o suco, bebendo diretamente da garrafa. Fez uma careta, e jogou o restante do líquido na pia.

Azedo.

Colocou as roupas molhadas na área de serviço e olhou pela janela. O dia estava bonito e isso o fazia se sentir miserável. Olhou para o calendário, perdido nos dias, e sentiu a garganta apertar e conteve o grito de dor que se formara ali.

1º de Julho de 2012. Um ano. Um maldito ano.

Voltou à geladeira e abriu o congelador. Ali encontrou o único remédio que conhecia para sua dor.

5611

Ana queria que ela se chamasse Isabel, dizia que sempre sonhara em dar esse nome para a filha. Bento queria Joana, argumentava que era muito mais forte, sonoro, e que a filha deles tinha que ser chamada de maneira imponente. Ela ria, e dizia que não importava o nome, sua filha seria especial e notável de qualquer jeito.

Os dois estavam neste impasse há dois meses. Nenhum realmente disposto a ceder, e nenhum realmente preocupado com isso. Sabiam que quando a hora chegasse concordariam.

Ele estava montando o berço há quase três horas e ela, sentada na poltrona do outro lado do quarto, assistia fascinada, ocasionalmente dando alguma opinião, mas em geral apenas feliz em poder vê-lo trabalhar. Sempre se divertia com a luta de seu marido com todo e qualquer tipo de manual de instruções. Ele se defendia dizendo que era advogado, e não tinha que se preocupar com esse tipo de habilidades até o momento em que precisasse.

O quarto do bebê já estava quase pronto, as paredes devidamente pintadas de um amarelo clarinho, as estantes cheias de animais de pelúcia e livros infantis. O armário cheio daquelas pequenas roupinhas, que ela tanto gostava de cheirar e abraçar. Ana estava entrando no oitavo mês de gestação e mal conseguia se conter de ansiedade. Toda vez que via um bebê na rua, pousava a mão sobre a barriga e pensava 'logo serei eu te segurando', e sentia uma onda de felicidade tomar conta de seu corpo.

Bento havia se apavorado quando ela lhe contara. Dissera que ele não estava pronto, que ele não saberia o que fazer, que o bebê estava condenado a ter um pai terrível. Ele ficara trancado no banheiro por duas horas naquela noite. Quando contaram aos amigos essa história, ela dizia que ele estava tendo um ataque de pânico. Ele dizia que estava tentando se lembrar tudo o que sabia sobre crianças e tentando se convencer que não seria assim tão desastroso.

Independente disso, quando ele finalmente saíra do banheiro, ele a abraçou. Disse que nada no mundo o faria mais feliz do que ter esse bebê com ela. Eles choraram juntos de felicidade. Os meses seguintes se passaram tranquilamente, ele se sentia especialmente feliz quando podia dizer a alguém 'estamos grávidos'. Ela sorria para ele dizia como achava aquilo era brega.

1711

Dizem que o primeiro estágio do luto é a negação. A incapacidade física de aceitar que aquela pessoa amada se foi. A sensação esmagadora de que é tudo mentira, uma brincadeira do universo. De que isso que estavam lhe contando não pode ser verdade. Não pode ser verdade.

Só não pode.

'Mas estava tudo bem' ele pensou, com os olhos fixos no do médico. Ele tinha que estar se confundindo. Era a única explicação. Bento se virou, e caminhou em direção à recepção, ele iria esclarecer aquilo tudo. Era um engano. O médico estava errado. Tinha que ser um engano. Ele ouviu passos atrás, e começou a andar mais rápido, com as primeiras lágrimas começando a se formar em seus olhos. Tudo estava errado. Aquilo não estava certo, não podia estar. Alguém iria lhe dizer a verdade, ele tinha certeza.

Sentiu uma mão delicada em seu ombro e ao se virar seus olhos se encontraram com os de sua mãe. Nenhuma palavra foi trocada, só aquele longo olhar triste. O olhar de alguém que não lhe mentiria. O olhar de alguém que não se enganaria nunca. O olhar de quem sabia.

'Não. Não. Não. Não.' – as palavras saíram sem força alguma enquanto ele balançava a cabeça em desalento. Ele desmoronou nos frágeis braços de sua mãe, incapaz de se manter por si só.

Não era um erro. Não era um engano.

1699

Ana dizia que demorou a se apaixonar por ele. Que ela o achava calado demais, sério demais e que só depois de um tempo percebeu que ele na verdade só estava realmente prestando atenção nela. Ele ria e dizia que era absurdo que ela tivesse demorado tanto para entender. Que era impossível que qualquer um não prestasse atenção nela.

Ela dizia que se apaixonou primeiro pelo cheiro dele, que ela costumava a descrever como uma mistura de madeira com chuva, e ninguém jamais conseguia entender. Ela gostava de vê-lo se barbear pela manhã e de tomar café juntos. Gostava do jeito que ele fazia as palavras cruzadas do jornal, com o cenho franzido de tanta concentração.

Ele por sua vez adorava vê-la lendo. Revistas, livros, bulas de remédio. Qualquer coisa escrita tinha o poder de mantê-la imersa, concentrada em desvendar cada um de seus mistérios. Gostava das covinhas que apareciam em seu rosto quando ela sorria e das sardas que ela tinha próximas ao nariz. Gostava quando ela usava as suas roupas e deixava seu cheiro nelas.

Ele a pediu em casamento poucos meses depois de se formar. Disse que agora ele poderia manter uma família, e que não queria outra família que não ela. Que nada o faria mais feliz do que passar todos os dias de sua vida acordando e vendo o sorriso bobo que sempre tinha enquanto dormia.

Ana jamais se esqueceria do olhar dele naquele momento, aqueles olhos tão expressivos e cheios de alegria. Ela não se esqueceria de quão especial ele sempre a fazia sentir, de que havia alguém no mundo que realmente a amava.

1711

Dizem que o segundo estágio do luto é a raiva. Aquela necessidade de transferir toda a sua dor para qualquer outro lugar, onde ela possa ser menos notada. O impulso de

simplesmente descontar todo esse sentimento sufocante em um único ponto, o mais violentamente possível.

Bento entrou no apartamento e a fria realidade o atingiu como um tapa na cara. Tudo ali estava congelado no tempo, naquele momento anterior onde tudo não tinha dado terrivelmente errado.

Ali ainda existia um pedaço daquela vida que ele tivera um dia, e que já não poderia mais existir. Ele entrou no quarto, e a visão daquela parede amarela, dos animais e do pequeno berço se tornou simplesmente demais para ele. Era como se tudo aquilo estivesse zombando do seu sofrimento, mostrando tudo o que poderia ter sido.

Ele nunca soube quando ou onde pegou a marreta. Era incapaz de se lembrar quando começou a destruir o quarto. Tudo o que sabia é que estava parado no meio do caos, estantes despedaçadas, livros e pelúcias espalhados por todos os lados, o berço destruído. As portas do diminuto guarda-roupas, afundadas e fora dos eixos, deixavam as roupas de bebê caírem por todos os lados.

Bento soltou a marreta, tão incapaz de segurá-la quanto era de conter o grito que se formava em sua garganta. Caiu sobre seus joelhos e se deixou dominar por aquele sentimento que estava lhe esmagando o coração.

181112

Bento sentia como se não tivesse peso algum, sua mente enevoada lhe impedia de se lembrar da dor, e isso era bom. Ergueu novamente o copo e bebeu um longo gole, suas mãos formigavam. Ele deu uma risada fria, vazia de qualquer traço de felicidade ou alegria. O homem no bar o olhava inquisitivamente, tentando decidir se deveria continuar servindo-lhe, ou se deveria chamar um táxi.

Ninguém conseguia entender sua necessidade. E como poderiam? Nenhum deles perdera o que ele havia perdido. Nos últimos meses Bento se afastara de todos os amigos, não suportava os olhares de pena que eles reservavam para ele. Sua mãe lhe ligava todos os dias, preocupada, mas ele ignorava suas chamadas. Falar com ela era doloroso demais.

Tentara se focar no trabalho, mas a dor o perseguia. Quando sua mente se desviava o mínimo possível, lá estava ela à espreita pronta para lhe tomar para si. E ele fazia o possível para conter seu sofrimento, para disfarçar sua dor. Tentou ir a um psicólogo, mas o médico não parecia entender como era impossível superar a perda, então ele decidiu que era inútil. Mas ainda assim dizia a todos no escritório que continuava indo, isso lhe dava um tempo para se esconder de todos e sofrer em paz.

Sua aparência também entregava seu estado de espírito, antes era tão polido, bem barbeado e perfeitamente vestido. Agora aparecia dias seguidos com a barba por fazer, os cabelos desalinhados e sem corte, roupas amassadas e com pequenas manchas. E ele não se importava mais. Nada era realmente importante agora.

O único momento que tinha de paz consistia dos minutos que se sentava no bar, ignorando tudo ao seu redor e sufocando toda a sua dor a cada novo gole. O torpor alcoólico era a única coisa que lhe dera algum alívio, permeando por sua mente e apagando lentamente seus fantasmas, livrando-o brevemente de qualquer necessidade de pensar, lembrar ou reviver.

Bento levantou-se, trôpego, e cambaleou até o caixa onde pagou seu consumo e saiu para a rua movimentada. Entrou no primeiro táxi que encontrou e deu-lhe o endereço. O olhar de confusão do taxista mal foi notado, enquanto ele recostava sua cabeça no banco do carro.

Tinha de estar próximo dela.

Ele sentia sua falta a cada instante. Frequentemente percebia que estava ligando para o seu celular, no meio da tarde, para então se lembrar que ela nunca o atenderia novamente. Sua voz na mensagem automática era a única coisa que lhe restara.

Partes da casa ainda tinham seu cheiro. Não importava quantas vezes lavasse suas roupas, o cheiro dela ainda estava impregnado em tudo. As fotos espalhadas pela casa o feriam a cada olhar. Suas chaves penduradas próximas à porta e os sapatos deixados ali pareciam esperar pelo seu retorno, como se a qualquer momento Ana fosse calçá-los, pegar as chaves e, com sua voz alegre, dizer ‘vamos?’ e esperar por ele com um sorriso no rosto.

Bento sentiu o táxi parar, abriu os olhos e pagou o taxista. Desceu do carro para a noite fria, olhando melancolicamente para a entrada do cemitério. Sentou-se num banco próximo dos portões, já incapaz de se manter de pé, e segurou a cabeça entre as mãos.

‘Eu não posso mais continuar com isso. Eu pensei que eu conseguiria. Mas eu não consigo. Eu não consigo. Eu não consigo. Eu só não consigo. Então eu não vou.’ – sua voz saía engasgada, lutando com as lágrimas. – ‘Eu preciso de ti, Ana. Como tu pôde me deixar assim?’

1712

Sua garganta ardia, e a cada novo gole da bebida sentia uma onda de calor percorrer seu corpo. Não conseguira ficar no apartamento, aquele dia era especialmente doloroso demais. Andava a esmo pela rua, e ignorava os olhares de reprovação que as pessoas lhe lançavam. Não os culpava, eles não o entendiam, como poderiam?

Era quase meio da tarde, seus pés doíam de tanto caminhar. Levou a garrafa novamente aos lábios e a descobriu vazia. Jogou-a numa lixeira e passou as mãos nos cabelos desgrenhados. Olhou ao redor, sem saber exatamente para onde tinha caminhado. Sua cabeça girava. Apoiou-se numa parede próxima, procurando um pouco de estabilidade.

Foi então que algo mudou. Viu as pessoas começarem a cair pela rua, e outras correrem gritando. Sentiu o prédio no qual estava apoiando vibrar e afastou-se assustado, uma vertigem agourenta tomou conta de seu corpo. Levou as mãos à cabeça, era como se estivesse com a maior ressaca de sua vida. Bento caiu, incapaz de se manter em pé, e abriu os olhos em agonia a tempo de ver uma árvore levantar-se do chão e sair caminhando determinada pela rua.

Ele quis acreditar que aquilo era um pesadelo, incrivelmente vívido, mas a dor em sua cabeça dizia o contrário. Era real até demais. Seu corpo foi atingido por um tremor violento, enquanto mais pessoas caíam ao seu redor.

E então tudo acabou. Ele permaneceu deitado um tempo, sem saber exatamente o que tinha acontecido, e sem realmente se importar. Sentiu seu corpo todo amortecido, como se tivesse sido anestesiado, levantou lentamente e uma nova onda de vertigem se apoderou dele.

Era como se ele houvesse bebido muito mais do que realmente tinha. Era como se toda a dor e desespero tivessem ido embora, deixando no lugar apenas torpor e desapego.

1211

Ele passou a mão sobre a barriga dela, e enterrou o rosto nos seus cabelos, sentindo o seu perfume. Ela gemeu baixinho, dormindo. Ele beijou sua testa, com cuidado e levantou-se. Eram 6:14 da manhã e o despertador ainda não havia soado, mas ele se sentia totalmente desperto.

Olhou para a esposa dormindo e sorriu. Queria que pudesse vê-la assim todos os dias. Em paz, despreocupada. Bento não sabia, mas a memória dessa manhã seria a que carregaria pelo resto de sua vida. Ana totalmente relaxada, a barriga já começando a aparecer. Eles eram felizes e isso tanto o assombraria quanto confortaria nos tempos sombrios que estavam por vir.

2711

Dizem que o terceiro estágio do luto é a barganha. A racionalização da perda, a ideia fixa e doentia que deveria ter um jeito de ter lidado com isso antes, que a pessoa amada ainda poderia estar viva e que aquilo tudo não passava de um tipo de engano.

Bento acordou sobressaltado e olhou ao redor. Estava sozinho na cama desarrumada. 'Foi tudo um pesadelo' – ele pensou ao olhar para o relógio na cabeceira da cama, que indicava 7:39 da manhã. Ana deveria estar na cozinha fazendo café. Ele só não tinha ouvido o despertador.

Levantou-se e foi ao banheiro. Tomou um banho lento pensando no sonho horrível que tivera, esperando que aquela sensação sufocante deixasse seu corpo com a água que descia pelo encanamento. Secou-se lentamente e desembaçou o espelho do banheiro. Barbeou-se com prática e eficiência e sentiu um sentimento agourento tomando seu corpo, centímetro a centímetro. Ana estava muito silenciosa hoje, e isso não era normal.

Saiu do banheiro e se vestiu sem pressa, como se não quisesse ter de sair do quarto, como se conquanto não saísse do quarto, tudo estaria exatamente como ele queria, como se aquele aposento representasse sua última migalha de paz.

Bento segurou a maçaneta da porta e sentiu os olhos arderem. Girou a mão de vagar, e um tremor insistente tomou seu corpo. Abriu a porta e saiu para o apartamento devastado. Esticou uma mão, procurando apoio na parede, e deixou seu corpo escorregar para o chão, onde sentou-se e parou de resistir às lágrimas. Não havia mais como tentar se enganar.

1712

Bento cambaleou pela cidade deserta. A luz fazia seus olhos doerem. Nada fazia sentido, e ele não se importava. A única coisa que importava era que algo impossível havia acontecido, e o mundo estava ao avesso.

Se assustou com o barulho ensurdecido de um prédio colapsando, sentiu o chão vibrar com o impacto dos escombros e viu a nuvem de poeira se erguer no horizonte. Se apoiou em um poste, olhando para a direção do som e por um segundo pensou ter ouvido o som se repetir de novo e de novo, mas diferente agora. Como se alguém terrível estivesse pisando em sua cabeça sem parar por um instante.

Ele voltou a caminhar, não podia se desviar do seu objetivo. E por um segundo se perguntou qual era ele mesmo? Sentiu uma risada amarga se formar e levou as mãos trêmulas à boca. Algo terrível acontecera, sim, isso podia significar algo mais. Tinha que ver por si mesmo.

Atravessou o portão de entrada do cemitério pela primeira vez em um ano. Caminhou entre os túmulos sem nem mesmo olhar para eles, sabia onde deveria ir, sabia onde deveria ir. Não conseguia entender o que havia acontecido, ou porque se permitia ter uma tênue esperança. Talvez porque achasse injustiça demais que, mesmo quando tudo se acabou ele ainda estivesse ali, sozinho.

E a dor que tomou conta de si foi mais do que ele pôde suportar. Ali estava o túmulo, exatamente como ele se lembrava. Branco, puro. Dois nomes grafados em delicadas letras douradas indicavam que aquele era o local de descanso de Ana e Isabel Machado Ribeiro. Um grito irracional cortou o ar enquanto Bento esmurrava a superfície do túmulo, como se aquele gesto desesperado fosse mudar qualquer coisa. Ele continuou a fazer isso até se sentir exausto, suas mãos doíam como ele nunca pensou que algo poderia doer.

Não era justo. A vida não era justa.

Bento saiu trôpego do cemitério, determinado a fazer a única coisa que sabia que lhe daria algum acalento. Cruzou a rua e entrou num pequeno mercado que havia ali. Ele ignorou os corpos caídos, aquilo não significava nada para ele, não mais. Chegou por fim à prateleira das bebidas e agarrou a primeira garrafa que encontrou, sem realmente se importar.

Atravessou novamente a rua e sentou-se em uma mesa sob uma grande árvore. Abriu a garrafa e tomou um longo gole da bebida, derramando um pouco sobre si mesmo. E, para sua surpresa, ao fazer isso não sentiu o costumeiro torpor, ou a ardência da bebida descendo pela garganta.

Sentiu, por sua vez, uma fria sensação de lucidez.

Confuso, Bento ergueu o olhar e viu duas crianças atravessando a rua, indo em direção aos bancos em frente ao cemitério. Uma das crianças parecia feita de pura luz e os olhos da outra brilhavam de maneira impossível.

Em sua mente entorpecida, se perguntou o que diabos havia realmente acontecido ao mundo.

8711

Dizem que o quarto estágio do Luto é a depressão. A inabalável falta de vontade de continuar. A constante certeza de que não há mais motivos, de que tudo está terrivelmente fadado à tristeza. O anseio pela imobilidade e o conhecido frio abraço do desespero.

Bento passou a semana seguinte aos enterros de sua esposa e de sua filha trancado em casa. Seu celular tocou, incessantemente, até que a bateria eventualmente acabou. A campainha de seu apartamento tocou algumas vezes. Ouvia a voz de sua mãe pedindo que

ele abrisse a porta. Ele ignorava, girava lentamente na cama e colocava o travesseiro sobre a cabeça, abafando o mundo exterior a si mesmo.

Só levantava de sua cama quando era estritamente obrigado. Não falou com ninguém, só ouvia a própria voz quando acordava, aos gritos, de algum pesadelo. Não entendia como ou porque sua vida havia sido destruída daquela forma. Passava os dias deitado, imóvel e em completo silêncio. Não pensava em nada, era como se seu corpo fosse apenas uma casca vazia de si mesmo.

No sétimo dia, Bento acordou pela manhã levantou-se e colocou o celular para carregar. Foi ao banheiro e tomou um banho longo. Olhou sua imagem no espelho e quase não se reconheceu. Estava mais magro, com os olhos fundos e a barba por fazer. ‘Que diferença faz?’ – ele pensou, ela não estava mais ali.

Ele vestiu a primeira roupa limpa que encontrou e saiu do apartamento. Ligou para sua mãe, que atendeu aflita ao telefone querendo saber como ele estava e porque havia sumido daquela maneira. Ele ignorou as perguntas, como se elas nunca houvessem sido feitas. Ouviu sua voz soar áspera quando pediu que sua mãe organizasse para que alguém limpasse o quarto do bebê. Queria tudo aquilo fora do apartamento o quanto antes. Precisava que alguém tirasse as roupas de Ana de lá também. Ele não suportaria ter de fazer isso.

Ele passaria o dia fora, caminhando, ou apenas se mantendo ocupado, não importava. Só não queria estar presente quando tudo fosse retirado do apartamento. Não queria ver os resquícios do que poderia ter sido. Bento acabou por sentar-se em uma mesa na rua, com o olhar distante focado em absolutamente nada.

‘Vai querer beber algo, amigo?’

Ele olhou para o garçom, sem entender exatamente o que estava acontecendo, até que seus olhos acharam a fachada do bar ao qual pertencia a mesa em que havia sentado. ‘Por que não?’ – pensou em desalento.

‘Vocês tem uísque?’ – sua voz saiu baixa, desajustada. O garçom sorriu solícito enquanto saía para buscar a bebida. Quando o copo foi posto à sua frente, Bento o olhou fixamente, segurando-o com ambas as mãos, como se aquilo o ancorasse à realidade.

Ele ficou horas assim. Sem beber, sem se mover. Apenas olhando o copo e vendo a luz se refletir no líquido em seu interior. Não podia deixar que todas as memórias dela fossem tiradas dele. Precisava de algo que o lembrasse de que ela existiu um dia.

Reuniu o máximo de força de vontade que conseguiu e tomou a bebida em um único gole, pousando levemente o copo na mesa. Olhou ao redor, procurando um garçom e viu que o mesmo que o servira horas atrás já não parecia mais tão solícito.

‘Um último copo, por favor.’ – Disse sem emoção.

Chegou de volta em casa antes que tudo houvesse sido retirado de lá. Reparou que os últimos sapatos que Ana usara ainda encontravam-se ao lado da porta, como ela sempre deixava. Pediu que ninguém tocasse neles, para que eles ficassem ali, à espera dela. E trancou-se novamente no quarto, longe dos olhares de piedade.

1713

Fechou os olhos, e as lembranças pareceram sobrecarregá-lo por uns segundos. Sentia o cheiro familiar pela casa. Tudo estava tão diferente agora. Havia um ano que não entrava no apartamento, dois desde que se perdera de si mesmo. Não que ele estivesse recuperado, talvez nunca estivesse realmente. Ele sabia que parte de si havia quebrado quando Ana e Isabel morreram. E sabia que outra parte surgira quando o mundo virou do avesso.

Ele persistia, sim, mas diferente. Nunca mais seria o mesmo, não havia como. Pensou no último ano e em tudo o que fizera e não se orgulhava de ter feito. Lembrou-se de quantas pessoas acabou por machucar em sua jornada, em quantas teve de usar seu toque para que lhe deixassem em paz.

Caminhou até a cozinha e abriu um armário. A garrafa de vodca ainda estava ali, intacta. Sentiu um sorriso triste, mas agradecido se formar em seu rosto. O álcool agora tinha outro significado em sua vida. Era a sua única maneira de tentar ficar sóbrio. Por algum motivo que ele não entendia ainda, mesmo que seu toque transformasse qualquer líquido em uma bebida alcoolizada, elas não possuíam efeito algum sobre ele, não acalmavam sua mente.

Bento não gostava de usar seu toque em pessoas. Isto também lhe conferia sobriedade, mas transferia automaticamente todo o nível de álcool em seu corpo para o da outra pessoa. A maioria entrava em um estado de coma alcoólico instantaneamente.

Ele guardou a garrafa na mochila e voltou a colocar as luvas. Caminhou lentamente até o quarto abandonado e uma fígada de saudades e tristeza tocou seu coração. Parecia que tudo havia sido vidas atrás. Ele suspirou, melancólico e se dirigiu para a saída do apartamento, onde parou apenas para pegar o par de sapatos de sua esposa e guardar em sua mochila.

8712

Dizem que o quinto estágio do luto é a aceitação. Seguir em frente não é algo trivial. Lidar com a perda e parar de negar o sofrimento, enfrentar a raiva intrínseca à experiência, saber que não há motivos para se barganhar com a morte e, finalmente, superar a depressão.

Entender que tudo não passa de uma parte do ciclo infindável da vida, e que, no fim tudo é efêmero.

Foi preciso que o mundo acabasse para que Bento pudesse, em fim, encontrar algum tipo de aceitação.

Fim.

APÊNDICE C

Narrativa Auxiliar 2 - A Tecelã e a Ilusionista

Nem se lembrava exatamente quando,
mas um dia se apaixonou.
Todos já estavam se preparando,
para o casamento que não se consumou.

Um feitiço desconhecido foi conjurado
sobre o casal que se amava insanamente.
Ele sem forças ardeu em febre, resignado,
em leito estranho adormeceu lentamente.

Ela não se conformou com sua sorte,
que a manteve saudável e forte
enquanto seu amado era beijado pela morte.

Seu noivo enfermo não era o único problema,
bestas infernais tentavam lhe atacar.
Encontrava-se então em um dilema,
se proteger ou ajuda buscar?

Seu esforço para mantê-los seguros,
era mais do que ela conseguia fazer.
O feitiço completou os agouros,
agora, feito aranha, teias conseguia tecer.

Uma inocente criança seu caminho veio a cruzar,
e sua sina que já era ruim acabou por piorar,
à luz de seus olhos a fez se transformar.

Sem controle um acidente aconteceu
e a criança desfalecida, o feitiço abrandou.
Entretanto, a sorte de seu noivo não se inverteu
e sobre seu corpo ardente, lágrimas derramou

Um desconhecido veio ao seu auxílio
Ajudou a criança e lhe prometeu mudança
Em uma nova cidade lhe ofereceu exílio
E ela se ponderou se deveria sentir esperança.