

Universidade Federal de Juiz de Fora  
FACOM – Faculdade de Comunicação  
Mestrado em Comunicação e Sociedade  
Linha de pesquisa: Estética, redes e tecnocultura

**“Espectros – um drama familiar:  
Narrativa transmídia aplicada às artes cênicas”**

**Juiz de Fora**

**Março/2012**

**Thiago Luiz Berzoini Machado**

**“Espectros – um drama familiar:  
Narrativa transmídia aplicada às artes cênicas”**

Dissertação de  
Mestrado do Programa de Pós-Graduação em  
Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.  
Área de Concentração: Comunicação e Sociedade.  
Linha de Pesquisa: Estética, Redes e Tecnocultura  
Orientador: Prof. Dr. Álvaro João de Magalhães de Queiroz  
Co-Orientador: Prof. Dr. Luis Antônio Dourado Junior

**Juiz de Fora**

**Março/2012**

Machado, Thiago Luiz Berzoini.  
Espectros – um drama familiar: Narrativa transmídia aplicada às  
artes cênicas / Thiago Luiz Berzoini Machado.  
– 2012.  
121 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Comunicação)-Universidade Federal de  
Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

1. Narrativa Transmídia. 2. Artes Cênicas. 3. Ambientes Imersivos. I.  
Título.

**THIAGO LUIZ BERZOINI MACHADO**

**Espectros – um drama familiar”**: Narrativa transmídia aplicada às artes cênicas

**ORIENTADOR: Prof. Dr. Álvaro João Magalhães Queiroz**

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação e Sociedade da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

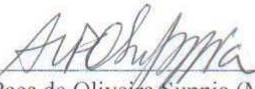
Aprovado em 30/03/2012



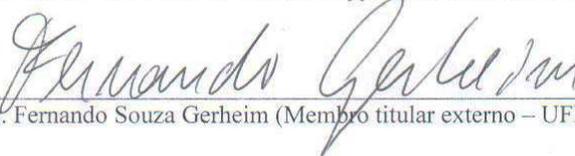
Prof. Dr. Álvaro João Magalhães Queiroz (Orientador – UFJF)



Prof. Dr. Luis Antônio Dourado Junior (co-orientador – UFJF)



Prof. Dr. Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia (Membro titular interno – UFJF)



Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim (Membro titular externo – UFRJ)

**Dedico este trabalho - parte fundamental  
da minha formação - aos meus pais,  
Luiz Fernando e Márcia.**

## **Agradecimentos**

Aos meus pais, Luiz Fernando e Márcia, pelo apoio incondicional, pelos braços abertos para dar suporte quando as bases ruíram, pela perseverante fé e crença em minha pessoa, por darem educação, carinho, amor e cultura, para que dessa forma eu pudesse acreditar nesses valores e empregá-los da melhor forma possível para a comunidade.

À Mãe Gilda e todos os guias do Terreiro, sempre amparando e guiando este filho pelos caminhos dessa vida.

Ao meu co-orientador, prof. Dr. Luis Dourado, pela crença na proposta e disponibilidade (mesmo nos momentos mais conturbados), pelas incontáveis horas de conversas tentando achar um bom caminho para que a experiência transmídia pudesse ser concretizada e para que a dissertação pudesse ser terminada.

Ao meu orientador Prof. Dr. João Queiroz.

Aos amigos e atores da Cia. Teatral Caravela das Artes, aqueles que por ela já estiveram conosco, aqueles que estão ou estarão, pois estão sempre compartilhando das alegrias e tristezas do cotidiano da ribalta. Em especial, ao elenco de “Espectros: um drama familiar”: Aline Carvalho, Thiago Schaeffer, Isabela Bianchi e Marcelo de Assis - fundamentais para a existência desta montagem e, logo, da dissertação.

Ao amigo e irmão de caminhada pela vida, Jackson Leocádio, cofundador da Cia. Teatral Caravela das Artes.

Ao amigo e mestre, Professor Ms. Afonso Carvalho, pelo apoio e amizade, por sempre estar por perto e prover conhecimento e esclarecimento nas mais diversas questões.

À prof<sup>a</sup> Dra<sup>a</sup> Edna Rezende, por despertar em mim a trajetória acadêmica.

Ao Diretor do Instituto de Artes e Design, Prof. Ricardo Cristofaro, pelo apoio e disponibilidade para com os projetos acadêmicos.

Ao prof. Dr. José Luiz Ribeiro, meu mestre no despertar ao teatro, cujos ensinamentos levo com carinho, a cada montagem, com o desejo de poder contribuir com as artes cênicas em nossa cidade e região.

Ao Prof. Alfredo Octavio de Souza, gerente da Casa de Cultura, pelo apoio e por disponibilizar mais uma vez o espaço da Casa de Cultura para que a Caravela das Artes possa continuar exercendo seu trabalho de montagens, pesquisa e aprimoramento das artes cênicas em Juiz de Fora.

Aos funcionários da Casa de Cultura, nesses oito anos de parceria com a Caravela das Artes, pelo apoio; sem este espaço aberto à comunidade juizforana, o trabalho da Caravela não seria possível com a frequência anual nos palcos e possibilidade de oferecer ao público um espetáculo (em sua maioria das vezes clássico) a preços acessíveis.

Aos amigos e ex-alunos Gáyan e Nayana, pelas horas de conversa e pelas belíssimas fotos da peça, além da ajuda na filmagem dos promo-vídeos de “Espectros: um drama familiar”.

Ao meu ex-aluno Juan Lucas, pela disposição em transformar o meu roteiro nos belos traços que compõem a história em quadrinhos de “Espectros: uma madrugada decisiva”.

Aos amigos Daniel Hammer, Bárbara Arantes, Fernanda Bastos, Fernanda Sartori, Patrícia Krempser, Paulo Mantini, Paula Januzzi, Thiago Lopes, Lorraine Pinheiro, Beto Martins, Adriano Santos, Michel Lenev, pelo apoio, compreensão e motivação nas horas em que precisei.

À Ana, secretária do PPG-COM-UFJF, pela prontidão em solucionar os mais diversos problemas (sempre com um sorriso no rosto dando conforto aos mestrandos desesperados).

À prof. Dra. Iluska Coutinho, coordenadora do PPGCOM-UFJF, pela paciência e compreensão nas horas em que a procurei.

Ao professor Dr. Carlos Pernisa, pelos conselhos e por me indicar as leituras de Henry Jenkins, autor que permeou todo este trabalho.

Ao Professor Dr. Wedenclay, pela disposição em apurar o olhar metodológico.

Por último, mas não menos importante, aos espectadores, sempre. E àqueles que de alguma forma contribuíram e não foram citados.

*“Que direito nós, seres humanos, temos à felicidade?  
Nosso direito é cumprir nosso dever”.*  
*Henrik Ibsen*

## Resumo

Utilizando como matriz midiática “Espectros – Um drama familiar” (*Gengangere*, 1881) de Henrik Ibsen, esta dissertação analisa a expansão do universo ficcional de uma peça teatral por diversas plataformas de mídia. A montagem da obra foi desenvolvida através da aplicação de estratégias transmídia com base nas explicações de Henry Jenkins e Stephen Dinehart, teóricos dessa nova forma de utilização da narrativa perante a era da “Cultura da Convergência”. O projeto apresentou ao espectador uma obra que possui vários “pontos de entrada” no universo ficcional da trama de Ibsen, acessíveis através de um conteúdo distribuído eletronicamente: vídeos, áudio-teatro, história em quadrinhos, um jornal fictício que contém informações sobre o programa da peça e um dossiê contra um dos personagens centrais da trama. A experiência também foi levada para um ambiente imersivo - o Second Life -, apresentando uma assembleia virtual que reuniu o elenco e o público atingido pela divulgação do evento nas redes sociais e sítio de hospedagem do material produzido. Com a aplicação dessa estratégia, o espectador é motivado a organizar mentalmente os fragmentos narrativos de situações pulverizadas através de canais de distribuições complementares, proporcionando a continuidade de imersão no universo ficcional mesmo após o término da experiência.

**Palavras-chave:** Narrativa Transmídia; Artes Cênicas; Ambientes Imersivos; Second Life; Espectros – um drama familiar.

## **Abstract**

Using as a media-matrix “Ghosts – a family drama” (Gengangere, 1881) by Henrik Ibsen, this work analyzes the expansion of the fictional universe of a play by various media platforms. The composition of the play was developed through the application of strategies based on the explanations of Henry Jenkins and Stephen Dinehart, theorists of this new way of using the narrative according with the era of “Convergence Culture”. The project presented a work in which the viewer has multiple “entry points” into the fictional universe of Ibsen’s plot, accessible via electronically distributed content: videos, audio dramas, comic, a fictional newspaper which contains information about the program of the play and a dossier against one of the central characters of the plot. The experience was also taken to an immersive environment – the Second Life – featuring a virtual meeting that gathered the cast and the audience reached by the advertisement of this event through social networking and hosting website with the material produced. With the implementation of this strategy, the viewer is encouraged to mentally organize the narrative fragments of situations sprayed throughout additional distribution channels to provide continuous immersion in the fictional universe even the ends of the experiment.

**Keywords:** Transmedia Storytelling; Theater; Immersive Environments; Second Life; Ghosts - a family drama.

## ÍNDICE

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2 CONSIDERAÇÕES ACERCA DA CULTURA DE CONVERGÊNCIA E NARRATIVA TRANSMÍDIA</b> .....	15
<b>2.1 - Taikodom: a Narrativa Transmídia em um produto desenvolvido no Brasil</b> .....	21
<b>2.2 – Artes cênicas como matriz midiática: convergência e transmídia na construção de um universo ficcional</b> .....	30
<b>3 CONSTRUINDO O UNIVERSO FICCIONAL</b> .....	40
<b>3.1 A peça</b> .....	40
<b>3.1.1 O Argumento de “Espectros – um drama familiar”</b> .....	41
<b>3.2 - A Construção do Universo Ficcional em Espectros, de Henrik Ibsen</b> .....	44
<b>3.2.1 Operadores de Leitura da Narrativa aplicados para a percepção da Construção do Universo Ficcional de Espectros</b> .....	46
<b>3.3 Elementos de apoio inseridos em uma narrativa transmídia no caso de “Espectros – um drama familiar”</b> .....	54
<b>3.4 Produtos de Narrativa Transmídia em “Espectros – Um drama familiar”</b> .....	58
<b>4 A NARRATIVA TRANSMÍDIA ESTENDIDA A AMBIENTES VIRTUAIS: METAVERSO E CIBERESPAÇO COMO PLATAFORMAS DE INTERATIVIDADE E IMERSÃO</b> .....	68
<b>4.1 O blog</b> .....	72
<b>4.1.1 Alguns dados</b> .....	74
<b>4.2 Experimentações no Metaverso</b> .....	76
<b>4.3 Uma plataforma para experimentações em ambientes virtuais: o “Metaverso Second Life”</b> .....	81
<b>4.3.1 A Assembleia</b> .....	84
<b>4.3.1.1 As Chamadas para a Assembleia</b> .....	84
<b>4.3.1.2 A presença dos “concidadãos” na Assembleia</b> .....	86
<b>4.3.1.3 A Assembleia no Second Life - detalhamento</b> .....	87
<b>5 UMA NOVA ESPERANÇA: O METAVERSO E SUAS POSSIBILIDADES DE EXPERIMENTAÇÕES NARRATIVAS</b> .....	93
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	98
<b>7 REFERÊNCIAS</b> .....	101
<b>8 ANEXOS</b> .....	105

## ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1 – Exemplo de Avatar masculino em Taikodom .....	23
Imagem 2 – Exemplo de avatar feminino em Taikodom .....	23
Imagem 3 - Nave Bullfrog navegando pelo espaço de Taikodom (www.taikodom.com).....	24
Imagem 4 - Arte de capa e internas de Taikodom: Eterno Retorno .....	26
Imagem 5 - - Interface da rede Hypatia ( <a href="http://www.universotaikodom.com.br">http://www.universotaikodom.com.br</a> ) .....	28
Imagem 6 - Espectros, de Ibsen. Cenário por Edvard Munch. ....	49
Imagem 7 – Croqui do cenário “Espectros – um drama familiar” .....	50
<b>Imagem 8 - Elenco caracterizado na montagem “Espectros – um drama familiar”, de Ibsen</b> .....	54
Imagem 9 - “Espectros – um drama familiar”: elenco em cena no palco da Casa de Cultura da UFJF. (Acervo Cia. Teatral Caravela das Artes. Foto: Nayana Mamede).....	59
Imagem 10 - - Video-Promo IV ( <a href="http://www.youtube.com/watch?v=8HyKy_ghYAk">http://www.youtube.com/watch?v=8HyKy_ghYAk</a> ) .....	62
Imagem 11 - Blog da montagem ( <a href="http://espectroscaravela.blogspot.com">http://espectroscaravela.blogspot.com</a> ) .....	74
Imagem 12 – Visão geral do acesso ao blog (fonte: <a href="http://www.blogspot.com">http://www.blogspot.com</a> )	75
Imagem 13 - Visão geral do acesso do mês de junho detalhada (fonte: <a href="http://www.blogspot.com">http://www.blogspot.com</a> ) .....	75
Imagem 14 – Visualizações de página por país (fonte: <a href="http://www.blogspot.com">http://www.blogspot.com</a> ) .....	76
Imagem 15 - Second Life: simulação de Copacabana no metaverso. ....	78
Imagem 16 - Avatar de apoderação da personagem no metaverso .....	81
Imagem 18 – imagem ilustrativa do SL no blog ( <a href="http://www.espectroscaravela.blogspot.com/p/assembleia-no-second-life.html">http://www.espectroscaravela.blogspot.com/p/assembleia-no-second-life.html</a> ).....	85
Imagem 20 - Manifestação de interesse para participação na Assembleia.....	86
Imagem 23 - A Assembleia no Second Life .....	91

## ÍNDICE DE TABELA

Tabela 1 – Alguns operadores de Leitura da Narrativa .....	46
--	----

## 1 INTRODUÇÃO

O trabalho realizado na dissertação do mestrado teve como foco a narrativa transmídia aplicada às artes cênicas, uma estratégia que, utilizada em uma montagem teatral, funciona como ferramenta para revitalizar ao espectador uma obra clássica da dramaturgia. A narrativa transmídia é uma estratégia que consiste na criação de um universo ficcional onde as narrativas ocorrem em diferentes plataformas (*media*) e oferecem ao espectador distintos pontos de entrada na trama (JENKINS, 2008).

Partindo do ponto que o autor deste trabalho é também diretor da Cia. Teatral Caravela das Artes – desde 2005-, pode-se trabalhar não apenas o campo das teorias e conceitos sobre essa união entre transmídia e teatro, mas também aplicá-la estabelecendo um ensaio.

O primeiro capítulo faz um levantamento sobre a narrativa transmídia, seus conceitos e raízes, e faz um breve estudo de caso acerca de um produto nacional – o jogo eletrônico massivo online “Taikodom” - que utilizou a narrativa transmídia para alcançar um público amplo, fundamentando os aspectos segundo os estudiosos do tema Henry Jenkins, em seu livro “Cultura da Convergência”(2008), e Stephen Dinehart, através de seu sítio<sup>1</sup> (2010).

O segundo capítulo aborda a construção de um universo ficcional estabelecido na peça “Espectros” (IBSEN, 1881), analisando os aspectos passíveis de exploração em outras mídias como audiovisual, áudio, história em quadrinhos, ambientes imersivos virtuais para interação entre atores e espectadores, criando uma ambiência em algum ponto na cronologia da trama que permite que os espectadores se fundam, e de alguma maneira se tornem produtores-consumidores de conteúdo. Para tal, a peça de Ibsen

---

<sup>1</sup> <http://narrativedesign.org/> último acesso dia 06/10/11.

serviu como base, assim como as noções de cinema através do livro organizado por Mascarello, em “A história do cinema mundial” (2005), de Rádio-teatro e tele-teatro, em “O grande Teatro Tupi do Rio de Janeiro: o teleteatro e suas múltiplas faces” (Brandão, 2005), além das obras “Narrativas Gráficas”, de Will Eisner (2005), e “Reinventando os Quadrinhos”, de Scott McCloud (1995), que ajudaram na produção do conteúdo transmidiático disponibilizado no sítio <http://espectroscaravela.blogspot.com>.

O terceiro capítulo aborda a interação em um ambiente imersivo virtual, o Second Life, definindo o metaverso segundo dois romances de impacto na cibercultura, sendo um deles *Neuromancer* (1984), de William Gibson, e o outro *Snowcrash* (1993), de Stephen Neal. Após a etapa de definições acerca da virtualidade, passamos a relatar a experiência no Second Life com seus sucessos e falhas no capítulo 4 e estendendo as possibilidades narrativas em um ambiente imersivo através de futuras propostas no capítulo 5.

As considerações finais trazem os resultados obtidos com o conjunto de conteúdos em diferentes meios e estatísticas de acesso aos materiais disponibilizados no blog. E em relação à experimentação no Second Life, esta seção constata a viabilidade do emprego de ambientes imersivos virtuais, dadas as questões inerentes à infraestrutura.

## 2 CONSIDERAÇÕES ACERCA DA CULTURA DE CONVERGÊNCIA E NARRATIVA TRANSMÍDIA

Para a experimentação proposta nessa dissertação, alguns conceitos fazem-se fundamentais e merecem uma explanação para o embasamento teórico do que, ao final, nos proporciona a experiência prática. Esse projeto consiste na aplicação de uma “expansão” da diegese de uma peça teatral por diversos meios, o que possibilita uma imersão e interação por parte do espectador. Algo que vem sendo experimentado em alguns ramos da indústria do entretenimento, como cinema e jogos eletrônicos (*games*), mas pouco explorado nas artes cênicas. O estudo será detalhado posteriormente; a princípio, parece-nos importante, como parte introdutória da pesquisa, situar os pontos que definem a convergência e a potencialidade de uma narrativa transmídia através de conceitos.

A transformação do espectador em um sujeito ativo emerge graças à visibilidade cada vez maior da chamada *cultura participativa*, um termo que contrasta com a passividade dos meios de comunicação de décadas atrás e surge devido ao que Henry Jenkins (2008) chama de “Cultura da Convergência”. Mas do que se trata a convergência? Trata-se da “circulação de conteúdo por diferentes plataformas de mídia” (JENKINS, 2008, p.29), e o termo abrange ainda a noção de transformação cultural, tecnológica, mercadológica e social que é utilizada na indústria cultural, como forma de “vender” um produto, uma marca, uma ideia. E o termo não versa, necessariamente, sobre a junção de múltiplas funções num único aparelho - algo que Jenkins denomina “Falácia da Caixa Preta” (IDEM, p. 40). Ainda que muitos conteúdos do projeto desenvolvido nessa dissertação estejam disponíveis e possam ser acessados por um

aparelho apenas - meios digitais-, há suas versões impressas - de alguns materiais - que estão em “meios” diferentes (história em quadrinhos, vídeos, áudios, etc).

As novas formas de divulgação de um produto ultrapassam as estratégias tradicionais empregadas até poucas décadas atrás. As novas mídias criaram um novo espaço para divulgação de marcas e produtos, substituindo a mera exposição em diversos veículos de comunicação pela criação de um espaço ficcional de construção narrativa que promove a circulação de conteúdos em diversas plataformas. Anúncios em jornais, revistas, cartazes e *outdoors* não deixaram de ser utilizados, mas outras mídias – *world wide web*, DVD, CD - surgiram e se popularizaram nos últimos vinte anos.

Embora tenha havido ampliação da infraestrutura de acesso à internet, apenas bolsões em regiões metropolitanas fazem uso das conexões mais velozes. Vagarosamente, pequenas localidades vêm ganhando acesso à rede mundial de computadores, o que traz ao público consumidor acesso e “trânsito” entre outras culturas e faz com que os responsáveis por campanhas de marketing de determinados produtos – ou franquias de produtos- possuam uma gama maior e quase ilimitada de meios de divulgação via *web*, através de virais, sites, vídeos, músicas e ARG’s (jogos de realidade alternativa)<sup>2</sup>, fazendo da circulação de conteúdos em diferentes mídias um processo que depende da participação ativa do consumidor. Esse método pode gerar, em alguns casos, um processo de junção entre produtor e consumidor, algo que era bem distinto há algum tempo.

---

<sup>2</sup> These games (which are usually **free** to play) often have a specific goal of not only involving the player with the story and/or fictional characters but of connecting them to the real world and to each other. Many game puzzles can be solved only by the collaborative efforts of multiple players, sometimes requiring one or more players to get up from their computers to go outside to find clues or other planted assets in the real world. (Esses jogos (que são normalmente gratuitos) muitas vezes têm um objetivo específico de não só envolver o jogador com a história e / ou personagens fictícios, mas de conectá-los ao mundo real e uns aos outros. Muitos segredos dos jogos podem ser resolvidos apenas pelos esforços colaborativos de vários jogadores, por vezes requerendo que um ou mais jogadores se levantem de seus computadores e saiam fora para encontrar pistas ou outros importantes elementos plantados no mundo real. Trad. autor.) Acessado em <http://www.argn.com/what.html> 30/10/2011

Esse novo método de atrair mais consumidores para determinados conteúdos, com possibilidades inumeráveis de alcance ao redor do mundo graças às trocas possíveis de informações na grande rede, gerou o que Henry Jenkins (2008) denominou “Cultura da Convergência”, que nos traz a concepção de que um livro, um jornal, uma revista, um filme ou qualquer outro produto não se encerra sobre si mesmo, mas traz consigo a possibilidade de expansão, distribuindo funções narrativas entre os diversos *media* de maneira que o conteúdo flua por vários canais diferentes e assuma formas distintas no ponto de recepção (JENKINS, 2008).

O uso de universos ficcionais em diferentes plataformas de mídias gera o que Jenkins chama de “narrativa transmídia”. Todavia, não somente um mesmo conteúdo transita por diversos meios, fato esse que causa uma discussão importante tendo em vista que algumas opções de mídias não parecem apropriadas para determinados conteúdos, embora possam ser acessados.

Não se trata, na verdade, de um mesmo conteúdo circulando por inúmeros meios, e, sim, de conteúdos distintos, com base em uma radicalização da estratégia de produção desenvolvida pela indústria do cinema norte-americano da década de 1980: o *high concept*. O termo *high concept* foi cunhado na década de 1970 para selecionar projetos a serem desenvolvidos que pudessem ser vendidos a partir de uma única sentença capaz de sintetizar a estrutura conceitual. Pode ser entendido como uma narrativa objetiva, de fácil comunicação e apreensão, e cujo tema ou assunto alcança uma ampla base demográfica de consumidores (WYATT, 1994). Essa é a estratégia que prevalece nos filmes contemporâneos e que podemos exemplificar com *Matrix* (Irmãos Wachowski, 1999) que é apresentado primeiramente na forma fílmica e posteriormente se expande para livros, jogos eletrônicos e curtas-metragens de animação cujos roteiros inserem ainda mais o espectador no universo ficcional criado,

gerando uma sensação de complementaridade e imersão nos conteúdos que circundam os motes principais dos filmes, que seguem como base, mas não são fechados em si; eles têm como apoio uma série de mídias que servem como artifício de sustentabilidade ao universo ficcional e solidificam a diegese, dando ao espectador pistas e dialogando com ele, conforme exemplifica Jenkins (2008, p.49):

(...) uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica.

Estratégia inovadora? Nem tanto, pois o próprio Jenkins nos revela que esse método pode ser encontrado mesmo na Idade Média, doutrinando a população não apenas do texto, mas através de múltiplos níveis culturais, onde “cada representação (vital, tapeçaria, um salmo, etc) presumia que a personagem e sua história já eram conhecidas de algum outro lugar” (JENKINS, 2008, p.172). Stephen Dinehart define o termo “narrativa transmídia” da seguinte maneira:

Transmedia storytelling is a *contemporary embracing of a classical paradigm* in entertainment that enables the imagination via story-driven extensions into a ‘world’ in which a player seeks to be further immersed. The keys being there – enabling the imagination and allowing the players to further immerse themselves where they have that desire. Transmedia storytelling is not marketing and merchandising based extensions into an existing franchise which is being further exploited. It’s a narrative framework that invites the player in and allows them to co-create, if only through their imagination. Transmedia storytelling enables viewer/user/players (VUP) to be, rather than seeming to be in an authored interactive world. (DINEHART, 2011)<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Narrativa transmídia é uma forma contemporânea de abraçar um paradigma clássico no entretenimento que possibilita a imaginação orientada pelas extensões da história dentro de um “Mundo” no qual um jogador procura ser cada vez mais imerso. As chaves estão lá - possibilitando a imaginação e permitindo que os jogadores mergulhem mais fundo onde possuem esse desejo. Narrativa transmídia não significa marketing nem extensões baseadas em merchandising dentro de uma franquia existente que está sendo explorada mais a fundo. É uma estrutura narrativa

Certamente essa estratégia gera tentativas complexas de “troca” e “construção” de conteúdos que são disseminados por várias plataformas de mídia e que, em muitos casos, não conseguem ser absorvidos pelo consumidor – ou, pela definição de Dinehart, “espectador-usário-jogador” (que, devido a seu “reposicionamento” na cadeia produtor-consumidor, não se vê mais como agente passivo e sim como agente ativo no processo de construção narrativa). O indivíduo, ao acessar o conteúdo, tem a tarefa de mentalmente organizá-lo e criar os elos do todo desse universo ficcional. Ainda que os meios sejam divergentes, o conteúdo converge. Nas palavras de Jenkins:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. (JENKINS, 2008, p.30)

Pois, agora, não se trata da exploração de um personagem, ou uma trama que rende uma franquia e sim um universo que pode ser explorado em várias mídias e com protagonistas diversos que podem inclusive variar de acordo com essas mídias. Utilizado como estudo de caso por Jenkins, *Matrix* é o caso mais famoso de um complexo universo ficcional com inúmeras referências e que gerou insatisfação de muitos espectadores pelo fato de não estarem (ainda) preparados para tamanha imersão transmídia, já que cabe ao espectador juntar mentalmente esses fragmentos narrativos

---

que convida o jogador a entrar e permite a sua participação como cocriador, ainda que apenas em sua imaginação. Narrativa transmídia possibilita os espectadores/usuários/jogadores existirem, ao invés de parecerem existir, em um mundo interativo autoral. Trad. Autor.

(em jogos eletrônicos, curtas-metragens animados, histórias em quadrinhos) e construir sua mitologia.

A narrativa transmídia vem sendo utilizada na indústria do entretenimento amplamente nos Estados Unidos. Podemos ter acesso a essa estratégia em filmes como Piratas do Caribe (dir. Gore Verbinsky, 2003), cuja missão de desenvolver o conteúdo transmídia ficou a cargo de Jeff Gómez, fundador da Starlight Runner Entertainment. Ele também é responsável por Avatar (dir. James Cameron, 2010), Transformers (dir. Michael Bay, 2007) e Tron Legacy (dir. Joseph Kosinski, 2010), outro produto da Disney. Tal qual a franquia Piratas do Caribe, Gómez diz que o processo nesse trabalho de produção transmídia consiste em tirar a história, a propriedade intelectual, e imergir no universo ficcional o tanto quanto possível para apreender os aspectos fundamentais da história e criar mitologias que servirão de guias para a franquia e licenciadores<sup>4</sup>. Muito tem se falado a respeito da narrativa transmídia desses produtos, porém pouco se sabe sobre a narrativa transmídia no Brasil aplicada aos produtos elaborados em território nacional. Sabe-se, segundo Mauricio Motta<sup>5</sup>, que não é ainda uma estratégia muito utilizada; no Brasil, a narrativa transmídia ainda está “engatinhando”, e o país ainda tem sido educado para que não pense que a “transmedia storytelling” seja apenas “modinha”.

Embora poucos produtos desenvolvidos no Brasil tenham investido na estratégia transmídia, o consumidor tem acesso ao conceito e a produtos vindos do exterior. Um caso que pode ser utilizado como exemplo é o do jogo 100% nacional “Taikodom”.

---

<sup>4</sup> Entrevista cedida ao programa “Bastidores” (Multishow). Disponível em <http://youtu.be/iCWZMwfXv1U> Acessado em 10/07/2011

<sup>5</sup> Ibidem.

## 2.1 - Taikodom: a Narrativa Transmídia em um produto desenvolvido no Brasil

Apesar de pouco explorado no Brasil, uma empresa apostou na ideia de transmídia e explorou-a criando um rico universo ficcional - uma aposta ousada não só pela estratégia, mas pelo seu produto. A empresa Hoplon criou o primeiro **jogo on-line massivo** brasileiro de ficção científica (distribuído gratuitamente, o usuário torna-se assinante apenas caso queira adquirir créditos para formar corporações e obter opções personalizadas; vale ainda dizer que os preços têm se mantido acessíveis aos jogadores, que podem deixar de comprar os créditos a qualquer momento e ainda assim continuar jogando – perdendo, entretanto, as vantagens adquiridas com a assinatura). Ambientado em uma estrutura ficcional consistente e ricamente detalhada, o universo criado para Taikodom é desenvolvido em um arco histórico que abrange mais de um quarto de milênio, desde o início do século XXI até meados do século XXIII. A saga é apresentada seguindo os moldes das “óperas espaciais” (*space operas*), um drama espacial narrando as aventuras da humanidade durante a “Diáspora Estelar”.

Ao se cadastrar, o jogador pode selecionar as características físicas do seu avatar<sup>6</sup> (imagens 01 e 02), como, por exemplo, a cor dos olhos, tipo de cabelo, tatuagem, gênero e carreira. Ao selecionar a carreira, dividida atualmente em quatro categorias, percebemos características que influenciarão não somente no *gameplay*, mas também na construção narrativa do jogador, pois há uma série de habilidades e limitações distintas para cada carreira selecionada: Ases, Demolidores, Batedores e Mercadores. Cada opção apresenta características próprias conforme especificado abaixo:

---

<sup>6</sup> Personagens ou outras entidades no mundo dos jogos eletrônicos controlados pelo jogador. (NOVAK, 2010, p.154)

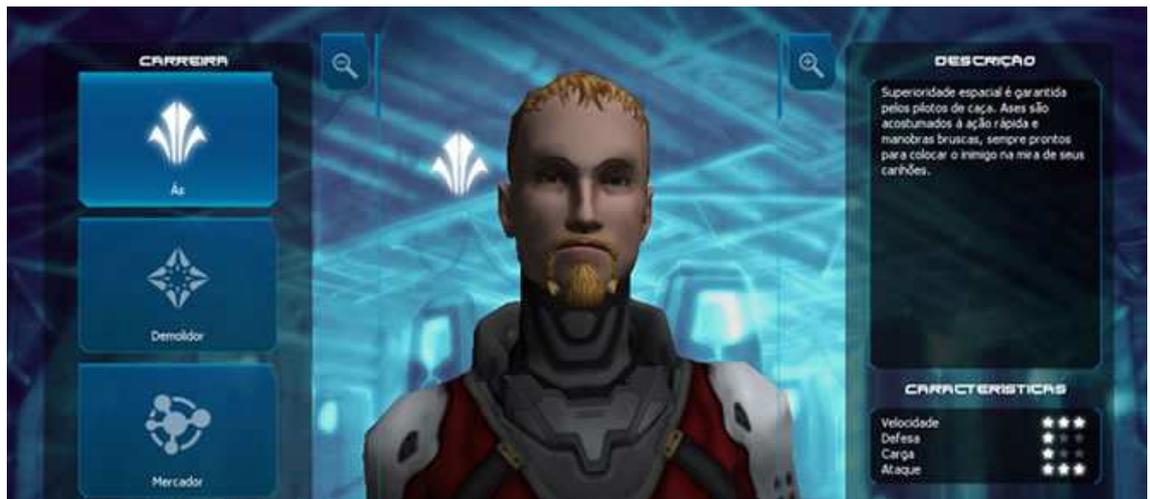
1) Ases - são pilotos de caças acostumados à ação rápida, manobras bruscas e estão prontos para colocar o inimigo na mira de seus canhões;

2) Demolidores - são pilotos de bombardeiros, especialistas em combate pesado, a bordo de “fortalezas voadoras” espaciais, que carregam armas suficientes para eliminar qualquer ameaça que aparecer pelo caminho;

3) Batedores - são pilotos de exploradores, responsáveis por expandir a fronteira humana no espaço. Dirigem naves com sensores avançados e reflexos rápidos, que localizam novas regiões e inimigos onde outros são incapazes de enxergar;

4) Mercadores - são os pilotos de cargueiros que movimentam a economia do Espaço Humano, garantindo que a matéria-prima extraída e produzida não falte nas indústrias e mercados das estações.

Após a carreira ser selecionada, o jogador tem uma nave à sua disposição, e, a partir desse ponto, o avatar não é mais “visto”; deixamos de ser personagem, assumindo a postura de observador, pois temos a visão em terceira pessoa da nave controlada pelo jogador, conforme a imagem 03. Adiante, as missões oferecem ao jogador o clima da ambientação daquele universo, interagindo com os personagens não-jogáveis que permeiam o caminho a todo tempo. É possível durante o jogo ver propagandas de outros produtos da empresa desenvolvedora (livros, HQs, pacotes de expansão comerciais) que ampliam o universo ficcional da saga Taikodom.



**Imagem 1 – Exemplo de Avatar masculino em Taikodom**  
 ([http://www.gamespower.com.br/wp-content/uploads/2010/06/apresenta\\_avatar-664x200.jpg](http://www.gamespower.com.br/wp-content/uploads/2010/06/apresenta_avatar-664x200.jpg))



**Imagem 2 – Exemplo de avatar feminino em Taikodom**  
 (<http://feature.mmosite.com/content/2008-11-21/20081121000613355,1.shtml>)



**Imagem 3** - Nave Bullfrog navegando pelo espaço de Taikodom  
([www.taikodom.com](http://www.taikodom.com))

### **Taikodom – os romances**

Um dos primeiros segmentos a receber o universo ficcional de Taikodom fora do meio massivo online foi a literatura. Inicialmente na forma de contos distribuídos pela *web*, o universo Taikodom foi posteriormente estruturado através do lançamento de dois livros produzidos em parceria com a editora Devir - importante editora no segmento de RPGs e quadrinhos cujo público alvo são os envolvidos em jogos de *roleplay*, de tabuleiros e jogos eletrônicos. O primeiro livro, *Despertar* (2008), de J.M. Beraldo (designer da *Hoplion Infotainment*), pretende provocar os jogadores e demais leitores com uma narrativa “movimentada” que conta a história de dois amigos brasileiros, Jorge Santiago e Augusto Carrera, que serviam juntos como piloto e copiloto, respectivamente, na Força Aeroespacial da União do Centro, bloco geopolítico do qual o Brasil fazia parte em meados do século XXI, época em que as megacorporações já haviam migrado para o espaço interplanetário e dado início à exploração e à colonização do Sistema Solar.

Em 2009, outro livro de contos foi lançado posteriormente, chamado “Taikodom: Crônicas”; escritos por Gerson Lordi-Ribeiro, sete contos narram diferentes momentos da história do universo ficcional controlado pela desenvolvedora Hoplon. O importante é perceber em ambas as obras como personagens não-jogáveis estão presentes em algumas estações espaciais do jogo - como Jules Verne. No romance *Despertar*, nas primeiras páginas somos - como leitores - apresentados à Julia Honoré, passando as primeiras informações sobre os “novos aspectos” da vida que o ressurto Carrera encontraria. Com isso percebemos as dificuldades de adaptação do personagem em meio às novas tecnologias e à nova vida que o espera, diferente da vida em que ele se encontrava até o momento em que foi novamente induzido à animação suspensa. Para o leitor que conhece a narrativa pelo jogo on-line, eis uma grata surpresa, Julia Honoré, que recepciona o jogador quando este cria seu avatar para começar suas aventuras em Taikodom (game), tem sua personalidade e demais características delineadas rapidamente no começo do game - possibilitando que essa estratégia estabeleça um universo ficcional sólido e coerente. Assim como ela, outros personagens aparecem ao longo do romance, sendo sempre uma boa surpresa para o jogador, integrando-o, e deixando-o mais familiarizado em relação ao universo do game.

### **Taikodom - *graphic novels***

“Eterno Retorno” é o título que apresenta o universo Taikodom aos fãs de quadrinhos e traz uma história que se passa dez anos antes da sequência de eventos que encontramos no jogo atualmente. Através do personagem Gao Jung, exploramos o universo Taikodom acompanhando a trajetória de um ex-condenado pelo assassinato de sua esposa. A história vem com o roteiro de Roctavio de Castro, argumento de

Tarquínio Teles e Roctavio de Castro e desenhos de Eduardo Ferrara, um dos profissionais do Studio Quanta. O material apresenta um roteiro que acaba por revelar algo maior que o drama pessoal apresentado nas primeiras edições. Arte e acabamento refletem o esmero com que a Hoplon e (no caso das publicações) a Editora Devir vêm tratando as mídias onde Taikodom se aventura.



**Imagem 4 - Arte de capa e internas de Taikodom: Eterno Retorno**  
(<http://impulsohq.com/noticias/eterno-retorno-volume-1/>;  
[http://www.universohq.com/quadrinhos/2009/imagens/Taikodom\\_Pag\\_002\\_corBX.jpg](http://www.universohq.com/quadrinhos/2009/imagens/Taikodom_Pag_002_corBX.jpg))

## Taikodom – os sítios

Desde o lançamento do jogo em 2006, dois sítios mantidos pela desenvolvedora tratam especificamente do universo Taikodom, oferecendo informações sobre o espaço ficcional ou sobre elementos de jogabilidade e demais questões operacionais do jogo eletrônico. Sobre o jogo eletrônico<sup>7</sup>, o sítio traz informações técnicas, um fórum para os jogadores discutirem sobre o jogo e demais áreas necessárias como FAQ's e materiais para download – o próprio arquivo de instalação do game. Com o passar do tempo o site começou a trazer informações sobre outro fator que gerava narrativas paralelas: o *RPG*

<sup>7</sup> <http://www.taikodom.com.br/home> Acessado em 28/07/2010

*in Game*, uma narrativa criada pelos usuários, começou desenvolvida como um *fanfiction*<sup>8</sup>. Apesar de utilizarem o mesmo universo de personagens e ambientações, as histórias criadas no *RPG in game* não pertencem ao cânone do jogo oficial. Esta intensa atividade dos fãs de Taikodom, que influenciou as novas mudanças no jogo como o desenvolvimento do “*Living Universe*”, está prestes a entrar no ciclo final de desenvolvimento onde as ações dos jogadores e suas interferências narrativas irão influenciar diretamente o universo ficcional do jogo. Tal expansão tem sido descrita como “um universo vivo”, segundo os desenvolvedores<sup>9</sup>.

O segundo sítio (“Universo Taikodom”<sup>10</sup>) traz informações completas sobre a cronologia e grande glossário sobre termos, eras e personagens. É composto por áreas, sendo elas: “Linha do tempo”, “Arquivo”, “Hypatia”, “Acervo”, e “Taikodom”.

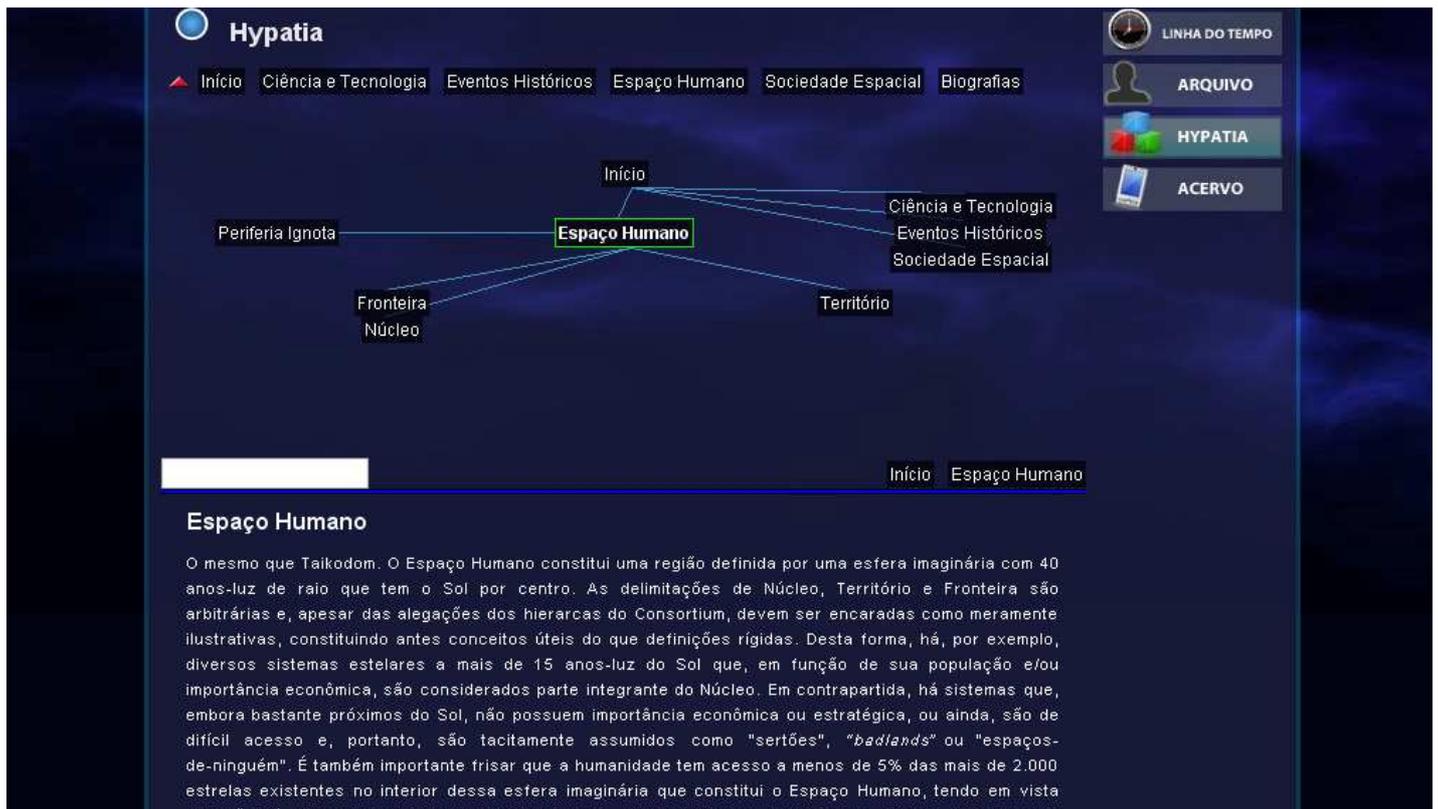
Em “Linha do tempo” a história de Taikodom é apresentada pelo escritor Gerson Lordi-Ribeiro; em “Arquivos”, o usuário é guiado pelo arquivista onde este apresenta os registros que foram deixados pela humanidade. Porém, o mais interessante desse site parece ser a rede Hypatia (Imagem 05), um glossário construído em hipertexto, onde cada verbete pode levar a inúmeras opções relacionadas. Uma aposta diferenciada, nos moldes da literatura em hipertexto, parte da proposta de interatividade, ainda que essa interatividade esteja em um baixo nível de “agência”, segundo definições do termo para Janet Murray em seu livro *Hamlet no holodeck* (2003), entendida como a capacidade de agir, de desincumbir uma tarefa a partir de uma ação ou série de ações.

---

<sup>8</sup> Fanfiction é qualquer narração com histórias e personagens extraídos dos conteúdos dos meios de comunicação em massa, não reconhecida pelo cânone, produzida por fãs. (JENKINS, 2008)

<sup>9</sup> <http://www.taikodom.com.br/content/view/198/24/08/2011>

<sup>10</sup> [www.universotaikodom.com.br](http://www.universotaikodom.com.br) Acessado em 28/07/2010



**Imagem 5** - - Interface da rede Hypatia (<http://www.universotaikodom.com.br>)

Hypatia está diretamente ligada à ideia de labirinto digital explanada da seguinte maneira por Murray:

Cheio de jogos de palavras e acontecimentos indeterminados, esses labirintos não são derivados do racionalismo grego mas, sim, da teoria literária pós-estruturalista e não possuem heróis nem soluções. Como um conjunto de cartões indexados que foram espalhados pelo chão e então conectados com um emaranhado de fios, eles não apresentam um ponto final ou uma saída. Sua visão estética é geralmente identificada com o “rizoma” do filósofo Gilles Deleuze, um sistema de raízes tuberculares no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto. (MURRAY, 2003, p.132)

É exatamente essa sensação que temos ao navegar por Hypatia, guia online que aborda as diferentes linhas narrativas dentro do universo Taikodom. A interface de Hypatia coloca ao nosso alcance uma série de fichas interligadas, apresentadas graficamente como nós conectados por segmentos de retas, cuja seleção configura um

caminho labiríntico totalmente diferente a cada visita da página a cada pesquisa, ainda que seu critério de busca inicial possa começar da mesma forma.

A liberdade de movimentação espacial sem destino pré-estabelecido, segundo Murray, trabalha contra a ação do *interator*<sup>11</sup>. A condução do *interator* dentro da estrutura espacial do game deve ser efetuada por proposições narrativas objetivas, estabelecendo a navegação pela definição de “marcos narrativos” a serem alcançados durante o percurso. Estes pontos a serem alcançados dentro da história definem as metas e a movimentação do *interator* em cada nível/fase. Dentro de uma narrativa pré-definida, os diferentes caminhos escolhidos devem permitir possibilidades de finais em aberto, com cargas dramáticas satisfatórias nesses entremeios para que o usuário possa continuar entretido por um bom e longo tempo. A estratégia transmídia possibilita a criação de um universo amplo - mas coeso - onde o retorno a um eixo narrativo/dramático é facilitado pela contínua exposição do *interator* ao espaço ficcional criado, oferecendo subsídios de imersão mesmo quando ocorra a interrupção de um dos veículos de suporte da narrativa.

Taikodom utiliza essa estratégia com sucesso e vem conseguindo visibilidade internacional, já sendo exportado para os Estados Unidos (EDGE, 2010) e outros países.

---

<sup>11</sup> Uma definição mais clara do termo virá mais adiante.

## **2.2 – Artes cênicas como matriz midiática: convergência e transmídia na construção de um universo ficcional**

No item anterior percebemos algumas características narrativas transmídia - como, por exemplo, a presença da imersão, e em alguns aspectos da interação do espectador/usuário/jogador. É esse agenciamento<sup>12</sup> do indivíduo perante o conteúdo que gera o conceito e sua relação de produção mista (espectadores se tornando “produtores-consumidores”), o que não é característica fundamental da narrativa transmídia, dado que muitas das produções que seguem esta estratégia não possuem uma interação factível, como é o caso, por exemplo, das experiências transmídias aplicadas a seriados (dado que o contato do espectador com o conteúdo não quer dizer necessariamente um agenciamento direto no conteúdo que gera a matriz da narrativa). Porém o fator da interação pode estar presente em produções que tenham um grande investimento, devido às possibilidades de jogos eletrônicos, e materiais digitais com características semelhantes às dos jogos eletrônicos. Essa prática pode ser melhor percebida pela assertiva a seguir:

In a transmedial work the viewer/user/player (VUP) transforms the story via his or her own natural cognitive psychological abilities, and enables the Artwork to surpass medium. It is in transmedial play that the ultimate story agency, and decentralized authorship can be realized. Thus the VUP becomes the true producer of the Artwork. The Artist authored transmedia elements act a story guide for the inherently narratological nature of the human mind become thought, both conscious and subconscious, in the imagination of the VUP. (DINEHART, 2008)<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Agenciamento é a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” em ambientes eletrônicos. (MURRAY, 2003, pág. 127)

<sup>13</sup> Em um trabalho transmídia o espectador/usuário/jogador transforma a estória através de suas habilidades naturais cognitivas e psicológicas, e possibilita que a obra de arte supere o meio. É no jogo transmidiático que o agenciamento definitivo da estória e a autoria descentralizada podem ser realizados. Assim o espectador/usuário/produzidor se torna o verdadeiro produtor da Obra de arte. Os elementos transmídia com a autoria de um Artista agem como um guia da estória pela natureza inerentemente narratológica da mente humana tornada pensamento, tanto o consciente quanto o subconsciente, na imaginação do espectador/usuário/produzidor. Trad. Autor.

Esse estudo visa produzir esse tipo de obra transmídia que só se completa mentalmente pelo espectador-usuário-jogador à medida que ele tem acesso às diferentes fontes de conteúdo que apresentam o universo ficcional narrativo. Aplicar essa abordagem transmidiática numa montagem de artes cênicas é algo diferenciado e, até o fechamento dessa pesquisa, inovador. Quando aplicados aos filmes e jogos eletrônicos de grande orçamento, esses conteúdos que servirão de matriz midiática possuem circulação mundial (ainda que haja restrições em determinados países, como, por exemplo, um filme americano que não possa ser exibido no Egito – caso de *Matrix*), mas os investimentos com a propaganda somam milhões.

Logo, no experimento proposto para esta dissertação pretende-se que haja maior capacidade de imersão numa narrativa transmídia que ofereça fragmentos que se interliguem e, ainda assim, possam encerrar-se em si mesmos. Dessa forma cria-se um ambiente para a experimentação de mídias contemporâneas aplicadas a um texto clássico, como uma maneira de aproximar o espectador ao texto, permitindo que este seja um agente.

A partir dos trabalhos de Jenkins (2008) e de Murray (2003), entende-se a narrativa transmídia como um quebra cabeça a ser ordenado mentalmente pelo espectador. Antes receptor passivo, agora o espectador participa do espetáculo buscando e reordenando os fragmentos narrativos apresentados pela estratégia transmidiática, que depende de sua interação com os materiais disponibilizados nas diversas plataformas para que a narrativa transmídia seja bem sucedida.

Para esse espectador, não basta apenas presenciar a transmídia para entendê-la, mas participar dela cognitivamente para sua construção, afinal, ela não é um ambiente elaborado para a mera visualização, mas para a exploração e conexão de pontos nodais dentro de sua estrutura fragmentada/expandida (MESQUITA, 2011).

Dessa forma, a peça escolhida para a montagem - e que serve de base para a narrativa transmídia aplicada as artes cênicas - é um texto naturalista, “clássico”<sup>14</sup>, que utiliza pequenas pistas e citações a outras montagens que ajudam a construir um universo ficcional com nuances e profundidade para dar credibilidade ao universo ficcional da montagem e, logo, à narrativa transmídia.

Há um paralelo entre a posição de alguns personagens da peça e o espectador da estratégia transmídia. Assumindo a definição de Dario Mesquita (2011),

Pode ser dito que uma história pode funcionar como metáfora de um jogo, pensando, por exemplo, nos quebra-cabeças, mistérios existentes em algumas narrativas em que o público busca desvendar antes do desfecho da trama. Uma metáfora de um desafio lúdico para o espectador, pois este nunca entraria em interação direta com o universo narrado, como numa criação procedimental do conteúdo narrativo a exemplo dos vídeo games.

O personagem do pastor Manders, personagem de “Espectros” (IBSEN, 1881), atua como uma espécie de avatar não-controlável. O espectador não o manipula como faria caso fosse um MMO como Taikodom ou como outro jogo de RPG online, mas se identifica com a atitude que lhe está sendo proposta: coletor de informações fragmentadas. Pastor Manders precisa reunir as informações que lhe estão sendo passadas com o objetivo de organizar a trama como ela é de fato, e não como pensava existir. Ele precisa reordenar os fragmentos narrativos assim como o espectador que possui pistas do enredo espalhadas por plataformas diversas.

Tanto o público quanto o Pastor estão recebendo informações sobre ações e fatos passados sobre os quais não possuíam conhecimento e têm a necessidade de organizar essas informações não-lineares com o objetivo de colocar um sentido na

---

<sup>14</sup> A utilização do termo “clássico” ocorre no sentido de caracterizar um “trabalho de interesse duradouro, marcado pela individualidade e pela universalidade” (SHIPLEY apud HENRIQUES, p.46). Disponível em <http://www.pgletras.uerj.br/matranga/indices-antigas.html#m9> Acessado em 12/01/12

realidade que em que vivem, reestabelecendo a ordem dos fatos e as reais motivações dos personagens da trama.

A peça escolhida, “Espectros – um drama familiar”, funciona como uma metáfora da experiência transmídia, confirmando a assertiva de Jenkins (2008, p.33) segundo a qual “a convergência é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados”.

Trata-se de uma mídia que, a princípio, trazia o espectador como um sujeito passivo (teatro/dramaturgia clássica) – recebendo o conteúdo passivamente através de uma montagem – e que agora, ao ganhar apoio também em meios diferentes daquele inicialmente concebido, traz ao espectador a possibilidade de agenciamento do conteúdo, “como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma” (MURRAY, 2003, p.129).

O presente estudo recai sobre dois momentos: o primeiro, da construção do universo ficcional transmidiático; e o segundo, da exploração (e conseqüente criação de conteúdo) da narrativa propiciada por esse universo em um ambiente virtual onde espectadores e produtores se unem.

Se Dinehart (2010) cria o termo espectador/usuário/jogador, vamos nos apropriar desse termo e criar uma nova tríade: Espectador-usuário-interator. A palavra “interator” parece mais aplicável do que jogador, tendo a concepção de que o *interator* nesse caso não manipula diretamente a narrativa como aconteceria, por exemplo, em um jogo de vídeo game como Taikodom. A interação ocorre de forma indireta como em estratégias transmídia utilizadas em seriados para a televisão e web-series. A definição a seguir esclarece a utilização do termo:

O interator, seja ele navegador, protagonista, explorador ou construtor, faz uso desse repertório de passos e de ritmos possíveis para improvisar

uma dança particular dentre muitas danças possíveis previstas pelo autor (MURRAY, 2003, p. 147).

Para trazer um texto clássico e colocá-lo às voltas com as novas possibilidades midiáticas sem que ele fosse descaracterizado em seus conceitos ou ambientação em termos de época, um artifício foi concebido e se torna o elo entre as personagens e o espectador como *interatores*. Esse elo é o “Dossiê Negro do Capitão Alving”, elemento inserido na trama para dar ênfase às possibilidades transmídia e aumentar o suspense em relação às informações que as personagens recebem sobre esse homem, falecido há anos na trama, e de suma importância para compreensão dos eventos que transformarão a vida de todas as personagens.

Não somente as personagens da peça têm acesso a esse dossiê: o público recebe este material impresso ao chegar à sala de apresentação, e há ainda a possibilidade de baixá-lo no blog concebido para hospedar os materiais transmidiáticos da montagem. Há também um outro elemento que serve como artifício para construção de um universo ficcional sólido e coerente, o programa da peça em formato de um jornal da época, contendo informações e reportagens fictícias com personagens da peça escolhida, além de algumas notas fazendo menções a peças montadas anteriormente pela mesma companhia de teatro responsável pela montagem usada como objeto de estudo.

As explanações acerca do tema narrativa transmídia levam à tríade que Dinehart (2010) classifica como sendo VUP (viewer/user/player). Devido às narrativas em games e à popularização do termo avatar para designação da representação do indivíduo no espaço virtual, um outro ponto sempre presente acaba sendo esquecido. Trata-se da questão da identificação do espectador com a personagem.

Um fato estudado no cinema e na literatura, e que também se encontra presente nas narrativas dos games e artes cênicas. O conceito de identificação pode ser identificado como “a nonconscious imaginative process that results from psychological

pressures due to the Oedipal complex, compensation for the loss of object–love, jealousy, or mortification”<sup>15</sup> (FREUD apud COHEN, p.247); pode ocorrer também a identificação de familiares para que estes sejam “absorvidos”, tornando-se parte do superego (IBIDEM).

Identificação não se trata de imitação; a imitação ocorre através de comportamentos e externalizações enquanto a identificação tem componentes internos. Imagina-se ser outra pessoa e imagina-se comportando como ela. Essa definição é feita por Wollheim (1974):

In effect what we do when we identify with another is that we write a part for ourselves, based upon the other, in the hope that, when we act it to ourselves, we shall be carried away by the performance. (WOLLHEIM, 1974, p. 191)<sup>16</sup>

Dada a condição do indivíduo de não ter a capacidade de interferir diretamente nas ações narrativas, a condição do Pastor Manders (de reordenar as informações que recebe) é um espelho da condição do espectador que possui os materiais transmídia à sua disposição para ordená-las.

O fator externo é importante para oferecer elementos que vão explorar a personalidade de um personagem; assim, quanto maior o conhecimento acerca das características dos personagens, maior a possibilidade do espectador se posicionar em relação às decisões dos personagens, ocorrendo a identificação, já que este é um processo que culmina em um envolvimento emocional não percebido pelo espectador ou por si mesmo enquanto audiência, num processo em que ele imagina ser um dos

---

<sup>15</sup> “[...] um processo imaginativo não consciente que resulta de pressões psicológicas causadas pelo complexo de Édipo, compensação pela perda do objeto do amor, ciúme, ou mortificação.” (trad. do autor)

<sup>16</sup> “Efetivamente, o que fazemos quando nos identificamos com um outro é que nós escrevemos uma parte para nós mesmos, baseada no outro, na esperança de que, quando a fizermos agir para nós mesmos, nós seremos levados [isto é, tomados, contagiados] pela performance.” (trad. do autor)

personagens no texto (COHEN, 2001) ou testemunha daquele evento. O processo transmidiático não é formado apenas pelos fatos do universo ficcional apresentado, mas também pela forma como as pessoas podem reagir a estas informações, ampliando dessa forma o papel do espectador dentro do gênero narrativo classificado como “clássico”.

Based on earlier psychological theories of identification (i.e., Freud, 1940/1989; Wollheim, 1974), identification with media characters may be usefully defined as an imaginative process invoked as a response to characters presented within mediated texts. Identification is fleeting and varies in intensity (Wilson, 1993), a sensation felt intermittently during exposure to a media message. While identifying with a character, an audience member imagines him- or herself being that character and replaces his or her personal identity and role as audience member with the identity and role of the character within the text. (COHEN, p. 250, 2001).<sup>17</sup>

Em se tratando das artes cênicas, a identificação recorre a artifícios emocionais. Inevitável traçar uma proximidade com a técnica presente na teoria do encenador Konstantin Stanislavsky: a memória afetiva como fonte das emoções de um ator em cena.

A aplicação da narrativa transmídia em uma obra clássica da dramaturgia ativa a revitalização desta obra, sem quebrar com os preceitos estigmatizados em sua fundação, mas possibilita ao encenador trabalhar através de novas propostas, mantendo os preceitos da essência da(s) obra(s) clássica(s). Sem recorrer a estratégias de distanciamento que começaram a surgir na década de 1950 com Bertolt Brecht e que são percebidas ao longo das décadas seguintes numa tentativa de revitalização do teatro, seus espectadores e revisitação ou até mesmo repúdio a textos naturalistas e realistas.

---

<sup>17</sup> “Baseando-se nas mais remotas teorias psicológicas da identificação (i.e., Freud, 1940/1989; Wollheim, 1974), a identificação com personagens midiáticos pode ser utilmente definida como um processo imaginativo invocado como uma resposta aos personagens apresentados dentro de textos mediados. A identificação é efêmera e varia em intensidade (Wilson, 1993), uma sensação sentida com uma frequência não regular durante a exposição a uma mensagem midiática. Enquanto se identifica com um personagem, um membro da audiência se imagina sendo aquele personagem e troca a sua identidade pessoal e o seu papel de membro da audiência pela identidade e pelo papel daquele personagem dentro do texto.” (trad. do autor)

Estratégias essas que recorrem à quebra da quarta parede<sup>18</sup>, ocorrendo com as induções de reflexões políticas presentes no trabalho de Brecht e no teatro pobre de Grotowsky.

Jean Jaques Roubine, importante estudioso das artes cênicas, em seu livro “A linguagem da Encenação Teatral”(1998), explora aspectos da virada do século XIX para o século XX e as transformações do espetáculo em meio às mudanças de pensamento, e a questão do texto naturalista e suas críticas quanto ao próprio texto e repercussões enquanto espetáculo. Esse é um momento chave para as artes cênicas - de certa forma, de revitalização do teatro -, quando questões políticas, autorais e de reformulação dos conceitos entre o espetáculo e os espectadores passaram a ser vigentes e alterar a forma de concepção das montagens ao redor do globo.

Com o surgimento do teatro moderno, o naturalismo passou a receber duras críticas e uma crise se instaurou: o texto naturalista passou a ser visto como um “arremedo” de realidade que causava efeitos aquém daquele que o teatro poderia proporcionar. O espectador e seu papel passaram a ser um ponto crucial para os questionamentos dos pensadores-percussores do teatro moderno. O espectador foi então classificado como indivíduo “reduzido à passividade intelectual” devido aos formatos encontrados nos espetáculos naturalistas. Possuía nada mais, se não a posição de *voyeur*; e Meyerhold, com seu desejo de “arrancá-lo (o espectador) e para associá-lo ao trabalho do diretor e do intérprete e fazer dele o ‘quarto criador’”, contribuiu para a concepção da teoria brechtiana de espetáculo (ROUBINE, 1998).

O desgosto crescente com o texto e sua utilização no palco constitui ao menos três grandes teorias do espetáculo postuladas por Antonin Artaud, Gordon Craig e Bertold Brecht - ainda que Meyerhold e outros nomes influenciassem muito o trabalho

---

<sup>18</sup> Trata-se de uma "parede" imaginária na frente do palco, levando em consideração a estrutura de um conjunto de três paredes da “caixa” cênica tradicional de um prosênio, através do qual o público assiste as ações no mundo da encenação (BELL, 2008). Termo a princípio utilizado no teatro e que foi se popularizando e sendo empregado no cinema e nos videogames.

desses (ou alguns desses) citados anteriormente-, mas o desenvolvimento e as especulações experimentais fizeram da tríade acima mais conhecida, ainda que de certa forma suas concepções exerçam funcionalidades práticas mais utópicas do que as teorias. O teatro se tornou uma formatação “literária”, de estilo burguês, impregnado, nas montagens, dessa luta contra “uma cena caduca” - como caracteriza Aderbal Freire Filho na apresentação de “Estudos sobre Teatro” (BRECHT, 2005). Artaud e Brecht - díspares em suas concepções - conseguem fazer-se próximos na tentativa de transformar a palavra em ação. O texto clássico é atualmente pouco explorado em vista do que já foi um dia, e o público começa a perder contato com esse tipo de espetáculo, substituído por obras de inegáveis destrezas textuais/verbais em contraposição aos textos naturalistas. Maximo Gorki, Anton Tchekov, Henrik Ibsen, Strindberg passaram a exercer um papel menos comercial e mais tutorial, voltado para a formação de atores.

Sabendo da despopularização das montagens naturalistas no teatro moderno, a aplicação da narrativa transmídia a tais textos parece interessante, pois faz com que uma obra naturalista/realista possa caminhar entre as concepções do clássico/moderno.

Consegue-se, ao se aplicar a “transmidialização” do conteúdo naturalista, que o espectador – ao recolher os fragmentos narrativos contidos nos diferentes meios – seja também autor, integrado ao trabalho do encenador e dos interpretes, ainda que esteja lidando com uma obra essencialmente clássica cujo espectador estaria classificado como um espectador passivo. Assim, uma mídia a princípio criada de uma maneira onde o espectador era passivo (teatro/dramaturgia clássica) – recebendo passivamente o conteúdo através de uma montagem –, ao ganhar apoio em meios diferentes daquele em que inicialmente foi concebida, pode trazer ao espectador a possibilidade de agenciamento do conteúdo. Logo, o presente estudo recai sobre dois momentos. O primeiro, da construção do universo ficcional transmidiático; e o segundo, da

exploração (e conseqüente criação de conteúdo) da narrativa propiciada por esse universo em um ambiente virtual onde espectadores e produtores podem se unir e se fundir por entre as fronteiras da produção e absorção da narrativa.

Dessa forma, a peça que serve de base para a narrativa transmídia aplicada as artes cênicas é um clássico, e ela está ambientada em um período onde montagens anteriores da Cia. Teatral Caravela das Artes<sup>19</sup> ocorreram, trazendo a possibilidade de um elo narrativo com pequenas pistas e citações a essas peças que ajudam a construir um universo ficcional com nuances e profundidade para dar credibilidade à narrativa transmídia.

---

<sup>19</sup> Para um breve histórico da Cia Teatral Caravela das Artes e montagens anteriores, ver anexos.

### 3 CONSTRUINDO O UNIVERSO FICCIONAL

#### 3.1 A peça

O texto escolhido trata-se de “Espectros” (*Gengangere*, 1881) de Henrik Ibsen, escrita em dinamarquês, e traduzida para português pelo autor da dissertação, através da versão em inglês de William Archer, disponível em domínio público. O autor nasceu na Escandinávia, mas dizia-se de sangue escocês, alemão e norueguês. Morto em 1906, foi um dos revolucionários do teatro moderno na medida em que colocou em cena não um mundo idealizado, povoado de heróis e heroínas sobre-humanas, mas sim os sentimentos resultantes das desavenças comuns à maioria das pessoas da classe média de seu tempo. Em "Espectros", o drama Ibseniano atinge sua maior proximidade com o ideal realista.

A trama possui um final aberto, e possibilidades ao longo do enredo de jogar com os aparatos cognitivos do espectador para que ele tenha sua própria versão de alguns acontecimentos não esclarecidos na trama. Esses pontos abrem espaço para a exploração em mídias diferentes da sua matriz, o teatro. E também abrem pontos de discussão entre os espectadores.

### 3.1.1 O Argumento de “Espectros – um drama familiar”

No Primeiro Ato da peça temos Regina terminando suas tarefas na casa de Helen Alving, varrendo o chão quando seu pai, Jacob Engstrand, chega molhado da rua devido a um temporal que acabou de cair. Regina pede para que ele não fique na sala para que não molhe o que acabou de limpar e pede para que não faça barulho para não acordar o “patrãozinho” que dorme no andar de cima. Jacob diz querer a filha junto a ele, em sua casa, e não mais morando com Helen, que a cria desde muito tempo. Regina se mostra resistente. Jacob diz ainda querer abrir um novo negócio e deseja a filha junto a ele no empreendimento; Regina não parece ter interesse. Seu pai diz ainda que vai para uma festa, mas não gostaria que o pastor o visse bêbado, pois não quer ser julgado erroneamente pelo pastor; afinal, Engstrand afirma beber por conta de sua perna doente. O álcool alivia sua dor. O pastor, ao chegar, entra na casa dos Alving sem esperar que alguém o atenda. E Jacob sai de cena.

O Pastor Manders e Regina Engstrand conversam sobre Jacob, e ele logo pede para que a menina chame sua senhoria, Helen Alving. Ela a chama.

Entra em cena Helen Alving, viúva do afamado Capitão Alving, e que colocou sob responsabilidade do pastor a administração de um orfanato que será inaugurado em honra à memória do falecido marido. Os dois conversam sobre o orfanato e as consequências deste para a sociedade e sua importância para que os inimigos do capitão parem de difamá-lo.

Entra em cena Oswald Alving, que está recém chegado de Paris, onde desenvolveu sua carreira de artista. Pastor Manders fica feliz em revê-lo. Eles falam sobre a profissão de Oswald; Manders defende que uma vida como a do rapaz

geralmente é vivida sem conhecimento da ordem de um lar, e que muitos não podem cuidar de uma família. Oswald não concorda com o Pastor, e Helen permanece ao lado do filho, defendendo o ponto de vista do artista. Oswald não se sente bem e se retira.

Manders e Helen têm uma longa conversa sobre a índole do Capitão Alving, e sobre as “consequências” de suas fornicções com uma das criadas, Johanna. Assim, ela deixa o pastor atônito com as informações. Na Cozinha, escuta-se Oswald e Regina entre gargalhadas e brincadeiras. Helen não quer que os dois se envolvam. Manders crê que Regina seja a consequência entre as relações do Capitão com a governanta Johanna. Helen e Manders entram para cear. Blackout. Fim do Primeiro Ato.

No Segundo Ato, Helen, Oswald, Manders e Regina entram em cena após o jantar, e elogios são feitos sobre a comida de Regina. Oswald se sente mal novamente e sai de cena, enquanto Helen pede para que Regina cuide dos afazeres da casa. A sós, Helen e Manders podem conversar, e novamente essa conversa se prolonga, mostrando alguns dos aspectos que condicionaram a vida dos personagens até o momento. Helen confessa seus reais sentimentos de afeição pelo Pastor, que insiste em dizer que a vida tomou o rumo correto segundo a ordem, a lei e o desejo de Deus. Engstrand chega e interrompe a conversa, chamando o Pastor para uma pequena oração no Orfanato, pois os trabalhos já se encerram. Manders esclarece a história sobre Regina e sobre a quantia em dinheiro que Engstrand aceitou para casar-se com a governanta e assumir Regina. O marceneiro esclarece a história. Difere um pouco da versão de Helen. O pastor vai até o Orfanato fazer a oração.

Entra Oswald em cena, que, atormentado com seus segredos, revela à sua mãe sua condição terrível: sua constante indisposição é sintoma de uma grave doença transmissível ou hereditária. Oswald não acredita no diagnóstico do médico, pois conhecia a boa moral e conduta de seu pai através das cartas escritas pela mãe.

Atormentado, e começando a se sentir mal novamente, ele pede à sua mãe que lhe dê uma bebida. Helen percebe que seu filho está ficando alterado com o álcool, e vai buscar algo para que ele se alimente. Regina entra em cena trazendo uma correspondência para Oswald; ela entrega um envelope enquanto revela sobre seu desejo de visitar Paris. Enquanto ela fala, Oswald está atento ao conteúdo do envelope: um dossiê que revela toda a verdade sobre seu pai. Enfurecido pelas revelações, o artista parte à procura da pessoa que entregou o envelope. Helen retorna trazendo algo para o filho comer e discute com Regina por ela ter entregado o envelope. A viúva decide contar a verdade para Regina, mas a conversa é interrompida por gritos. Regina percebe que há um incêndio no Orfanato. Helen e Regina vão até lá. Blackout. Fim do Segundo Ato.

No Terceiro Ato, Helen conversa com Regina sobre o incêndio e em seguida vai até o jardim. Entra em cena o pastor Manders, apreensivo com o incêndio. Regina faz algumas perguntas, mas Manders não parece querer responder - está nervoso. Diz-se atordoado com o incêndio. Engstrand entra em cena e acusa o pastor de ser o responsável pelo incêndio apagando as velas com a ponta dos dedos. O pastor refuta a acusação e aponta Engstrand como responsável, pois o marceneiro jogou um charuto ainda aceso no chão do orfanato. Regina diz que Oswald saiu com uma garrafa em mãos atrás do homem que lhe entregou o dossiê. Manders sugere que Oswald seja o responsável, pois sua garrafa continha álcool. Helen entra em cena procurando por seu filho quando Manders diz querer partir e aguardar o resultado do inquérito sobre a causa do incêndio. Helen sai com Regina para buscar os pertences do Pastor para que ele pegue o trem. Engstrand, a sós com o pastor, propõe assumir a culpa em troca de ajuda para abrir seu albergue para marujos. Pastor Manders recusa a princípio, mas acaba por aceitar a oferta. Helen retorna, e Manders se despede de todos junto a Engstrand. Helen

se senta com Oswald e Regina, e lhes conta a verdade: a união do casal não pode acontecer, pois ambos são irmãos. Regina se revolta; Helen alega ter dado a ela boa criação, mas a menina não aceita as justificativas de Helen, deixando claro nunca ter sido educada como Oswald. Dessa forma, seu desejo é deixar a casa dos Alving e reivindicar sua parcela da fortuna da família. Regina se vai.

Oswald conta a Helen que gostaria de ter Regina a seu lado em seus momentos de dor e agonia. A viúva diz estar pronta para ajudar. Oswald revela seu plano: aplicar morfina em um momento de grande dor. A mãe se desespera enquanto o filho tem uma crise. Helen, aos prantos, pega a morfina.

Blackout. Cai o pano.

### **3.2 - A Construção do Universo Ficcional em Espectros, de Henrik Ibsen**

Classifiquemos o universo ficcional em alguns itens, sabendo que estes não são os únicos e/ou possíveis, porém podem ser categorizados como fundamentais para o embasamento da diegese. A obra que nos fornece terreno para aplicações de narrativas transmídias trata-se de uma obra, como já vimos, realista. Para tal, foi tomada como base a tradução mais famosa do texto de origem feita por William Archer<sup>20</sup>. O que significa que, nesta obra, assim como em muitas outras peças e romances realistas, há o interesse de que essa ficção seja baseada no real (contando-nos o que deveria ter acontecido). Tendo em mente que o termo ficção como aqui utilizado “designa o

---

<sup>20</sup> Para outras informações acerca do trabalho do crítico e tradutor William Archer em relação a Ibsen, consultar <http://www.ibsen.net/index.gan?id=35363&subid=0> – Acessado em 24/08/2011.

universo encenado pelo texto: história, personagem e espaço-tempo, e se constrói progressivamente seguindo o fio do texto, sua leitura” (REUTNER, 2005, p.27).

Para construirmos o universo ficcional desejado, fica estabelecida a narrativa realista como objeto central, considerando o texto em si (como obra literária) como a nossa fonte. Esse texto, uma vez traduzido e adaptado, irá gerar a montagem da obra, que será então a matriz midiática para o espectador. Com a ajuda dos operadores de leitura da narrativa, será possível observarmos a elaboração dessa diegese. Uma vez que o autor, Ibsen, já havia selecionado sua forma de estabelecer a narrativa realista de *Espectros*, e uma vez que dentre os objetivos da Cia. Teatral Caravela das Artes está a montagem de textos clássicos, sem sua descaracterização, a tradução, e consequente adaptação deste texto, possuía desde o início um objetivo: manter-se da melhor maneira fiel ao que o autor original havia escrito.

Reutner (2007,p.127) diz que:

“(...) jamais algo é dito ou contado de maneira neutra. Toda palavra e todo enunciado correspondem a uma dupla escolha fundadora: Escolha do que é dito, escolha da maneira de dizer. Nesse tocante, toda palavra, todo enunciado e toda narrativa portam valores e intenções que os opõem potencialmente a outras palavras, outros enunciados e outras narrativas. Portanto o contar é sempre acompanhado de saberes, valores e efeitos.”

Dessa forma, o autor original da obra já havia feito suas escolhas do que era importante em sua narrativa. Foram feitas no texto adaptações, em virtude da longa duração que a peça teria - uma vez montada através de sua tradução literal. Ao adaptar-se a peça, trechos foram suprimidos; em sua maioria, partes de longos diálogos, na tentativa de pouco prejuízo em relação ao original. Em contrapartida, alguns trechos ganharam nova roupagem, inclusive com algumas inserções que não constam no original, mas que servem à montagem no sentido da pesquisa em narrativas transmídia.

Assim, é importante ter em mente que novas escolhas foram feitas, atendendo à direção da montagem.

### **3.2.1 Operadores de Leitura da Narrativa aplicados para a percepção da Construção do Universo Ficcional de Espectros**

Nesta seção utilizaremos os operadores de leitura da narrativa, utilizados por diferentes linhas de teoria da literatura e que são descritos por Franco Junior (2005, p.33) como um “conjunto de conceitos que podem ser caracterizados como operadores de leitura do texto narrativo, ou seja, são conceitos-chave para o desenvolvimento de uma análise e interpretação do texto narrativo pautada pela tradição dos estudos acadêmicos”. Tendo em vista que o presente estudo se pauta na organização de Franco Júnior, que permite ao leitor/pesquisador utilizar os operadores mais comuns e da forma mais adequada.

#### **a. Tema, motivo, motivação**

Tema	Assunto central abordado dramaticamente pela narrativa. O conflito nuclear narrado pelo texto narrativo.
Motivo	Subtemas ligados ao tema e vinculados ao desenvolvimento da história e ao conflito dramático.
Motivação	Conjunto de motivos que, articulados ao tema, caracterizam o modo como é trabalhado ao longo da narrativa.

**Tabela 1 - Alguns operadores de leitura da narrativa (FRANCO JUNIOR, 2005)**

O tema da peça se constitui no conflito familiar que vem à tona todo o tempo na figura do falecido Capitão Alving. A viúva, Helen, se vê às voltas com recordações dos tempos em que seu marido ainda era vivo e percebe no filho, que acabara de retornar de Paris, um comportamento similar ao do Capitão.

Entre os motivos temos a inauguração do orfanato em memória ao falecido Capitão Alving, cuja burocracia e administração foram confiadas pela Viúva Helen ao Pastor Manders. Dessa forma, o motivo de Helen Alving é a inauguração do Orfanato com o objetivo de sustentar a falsa imagem positiva de seu falecido e rufião marido junto à sua comunidade. O Pastor Manders tem interesse em manter seu papel de homem influente e bem querido junto à alta sociedade local, além de podermos notar no subtexto um certo afeto de Manders por Helen, sendo esse um dos seus motivos para rever a viúva.

Os motivos de Jacob Engstrand podem ser resumidos em dois: abrir um albergue para marujos com o auxílio financeiro do Pastor. Engstrand inclusive justifica a criação de um ambiente diferenciado afirmando que este estabelecimento estaria “sob os olhos do Altíssimo”. Ele busca também, com a abertura deste negócio “digno”, reaver a custódia da filha adotiva Regina para explorar seu trabalho no novo empreendimento.

Regina, por sua vez, é aparentemente dócil e grata à Helen por tê-la criado durante a maior parte de sua vida. Tem como motivo viajar a Paris com Oswald e, certamente, se unir em um casamento com o herdeiro do Capitão.

Oswald Alving retorna de Paris a tempo para a inauguração do Orfanato em memória a seu pai para restabelecer laços com sua família. Deseja que alguém possa cuidar e dar fim a seu sofrimento nos momentos de maiores aflições por conta da doença.

A união desses motivos leva às motivações e ao enredo da trama, que segue conforme pode ser percebido pelo argumento apresentado anteriormente.

#### b.Espaço (Cenário)

Para a construção do universo ficcional precisamos ainda levar em consideração alguns aspectos referentes às funções do espaço. Na montagem se caracterizaram conforme o cenário e referências a determinados lugares, sabendo-se que o espaço trata de um “conjunto de referências de caráter geográfico e/ou arquitetônico que identifica o(s) lugar(es) onde se desenvolve a história. Situa o local onde personagens, situações e ações são realizadas” (FRANCO JUNIOR, 2005, pág.44). Enquanto o ambiente é aquele “que caracteriza determinada situação dramática em determinado espaço, ou seja, ele é o resultado de determinado quadro de relações e ‘jogos de força’ estabelecidos, normalmente, entre as personagens que ocupam determinado espaço na história. O ambiente é, portanto, o ‘clima’, a ‘atmosfera’ que se estabelece entre as personagens em determinada situação dramática. (...) Um espaço pode, portanto, apresentar diversos ambientes” (FRANCO JUNIOR, 2005, p.44).

Segundo Reutner (2007, p.52), os “lugares vão definir as funções *realistas* ou *não-realistas* da história. Assim, podem ancorar a narrativa no mundo real refletindo o não-texto”. A escolha da montagem está ancorada em fundamentações realistas/naturalistas; faz-se necessário o cuidado na montagem do cenário da peça, além da atenção na escolha de materiais. Sabendo que a rubrica original da peça nos fornece a seguinte descrição:

[A spacious garden-room, with one door to the left, and two doors to the right. In the middle of the room a round table, with chairs about it. On the table lie books, periodicals, and newspapers. In the foreground to the left a window, and by it a

small sofa, with a worktable in front of it. In the background, the room is continued into a somewhat narrower conservatory, the walls of which are formed by large panes of glass. In the right-hand wall of the conservatory is a door leading down into the garden. Through the glass wall a gloomy fjord landscape is faintly visible, veiled by steady rain.] (IBSEN, 1881, p.1)

E na adaptação da peça, resumimos a descrição para:

Casa dos Alving. Uma sala. Ao fundo, uma cortina e um corredor que leva a uma porta à esquerda, outra porta à direita. À esquerda da sala uma mesa e uma cadeira. A mesa contém alguns livros e jornais, além de um candelabro. À direita duas cadeiras e uma banquetta acolchoada. (BERZOINI; IBSEN; 2011, p.1).

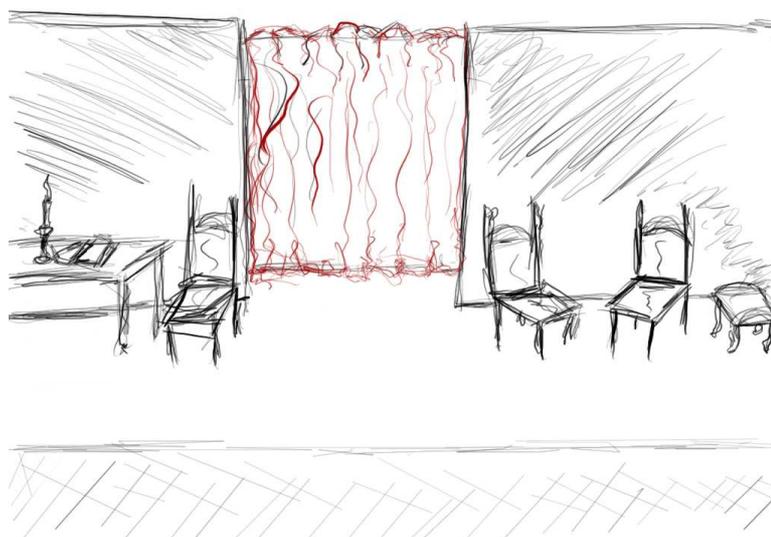
Para a montagem da peça, a rubrica original – que já foi visitada pelo pintor Norueguês Edward Munch em Berlim, sob direção de Max Reindhart no Kammerspiele, no ano de 1906, e pode ser vista na imagem 06 (BERTHOLD, 487;489) - sofreu grandes modificações em termos de descrição. Entretanto, ao se transformar no cenário da montagem, os fundamentos do original permanecem; afinal, o texto original evoca o interior de uma casa, mais especificamente a sala de estar.



**Imagem 6 - Espectros, de Ibsen. Cenário por Edvard Munch.**

([http://www.norway.gr/FileCache/Global/SiteFolders/webath/449\\_1.jpg/width\\_300.height\\_176.mode\\_FillAreaWithCrop.pos\\_Default.color\\_White.jpg](http://www.norway.gr/FileCache/Global/SiteFolders/webath/449_1.jpg/width_300.height_176.mode_FillAreaWithCrop.pos_Default.color_White.jpg))

Essa alteração também ocorreu não por meras questões estilísticas ou vontade de subverter a descrição do autor; ela ocorreu para que pudesse ser adaptada ao espaço no qual a Caravela das Artes apresentaria sua peça, a casa de Cultura da UFJF, como pode ser notado na imagem 07.



**Imagem 7 – Croqui do cenário “Espectros – um drama familiar”  
(Acervo Cia Teatral Caravela das Artes)**

Há de se ter alguns cuidados nesse momento. A ambiência toda estará dentro desse cenário, já que a peça se passa única e exclusivamente nesse local. Não houve intenção de adotar um cenário naturalista devido às restrições físicas do palco que receberia a montagem, mas ainda assim carrega os aspectos realistas presentes em elementos cênicos como paredes, cortina. Para se ter clareza em relação ao cenário naturalista e realista, podemos usar as definições apresentadas a seguir:

Simplificando um pouco, mas ainda tendo a realidade no seu parâmetro, o cenário realista assemelha-se ao naturalista mas não é tão minucioso no acabamento. Existe a tentativa de se parecer com o real, mas não de sê-lo, num início do elemento teatralista (...). Não há dúvida do que o cenário representa assim como ninguém

questiona tratar-se de teatro ou não; a porta precisa ser passagem e uma cortina substitui-a com presteza. (BURLA, 2004, p.137)

Na montagem realista encenada para este trabalho, foi desenvolvido o interior de uma casa antiga inspirada nas construções do final do século XIX e início do século XX. Para esse processo, as palavras de Stanislavski se fazem presentes:

O ambiente exerce uma grande influência sobre os seus sentimentos (...). Quando a produção externa de uma peça está intimamente ligada à vida espiritual dos atores, ela em geral adquire mais importância em cena do que na vida real. Se for capaz de (...) produzir o estado de espírito ideal, será mais fácil para o ator, dar uma conformação aos aspectos interiores de seu papel, influenciando todo seu estado psíquico e toda sua capacidade de sentir. Em tais condições o cenário é um poderoso estímulo às nossas emoções. (STANISLAVSKI, 2001, p.44)

Logo, um cenário naturalista/realista ajuda ao ator em sua atuação naturalista e ao espectador potencializando a sua experiência de imersão. No âmbito visual, funciona como um construto do pano de fundo das ações das personagens e das interpretações para aqueles que assistem ao espetáculo. Logo, a escolha de cores escuras e a iluminação crua - inferior, nivelada com a plateia, direcionando o foco para o palco, criando sombras dos atores que se encontram em cena - geram um aspecto de constante tensão e obscuridade que fazem um paralelo com os segredos dos personagens da peça.

Também auxiliam no processo de imersão do espectador os lugares que não vemos durante a peça (e que podem não aparecer em outros produtos que trazem a narrativa transmídia), mas que são citados, desenvolvendo importantes funções múltiplas da narrativa realista. Entre essas funções encontramos a descrição do personagem por metonímia (o lugar onde ele vive e a maneira como ele se relaciona com a sua morada indicam, em consequência, o que ele é) e a estruturação de personagens conforme divisões em campos antagônicos (o Pastor vive em um lugar sagrado; já Oswald frequentava a boemia parisiense).

Dessa forma, essa expansão do espaço cênico potencializa a verossimilhança do universo ficcional, induzindo o espectador a imaginar esses espaços existentes apenas nas especulações de uma “geografia narrativa”. Provocando o indivíduo em relação aos locais citados, ou até mesmo trazendo à sua mente alguma imagem desses lugares. Ainda que não estejam descritos minuciosamente, podem deixar o campo aberto para imaginações que já se encontram no consciente coletivo. Dentre esses lugares que assumem importante função dentro da narrativa podemos constatar: o Orfanato Capitão Alving; os bares da cidade; a casa paroquial; o jardim da casa dos Alving; a Prefeitura; Paris.

#### c. Figurino

Para que pudesse atender aos critérios realistas, uma importante pesquisa sobre a indumentária fez-se necessária. A pesquisa dos trajes é importante em qualquer estilo de montagem, do naturalismo ao simbolismo. Para um espetáculo realista, conforme nos esclarece Alberto Guzik em entrevista a Rosane Muniz (2004, p.32), a troca de roupas faz-se importante; porém, se a tônica do espetáculo depende de um ritmo e fluxo mais intensos, pode ser um fator complicador.

Todavia, em “Espectros”, todos os eventos ocorrem do anoitecer até a alvorada do dia seguinte. Trocas de roupa não são necessárias e não destoam da proposta realista adotada para a montagem. Um figurino mais ousado e arrojado soaria descabido nesta proposta que pretende sugerir ao espectador a possível época. Essas escolhas são feitas inicialmente pensando na montagem, nos atores e na direção; os efeitos nos espectadores acabam sendo secundários, após as determinações da direção.

Apesar dos pensadores do teatro contemporâneo possuírem críticas contra os textos clássicos, sabe-se da importância deles enquanto “escola” e sua carga dramática que pode ser conferida aos atores; logo, manter-se fiel a um figurino de época também ajuda aos atores na empreitada de uma atuação naturalista/realista. Conforme Stanislavski diz:

Quando vocês tiverem criado pelo menos um papel, saberão o quanto a peruca, a barba, a indumentária e os adereços são importantes para um ator na criação de uma imagem.[...] Só quem já percorreu o difícil caminho de dar forma física ao personagem que deve representar [...] pode compreender a importância de cada detalhe, [...] da maquiagem, e dos adereços. [...] um traje ou objeto apropriados para uma figura cênica deixa de ser uma simples coisa material e adquire, para o ator, uma espécie de dimensão sagrada. [...] Um ator deve saber como vestir e usar um determinado traje [...], [deve conhecer] os costumes e maneiras de diferentes épocas, as formas de saudar as pessoas, a maneira correta de usar um leque, uma espada, uma bengala, um chapéu, um lenço. [...] ele [só] poderá fazer tudo isso quando sentir-se em seu papel, e sentir o papel em si mesmo. (STANISLAVSKI, 2001)

A escolha do figurino de “Espectros – um drama familiar” é realista, porém pode ser vista como anacrônica.

O espectador percebe que não está na contemporaneidade, ele é direcionado a perceber que se trata de algo por volta do final do século XIX e início do século XX, mas não consegue ter a exatidão da época. É uma estratégia já utilizada pela Caravela das Artes e que tem funcionado, se percebermos as peças anteriores como “Inimigo do Povo”, de Ibsen, e “Meschane – Pequenos Burgueses”, de Máximo Gorki (que recebeu indicação de “Melhor Figurino” na Campanha de Popularização do Teatro e da Dança, em 2008).

Obviamente, se alguns vídeos se passam anos ou dias antes da peça, o figurino deve ser diferente, pois realisticamente ninguém usa a mesma roupa todos os dias. A escolha para a peça ficou voltada aos tons mais sóbrios, dando atenção às matizes escuras para personagens mais velhos, envoltos nas conspirações ocultas, e tons palha

para os personagens mais jovens e “ingênuos” em relação a toda armadilha que ronda suas vidas (Imagem 08).



**Imagem 8** - Elenco caracterizado na montagem “Espectros – um drama familiar”, de Ibsen (Acervo Cia. Teatral Caravela das Artes/ foto: Nayana Mamede)

### **3.3 Elementos de apoio inseridos em uma narrativa transmídia no caso de “Espectros – um drama familiar”**

Foram necessárias algumas mudanças e inserções no enredo para que se tornasse mais interessante à exploração transmídia da trama de “Espectros – um drama familiar”. São oito os pontos sobre os quais este estudo deteve maior atenção para produzir o material transmídia. Esses pontos se encontram dentro da narrativa, com exceção do segundo item, e a questão do mensageiro do povo, mas estes também se fizeram de acordo com certas informações contidas no texto original.

*Fatos importantes na trama:*

i) O capitão Alving, falecido há 10 anos, levava uma vida desregrada, e sua esposa, Helen, fez de tudo para esconder sua fama, principalmente do filho. O capitão possuía a mesma doença do filho.

ii) Sempre polêmico, após 10 anos de sua morte, um dossiê tem circulado por entre membros da alta sociedade contra a inauguração de um orfanato que leve o nome de um homem cuja vida foi permeada de luxúria e problemas com bebida e brigas em bares. Não se sabe quem é o autor do dossiê que carrega muitas informações sobre o Capitão Alving.

iii) Oswald Alving sofre com a sífilis, e retorna à casa não por causa da inauguração do orfanato, mas também por conta de sua doença. Ele mantém segredo sobre sua doença até o ato II da peça – apesar de sabermos que sua saúde está fraca.

iv) Regina, a criada, é filha do Capitão com a ex-governanta da Mansão Alving (Johanna). Foi criada pelo marceneiro alcoólatra Jacob Engstrand. Regina não sabe e acredita que o marceneiro é seu pai. Foi criada pela Viúva Alving desde a morte da mãe.

v) Pastor Manders e a Viúva parecem ter vivido um romance súbito na adolescência, antes que o homem entrasse para o seminário. A viúva parece sentir algo até o momento atual da peça, mais de 20 anos depois.

vi) O orfanato pega fogo um dia antes da sua inauguração. Dentre os suspeitos estão o marceneiro, o Pastor e o próprio filho do capitão. Todos tinham motivos.

vii) O incendiário pode ou não ser o mesmo responsável pela divulgação do dossiê contra o capitão Alving. Ao se ter todos os pedaços das narrativas transmídia, espera-se ser possível ter uma noção dessas respostas.

viii) A inserção do nome do jornal “Mensageiro do Povo” em algumas falas onde no original lê-se “periodics”, e em outros momentos para reforçar a fama sensacionalista

do jornal. O “Mensageiro do Povo” é citado na peça “Inimigo do Povo”, escrita em 1882 por Ibsen, e já encenada no ano de 2008 pela Cia Teatral Caravela das Artes. Essas menções ajudam a criar um elo com a peça do mesmo autor, além de reforçar que se encontram em um mesmo universo, apesar de que a direção trata “Espectros” (IBSEN, 1881) se passando cronologicamente um ano antes da trama de “Inimigo do Povo” (IBSEN, 1882), assim como foi escrita.

Quanto às alterações feitas, em sua maioria foram pequenas em meio às falas originais. Apenas no final do Ato II possuímos uma alteração mais drástica, uma cena foi inserida com supressão de outra, a original. Essa cena teve a intenção de permitir que não só o Pastor e o marceneiro estivessem fora da casa de Helen no momento do Incêndio, mas também seu filho Oswald. Além de garantir maior espaço ao dossiê contra o Capitão, para que o público pudesse ficar intrigado (caso não tivesse lido ainda) ou se sentisse como parte daquela sociedade que havia recebido os dossiês. Dentre as inserções e alterações podemos citar a aparição do dossiê na trama, a cena em que Regina o entrega a Oswald, a evidenciação do mal estar de Oswald e a discussão mais detalhada sobre o incêndio no Orfanato.

Dessa forma, é possível fazermos elos entre o material que é disponibilizado ao espectador através de outros meios que não a peça, a matriz do enredo. Outras adaptações foram feitas, em rubricas, mas trata-se já de um aspecto de direção, o que não viria ao caso nesse momento. A partir dessas escolhas, foi possível estender esse universo para outras mídias, tendo sempre em mente que é fundamental que haja coesão entre os demais produtos, tanto em termos de cenário, figurino e aparência. No caso dos figurinos, eles não devem ser os mesmos, as roupas devem ter o mesmo estilo referente à época, ou até mesmo semelhante, mas devem ser diferentes; afinal, ninguém anda com

a mesma roupa todos os dias em alguns casos, como nos vídeos promocionais; alguns ocorrem há 30 anos atrás, e um outro ocorre há 2 anos da trama da peça. Por isso, deve haver atenção quanto a esses detalhes. Outra alteração que merece ser mencionada diz respeito aos nomes dos personagens. O Pastor Manders na obra original não tem seu primeiro nome mencionado, e, então, na adaptação ele foi batizado como “Haaken-Alberich”. Sobre o Capitão Alving, na obra original o autor nos dá a entender que Oswald possui o mesmo nome do pai, como podemos ver na fala do Pastor Manders:

MANDERS. Yes, you have inherited the name of an energetic and admirable man, my dear Oswald Alving. No doubt it will be an incentive to you— (IBSEN, 1881, p.22)<sup>21</sup>

Porém, para evitar confusão do público em meio ao material transmídia, optou-se por alterar o primeiro nome do capitão, chamando Ingmar Alving (uma homenagem ao cineasta Ingmar Bergman, autor de uma das traduções mais importantes da obra), e alterando a fala original para que ela ficasse da seguinte forma:

PASTOR- Fato. Você carrega o sobrenome de um homem muito digno e honrado, Oswald Alving. Isso deve ser para você um grande incentivo. (BERZOINI; IBSEN; 2011, p.19)

Os demais nomes foram mantidos, e o nome “Ingmar Alving”, na adaptação, apenas aparece no programa da peça; e no dossiê, no texto, ele é sempre evocado conforme o original - “Capitão Alving” -, assim como na peça. Já o primeiro nome de Manders é dito por Helen, em um momento onde é feita a revelação do que a viúva ainda sente pelo pastor.

---

<sup>21</sup> MANDERS - Sim, você herdou o nome de um enérgico e admirável homem, meu querido Oswald Alving. Sem dúvidas, isso será um grande incentivo para você.

### **3.4 Produtos de Narrativa Transmídia em “Espectros – Um drama familiar”**

#### a) A montagem da obra “Espectros” de Henrik Ibsen

Adaptada, chamou-se “Espectros – um drama familiar”. Embora uma peça conhecida, um clássico universal, a direção da Caravela das Artes raciocinou que seria melhor que houvesse o subtítulo como uma referência ao grande público, desconhecedor de teatro, para que as chances de uma associação a uma peça espírita, ou de cunho sobrenatural, pudessem ser diminuídas. A peça tem aproximadamente 120 minutos. Embasada no texto original de 1881 de Henrik Ibsen, possui características realistas. Foi elaborada dentro da iniciativa da licença “Creative Commons”<sup>22</sup>, nos seguintes parâmetros: com uma Licença Creative Commons, que mantém os direitos do autor, mas permite que outros copiem e distribuam a obra desde que haja atribuição aos autores segundo as condições especificadas.

Estreou no dia 03 de junho, com apresentação apenas para convidados (familiares, funcionários da UFJF e demais pessoas envolvidas na pesquisa), ficando em cartaz todos os sábados e domingos de junho às 20H30 na Casa de Cultura da UFJF, localizada na Avenida Rio branco, em Juiz de Fora, Minas Gerais.

---

<sup>22</sup> “A licença Creative Commons disponibiliza licenças que abrangem um espectro de possibilidades entre a proibição total dos usos sobre uma obra - todos os direitos reservados - e o domínio público - nenhum direito reservado. Nossas licenças ajudam você a manter seu direito autoral ao mesmo tempo em que permite certos usos de sua obra - um licenciamento com ‘alguns direitos reservados’.” (...) “O Creative Commons é um novo sistema, construído com a lei atual de direitos autorais, que possibilita a você compartilhar suas criações com outros e utilizar música, filmes, imagens, e textos online que estejam marcados com uma licença Creative Commons.” Texto retirado do site <http://www.creativecommons.org.br> Acessado em 09/07/2011



**Imagem 9 - “Espectros – um drama familiar”:** elenco em cena no palco da Casa de Cultura da UFJF. (Acervo Cia. Teatral Caravela das Artes. Foto: Nayana Mamede)

#### b) “Promo-Vídeos”

Cinco vídeos promocionais hospedados no site “Youtube” e enviados via mala direta e acessados também através do blog. Os vídeos têm curta duração e funcionam como uma divulgação da peça. Não possuem ordem para ser assistidos, tampouco são considerados fundamentais para o entendimento da peça, porém proporcionam ao público uma integração maior na história, mostram alguns pontos que poderiam ser obscuros e, dessa forma, criam uma maneira diferente de divulgar a peça. Vamos enumerar os vídeos apenas como função de ordem na dissertação. É importante perceber que os vídeos são produzidos simulando o material audiovisual da época; embora ao espectador o ano não esteja explícito, os vídeos sugerem uma época, como, por exemplo, através da presença dos interlúdios mais elaborados. Para o espectador mais atento, ou cinéfilo, o vídeo gera uma boa pista sobre a época em que se passa, já que os vídeos foram produzidos e dirigidos seguindo os preceitos do primeiro cinema e seu período de transição:

O período de transição, entre 1907 e 1913-1915, verá o desenvolvimento das técnicas de filmagem, atuação, iluminação, enquadramento, montagens no sentido de tornar mais claras para o espectador as ações narrativas. Com atuações menos afetadas e utilização mais frequente de intertítulos são criados

personagens mais verossímeis, mais próximos da literatura e do teatro realistas do que os personagens histriônicos do cinema de atrações. O uso mais frequente da montagem e a diminuição da distância entre a câmara e os atores diferenciam o período de transição do cinema de atrações. (...) O uso de intertítulos passou a ajudar na criação de personagens mais definidos. (...) intertítulos com fragmentos de diálogos começam a aparecer em 1910, antes dos planos em que as falas eram ditas. Mas, em 1913, já se estabelecia o costume de cortar para os intertítulos no momento em que os personagens falavam. Isso favoreceu bastante o processo de sua individualização psicológica. (PEARSON apud COSTA In: MASCARELLO, 2008, p.41)

O “promo-vídeo I” nos mostra Helen Alving às voltas com um dossiê e obstinada a não permitir que o filho tome conhecimento sobre o conteúdo deste documento.

O “promo-vídeo II” se passa em Paris, mostrando a casa de Oswald. Em seu interior Oswald está acompanhado de uma mulher (possível prostituta) quando se sente mal. Ele revela estar doente e que é hora de voltar para casa, pedindo à mulher que lhe dê caneta e papel para responder à carta de sua mãe. Nesse vídeo pretende-se que a vida que Oswald anda levando longe de casa seja notada pelo espectador.

O “promo-vídeo III” começa com uma tomada da igreja onde o Pastor Manders possivelmente realizou o casamento dos Alving. Em um cômodo, no interior do templo, o Pastor Manders abre uma carta onde podemos ler o seguinte: “Dos recém casados, Para Manders”. Ele abre a carta e então podemos ver uma fotografia de Helen e do Capitão Alving. Manders olha o verso da foto. Está escrito “Com carinho, Helen”. Ele rasga a foto ao meio. Ele queima a parte da foto onde se encontra o Capitão. E guarda na Bíblia a parte em que se vê Helen. Manders apaga a vela com os dedos. Esse vídeo tem intenção de mostrar o carinho entre Helen e Manders, além de mostrar que Manders apaga a vela com os dedos. Na peça, Ensgtrand acusa o pastor de ter apagado a vela dessa forma; o pastor diz não ter esse hábito.

O “Promo-vídeo IV” mostra dois anos antes da noite da inauguração do Orfanato, quando Oswald esteve na casa de sua mãe antes de retornar a Paris, e o espectador é testemunha da despedida de Regina e Oswald, momento esse no qual ela

mostra interesse em ir à França com o artista que a despreza, mandando-a aprender francês primeiro.

O “promo-vídeo V” mostra um homem indo à sede do jornal “Mensageiro do Povo”. Um outro homem o atende e eles conversam sobre o dossiê. Apenas o tronco e as mãos dos homens são mostrados - não é possível ver o rosto deles. O homem que foi buscar o dossiê redigido manca e usa um guarda chuva como bengala. Essa parte mostra que uma pessoa redigiu o texto e outra foi responsável pelas informações do dossiê. E que a pessoa que redigiu é um funcionário do jornal que pensa em lucrar com a notícia do dossiê.



Imagem 10 - Video-Promo IV ([http://www.youtube.com/watch?v=8HyKy\\_ghYAk](http://www.youtube.com/watch?v=8HyKy_ghYAk))

c) A Assembleia em prol da Construção do Orfanato

Trata-se de uma apresentação de um pequeno trecho da peça com um dos personagens da obra original, porém ambientado aproximadamente um mês antes do dia em que se desenrola o enredo da peça. Essa apresentação ocorrerá num ambiente virtual imersivo, o Second Life (LINDEN LAB, 2003). Para uma explanação mais detalhada, ver capítulo 3.

d) O Dossiê Negro do Capitão Alving

O dossiê cria um elo entre o espectador e a peça, pois o material é citado inúmeras vezes na montagem. A intenção é de imersão do espectador com a obra, o que, de certa forma, lhe proporciona maior imersão na narrativa, pois ele pode ler, e ter acesso a “*clippings*” do “*Mensageiro do Povo*” com notícias relacionadas ao Capitão em seus tempos de vida. Esse dossiê possui informações acerca de brigas, casos amorosos e um cunho desfavorável ao orfanato devido à índole do falecido Alving.

e) 2 pequenos trechos de um “áudio-teatro”, ambientados meses antes da trama apresentada na montagem da peça

Uma opção que surge como um pequeno resgate da era do radioteatro, formato muito popular no Brasil na década de 30, quando o rádio começava a tomar sua forma comercial na era Getúlio Vargas. Sabe-se da importância da incidência do radioteatro para a cultura brasileira - afinal, era a semente do vindouro teleteatro e posteriormente

da novela, que é no Brasil um grande sucesso de público. (BRANDÃO, 2005) Foi pensada uma opção de entrada no Universo Ficcional que fosse advinda desse conceito.

O radioteatro possui características de uma das definições de radiodrama de Mario Kaplun, em seu livro “Produccion de Programas de Radio”, sendo essa a primeira definição, sobre um formato unitário “onde a ação começa e termina numa única emissão com uma peça de teatro” (KAPLUN apud BRANDÃO, 2055, p.42); nessa mídia certamente o conceito continua, mas é reinventado nominalmente devido ao meio em que está sendo transmitido, podendo ser acessado do celular ou do computador pessoal, baixado como arquivo MP3 e escutado em aparelhos como Ipod, mas não pode ser chamado de radioteatro, pois não está no “rádio”. O “áudio-teatro”, então, é um termo cunhado para tempos atuais, já que o termo radioteatro parece descontextualizado devido à mídia em que será apresentado; ele ficará disponível na internet, no endereço eletrônico, e não será veiculado (pelo menos não a princípio) no rádio.

Ainda conserva as características como elementos de sonoplastia, ruídos, e assim batizamos o experimento de “áudio-teatro”. Assim como o teatro se apossou de meios eletrônicos com o advento do rádio, agora se apossa das mídias digitais para uma peça, de “emissão única”<sup>23</sup> (embora possa ser escutada várias vezes, o arquivo de áudio será sempre o mesmo e tem um “começo, meio e fim”, ainda que em aberto para eles com outras mídias propostas).

Os dois trechos de “áudio-teatro” disponibilizados também não possuem ordem para que sejam escutados; serão aqui enumerados apenas para descrever seus argumentos na dissertação, podendo ser encarados como esquetes devido à curta-duração.

---

<sup>23</sup> Entendemos “emissão única” como um produto sem serialização da trama.

Tratando o primeiro deles da ida do pastor Manders ao escritório do Prefeito, e pedindo-lhe para assinar os documentos; será possível perceber o descaso do prefeito (que só assina após notar o quão valioso seria ter seu nome envolvido na obra), além da preocupação do pastor para ver os papéis em ordem. Nessa cena, o Prefeito deixa a entender que seria importante uma maior propaganda acerca das aprovações desses documentos. O que nos traz um elo com o “promo-vídeo II”.

O segundo “áudio-teatro” mostra Regina pedindo a uma amiga que lhe ensine algumas coisas em francês para que pudesse conversar com Oswald quando esse chegasse de Paris. Essa cena ajuda na projeção afetiva que Regina possui por Oswald e na possibilidade de ir a Paris com ele. E introduz o aprendizado que culmina na cena que se encontra na adaptação da peça, no final do Ato II.

f) Apresentação das cartas trocadas entre Oswald Alving e sua mãe, Helen Alving

A narrativa transmídia tende a ser de “narrativa descentralizada” (DINEHART, 2010); porém, por se tratar de uma dissertação, o único material cuja autoria é descentralizada são as cartas de Helen e seu filho Oswald. A primeira carta (por Helen) foi redigida pelo autor da dissertação, as demais pelos atores que interpretam os respectivos papéis. Conferindo um artifício de força afetiva entre os atores (elo necessário para a atuação realista principalmente na cena final da montagem) e, posteriormente, para o público que terá acesso às cartas.

#### g) O Jornal Mensageiro do Povo

O programa da peça vem no formato do jornal citado muitas vezes na peça, repetindo a estratégia usada em 2008 pela Cia Teatral Caravela das Artes na peça Inimigo do Povo. No jornal consta uma entrevista com o Pastor Manders, responsável por colocar o Orfanato à disposição da sociedade. Traz ainda a opinião do Prefeito em relação ao orfanato e um pequeno artigo escrito sobre a vinda do artista em ascensão Oswald Alving à sua cidade natal. O jornal tem 4 páginas e traz o nome do elenco, agradecimentos e o logotipo dos apoiadores em sua última página apenas.

#### h) um blog

Foi criado para hospedar o material feito para a divulgação da peça (o material transmídia), para que o público tivesse acesso. Neste blog o espectador tem acesso a várias páginas: vídeos, audiovisual, algumas cartas, quadrinhos, Assembleia no Second Life; e cada seção guarda o material produzido (ver capítulo 3).

#### i) Uma História em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos passaram a ter um destaque importante no ramo do entretenimento, como a indústria do cinema demonstra na década de 2000, principalmente quando adaptações de quadrinhos têm sido levadas às telas, fator que pode ser conferido através de uma série de bem sucedidas adaptações como Watchmen (SNYDER, 2009), filmes de personagens da Marvel Comics, como Iron Man,

(FAVREAU, 2008), Capitão América (JOHNSON, 2011) e tantos outros. Parte da narrativa de seriados e filmes tem sido expandida através dos quadrinhos.

Essa forma de arte é descrita como um processo que é uma extensão do texto, já que, “no caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras e imagens” (EISNER, 2006). Possui a habilidade de forçar a atenção do espectador em determinada ideia, sendo essa uma das habilidades mais importantes desse meio, segundo Scott McCloud (1993).

O enredo aqui apresentado relata a noite em que Hellen Alving decidiu enviar o filho ao estrangeiro após um flagra do marido, o Capitão Alving, com sua empregada Johanna. Aqui, o material não é de autoria descentralizada, mas colaborativa, devido aos desenhos feitos pelo artista plástico Juan Lucas.

#### j) Web-Teatro

Durante a temporada, registros de duas apresentações foram feitos. Com esses registros devidamente feitos, o vídeo foi hospedado em um vlog para acesso posterior<sup>24</sup> à temporada da peça. Alternativa inspirada nos tempos do Teleteatro, em que os espetáculos eram exibidos e possuíam grande audiência, na maioria das vezes, “representando clássicos da dramaturgia e literatura universal” (BRANDÃO, 2005). “O teleteatro nasce com a televisão brasileira e vai se tornar durante toda a década de 50, seu principal programa ou o “cartão de visita” das emissoras” (BRANDÃO, In: LUMINA, 1999, p.138). Com o tempo, o teleteatro ganhou requintes com a direção e utilização das câmeras, mas a proposta aqui seria disponibilizar a peça ao público, tal qual nos anos em que a televisão ainda engatinhava e tentava achar sua forma, ainda na

---

<sup>24</sup> O registro pode ser acessado através dos sítios <http://vimeo.com/caraveladasartes> ou <http://espectroscaravela.blogspot.com/web-teatro>

década de 50 nos primeiros espetáculos de teleteatro onde se tentou incorporar, “a princípio, as técnicas de palco numa simples transferência do teatro para a televisão. [...] deixavam transparecer no vídeo aquele excepcional clima de improvisação” (BRANDÃO, 2005, p.53). O conteúdo de uma peça via web pode ser ainda inovador, porém não inédito. O site Cennarium<sup>25</sup> foi pioneiro em disponibilizar peças de teatro online.

---

<sup>25</sup> “A ‘Cennarium It’s Showtime’ é o primeiro portal especializado em transmissão de espetáculos e peças de teatro via internet, no qual é possível assistir aos mais variados espetáculos teatrais, como: comédias, dramas, infantis, literários, stand up comedies, espetáculos de dança, entre outras formas de expressão artístico-culturais. Com a Cennarium, o público terá acesso aos mais diversos tipos e gêneros de espetáculos, que poderão ser desfrutados no conforto de casa, no escritório, à espera de um voo, sozinho, com um grupo de amigos ou com a família”. Texto retirado do site <http://www.cennarium.com/> Acessado em 09/07/2011

#### **4 A NARRATIVA TRANSMÍDIA ESTENDIDA A AMBIENTES VIRTUAIS: METAVERSO E CIBERESPAÇO COMO PLATAFORMAS DE INTERATIVIDADE E IMERSÃO**

Quando a narrativa transmídia é trazida para o ambiente virtual, espera-se trabalhar com uma tríade relacionada à interatividade, agência e imersão, sendo que as duas primeiras características devem contribuir para o terceiro item. E esse ponto de experimentação leva este estudo a uma segunda etapa. Que trabalha questões inerentes a ambientes virtuais, imersivos e à narrativa interativa, conforme veremos em itens a seguir.

Sobre imersão, deve-se entender que o conceito aqui utilizado é entendido como:

a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado, prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos em um mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. Gostamos de sair do nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. (...) num meio participativo implica em aprender a nadar, a fazer coisas que o novo ambiente torna possíveis. (MURRAY, 2003, p.102)

A palavra “interatividade” é descrita e utilizada de várias maneiras, geralmente envolvendo expressões como imersiva, participativa, reativa, e como “reações de resposta”; porém, é continuamente ligada à questão de possuir um caráter participativo, uma comunicação bidirecional, e de ter “respostas para uma resposta”. (MEADOWS, 2003).

Logo, Carolyn Handler Miller diz sobre as duas formas existentes de relacionar-se a um conteúdo, a interativa e a passiva:

(..) interactivity is one of only two possible ways of relating to content; the other way is to relate to it passively. If you are passively enjoying a form of entertainment, you are doing nothing more than watching, listening, or reading. But if you are experiencing an interactive form of content, you are directly involved with the material; you are a participant. You can manipulate, explore, or influence it in one of a variety of ways. As the word “interactive” indicates, it is an active experience. You are doing something. And the prefix “inter” means “between,” telling us that we are talking about an active relationship between the user and the content. It is a two-way exchange. You do something; the content reacts to what you’ve done. Or the content demands something from you, and you respond in some way. (MILLER, 2004, p.54)<sup>26</sup>

Consensualmente, a interatividade consiste numa ação e reação em resposta ao agenciamento de um conteúdo. As possibilidades de agenciamento em um conteúdo narrativo são limitadas. Apesar de experiências como as vivenciadas em um teatro participativo darem a impressão de interação, as possibilidades de intervenção da plateia são limitadas.

Podemos usar como exemplo uma cena do Ato IV da peça “Um Inimigo do Povo” (IBSEN, 1882): na assembleia convocada para o julgamento do Doutor Thomas Stockmann acerca de sua índole em assuntos relacionados aos balneários da cidade - principal atração turística e financeira do local -, escrita originalmente pelo autor como uma cena a ser representada por atores sobre um palco, a montagem de 2008 realizada pela Cia Teatral Caravela das Artes empregou uma abordagem de falsa-interação, iniciando o ato com as cortinas fechadas e os atores à frente da plateia. A assembleia foi dirigida diretamente para o povo – com alguns atores que desde o início da apresentação

---

<sup>26</sup> (...) interatividade é uma das duas únicas maneiras possíveis de se relacionar com conteúdo; a outra maneira de se relacionar é a passiva. Se você se diverte de maneira passiva com uma forma de entretenimento, você não está fazendo nada mais do que assistir, ouvir ou ler. Mas se você está experienciando uma forma de conteúdo interativo, você está diretamente envolvido com o material; você é um participante. Você pode manipular, explorar, ou influenciar em uma variedade de formas. Como a palavra “interatividade” indica, é uma experiência ativa. Você está fazendo alguma coisa. E o prefixo “inter” significa “entre”, nos dizendo que estamos falando sobre uma relação ativa entre o usuário e o conteúdo. São duas vias de troca. Você faz algo, o conteúdo reage ao que você fez. Ou o conteúdo demanda algo de você e você responde a isso de alguma forma. Trad. Autor

já estavam na plateia “disfarçados”. Esses atores, na plateia, começavam a interagir com o público; e os atores à frente da plateia com o público e com os atores “à paisana”.

Até o momento em que uma votação para saber se o Dr. Stockmann era ou não inimigo do povo era feita, e então se pedia que aqueles que concordassem que Thomas era inocente depositassem um papel branco no chapéu que lhes era passado por uma das personagens, repórter do jornal Mensageiro do Povo, Sra Billings; e os que considerassem Thomas culpado deveriam depositar um papel azul. Todavia, as pessoas antes do início da peça recebiam pequenos papéis quadriculados azuis, sem saber ainda para que seriam usados, mas no momento da votação, ao descobrirem, não tinham outra opção se não concordar que o doutor era culpado. O público era manipulado, se sentia imerso na situação, e sentia ter poder de agenciamento sobre o que ocorreria, até o momento em que se viam apenas com o papel azul e percebiam estar sendo manipulados. Alguns indignados – por acreditarem no doutor – se recusavam a depositar qualquer tipo de papel. Sentiam-se envolvidos na trama e a única ajuda que lhes parecia cabível para contornar a situação era uma votação nula. Em uma apresentação feita para estudantes de escola fundamental, alguns chegaram a colocar papel branco, retirados de um caderno e até mesmo uma nota fiscal de um conhecido supermercado da cidade. Tudo isso para tentarem livrar Thomas da culpa e tentarem incriminar o verdadeiro mau-caráter: o prefeito. Isso mostra o poder que a narrativa tem de imergir o indivíduo, e fazer com que ele deseje ter o poder de interferir em determinadas situações. Ao mesmo tempo cria uma armadilha perigosa: quebrando o acordo da quarta parede, poderia ocorrer a suspensão da experiência imersiva. Afinal, o que pode funcionar para um grupo de espectadores, pode não funcionar para outros. No livro de Janet Murray, *Hamlet no Hollodeck* (2003, p.116), há o relato de um caso relacionado à obra de Peter Pan, no qual faz esse alerta de violação da barreira da “quarta parede”, que

“proíbe” os atores de se dirigirem ao público. Ao se dirigir ao público, para que os aplausos da plateia revivessem a fada Sininho, um pecado cênico teria sido cometido, pois ao mesmo tempo em que se cria um “vasto esforço” para alcançar o objetivo, jogava-se uma luz sobre um truque em um palco.

Em “Espectros – um drama familiar” seria importante não romper a quarta parede. Era fornecida ao espectador ao entrar na sala de apresentação, uma versão impressa do Jornal Mensageiro do Povo e um “dossiê” sobre o falecido Capitão, oferecendo fragmentos narrativos que expandem elementos apresentados durante a montagem. Uma possibilidade de “troca direta” entre atores e público ficaria para outro momento, em um meio apto a absorver uma experiência imersiva e passível de interação: o metaverso. Antes de qualquer exploração sobre o metaverso ou ciberespaço, é importante esclarecer alguns termos utilizados neste trabalho. Inicialmente, nos deteremos sobre uma explanação acerca do uso inadequado e inadvertido de “interatividade”. Tal utilização gera conflitos e faz com que seja utilizada em momentos aos quais não se tem qualquer possibilidade de agenciamento, ou seja, a ação gera um efeito que não é fruto da escolha real do indivíduo - está pré-programada.

O agenciamento então, vai além da participação e da interatividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas as quais chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. (MURRAY, 2003, p.129)

Nesta dissertação a proposta é que o termo jogador seja alterado para “interator”, já que o espectador não está submetido a um sistema de regras e desafios cujas ações implicam em uma derrota ou vitória. O espectador interage com os materiais e sua narrativa, transformando-se em um possível colaborador na construção de conteúdo.

Como elementos diretos na tentativa de obter interação e agenciamento, duas investigações foram produzidas para testes no ciberespaço. Emprestado da *ficção científica*, o termo criado por William Gibson em sua obra *Neuromancer* condiz em parte a “um afastamento da infraestrutura da internet”; é usado como “métafora de espaço mental criado quando alguém acessa a um computador em rede”. Metodologicamente, Skenderija (apud PEREIRA, 2009) sugere o termo como modelo de análise com o qual se pode verificar a interseção entre tecnologias de redes, entre servidor-cliente e os modelos e processos atuais da comunicação social (IDEM, 2009).

O ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo (GIBSON, 2003, p.53).

Esse termo contribui para a percepção de que “qualquer um que trabalhe com computadores parece desenvolver uma fé intuitiva de que existe algum tipo de espaço verdadeiro por trás das telas” (TAVARES in: LEÃO, 2004, p.214).

#### **4.1 O blog**

Um blog<sup>27</sup> foi criado para que pudesse hospedar o conteúdo de narrativa transmídia produzido e para que, dessa forma, o público pudesse ter fácil acesso a tal material.

---

<sup>27</sup> <http://espectroscaravela.blogspot.com>

O fenômeno dos blogs teve seu “boom” em 1999 e continuou crescendo exponencialmente (BLOOD, 2000); podemos dizer que esse crescimento dura até os dias atuais; afinal, se em outros tempos no começo da febre dos blogs a linguagem e sua criação eram mais difíceis, as ferramentas tornam-se cada vez mais intuitivas como no caso das encontradas no blogspot, serviço de gerenciamento escolhido para hospedar o conteúdo produzido para a montagem. O blogspot oferece serviço gratuito para criação, e com suas ferramentas de interface intuitiva é possível a customização do blog, fugindo do aspecto visual primário e colocando-o com um design que se relaciona com a peça, após as fotos promocionais com os atores devidamente caracterizados terem sido feitas e a programação visual<sup>28</sup> da peça (banners, folders, flyer virtual) ter sido elaborada. Esse blog possui páginas diferentes, e cada “seção” hospeda um diferente material com diferentes narrativas acerca de “Espectros”. Essas seções são divididas em vídeos, áudio-teatro, história em quadrinhos, algumas cartas, o Mensageiro do Povo (programa da peça), o Dossiê, Assembleia no Second Life, além da página inicial onde há o acesso a informações específicas como sinopse da peça, nome do elenco, local e datas de apresentações.

---

<sup>28</sup> Ver em anexos.



**Imagem 11 - Blog da montagem (<http://espectroscaravela.blogspot.com>)**

#### **4.1.1 Alguns dados**

Os dados abaixo foram coletados do blog, após o término da primeira temporada da peça “Espectros – um drama familiar” ocorrida no mês de Junho de 2011 - a temporada que contou com nove apresentações ao longo do mês -; e, durante esse tempo, teve massivamente divulgados tanto suas apresentações quanto o blog que hospeda seu material de narrativa transmídia. Podemos perceber que o número de acessos deste blog durante a temporada foi crescente, chegando ao auge de 1.203 acessos, e na semana seguinte teve uma redução drástica. O gráfico abaixo (imagem 11) mostra a visão geral desde a criação do blog até o dia 07/07/2011, e o gráfico seguinte (imagem 12) mostra, ao longo de um mês (08/06/2011 até 07/07/2011), os acessos ao blog – levando-se em conta que, no dia 08/06/2011, o blog já havia sido divulgado através de matérias em jornais, sites, além do banner em frente à Casa de Cultura – onde

aconteceu a primeira temporada –, sem mencionar as redes sociais como twitter, facebook, orkut, googlegroups.



**Imagem 12 – Visão geral do acesso ao blog (fonte: [http:// www.blogspot.com](http://www.blogspot.com))**



**Imagem 13 - Visão geral do acesso do mês de junho detalhada (fonte: <http://www.blogspot.com>)**

Podemos perceber que seu alcance foi intenso no país de origem, Brasil – representando 98,54% do todo (infelizmente não é possível rastrear a origem de acessos por cidade ou estado) -, porém ocorreram acessos oriundos de outros países como Estados Unidos (representando 1,14%), Taiwan (representando 0,08%) e Alemanha (representando 0,24%), conforme pode ser visto na imagem 12.

### Visualizações de página por país



Brasil	1.195
Estados Unidos	14
Alemanha	3
Taiwan	1

Imagem 14 – Visualizações de página por país (fonte: <http://www.blogspot.com>)

## 4.2 Experimentações no Metaverso

A segunda exploração desse estudo visa a “imersão” em um ambiente virtual com possibilidades diretas de interação. Não é novidade que a narrativa transmídia, principalmente aquela relacionada às grandes franquias, como, por exemplo, *Lost*, ou *Matrix*, se estenda com a experiência narrativa por meio de jogos eletrônicos e em ambiente virtuais, conseqüentemente.

Há ainda limitações várias no que se trata da interação homem-ambientes virtuais. Algumas opções permitem uma exploração menos direcionada, mais ampla, e sem regras sobre universos ficcionais pré-estabelecidas. A construção desses mundos virtuais, desses universos ficcionais explorativos, pode ser comparada com o conceito de metaverso, outro termo emprestado da ficção científica, porém desta vez retirado do romance *Snow Crash*, de 1992, escrito por Neal Stephenson. O conceito até o momento

pode ter várias interpretações, porém se trata de uma experiência dada através de mundos construídos a partir de aparatos computacionais e construções de dados. Logo abaixo temos dois conceitos de metaverso:

Metaverso é a terminologia utilizada para distinguir um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais não necessariamente de imersão, ou seja, que desloquem os sentidos de uma pessoa para essa realidade virtual<sup>29</sup>.

The convergence of virtually enhanced physical reality; and physically persistent virtual space. It is a fusion of both, while allowing users to experience it as either<sup>30</sup>.

Logo, não há uma definição única acerca desse termo, embora haja um consenso de que seja uma convergência para uma espécie de mundo virtual. Como observado a seguir, e exemplificado na imagem 13:

Algumas pistas nessas definições apontam que há uma relação com os mundos virtuais de experiência imersiva e que empregam representações tridimensionais, guardando semelhança a aspectos de objetos de mundo físico, em interfaces específicas no ciberespaço, que permitem a interação entre diferentes (e, muitas vezes inúmeros) usuários. (PEREIRA, 2009, p.76)

---

<sup>29</sup> <http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso> Acessado em 12/07/2011

<sup>30</sup> <http://metaverseroadmap.org/inputs4.html#glossary>

(A convergência de uma realidade física virtualmente aprimorada; e um espaço virtual fisicamente persistente. É uma fusão de ambos, enquanto permitem que usuários experimentem ambas. Trad. Autor)



**Imagem 15 - Second Life: simulação de Copacabana no metaverso.**  
[http://colunistas.ig.com.br/secondlife/files/2007/04/copacabana\\_001.jpg](http://colunistas.ig.com.br/secondlife/files/2007/04/copacabana_001.jpg)

É possível perceber similaridades entre a definição de metaverso – ainda que precárias – com o Second Life e demais mundos digitais virtuais 3D - MDV3D, que tentam passar similaridades com nossa realidade física na citação retirada do livro *Snow Crash*

:

So Hiro's not actually here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse<sup>31</sup>. (STEPHENSON, 1992, p.14)

Ambientes virtuais em *games* permitem a narrativa transmídia, porém não se deseja neste estudo abordar essa expansão através de um jogo eletrônico; parece mais

---

<sup>31</sup> Então Hiro não está, de forma alguma, verdadeiramente aqui. Ele está em um universo gerado por computador, que seu computador está compondo para dentro dos seus óculos e bombeando para dentro dos seus fones de ouvido. No jargão, esse lugar imaginário é conhecido como Metaverso. Trad. Autor

efetiva a exploração através de uma plataforma 3D, que possibilite alguma interação na narrativa sendo construída pelos que estiverem presentes na ocasião. Para tal, devemos escolher a plataforma que abrigará a experiência. Sendo mais popular o “Second Life”, a plataforma que oferece um mundo 3D para exploração através de avatares customizáveis.

#### **4.2.1 Personagens digitais: Os avatares como representações humanas no metaverso**

He is not seeing real people, of course. This is all a part of the moving illustration drawn by his computer according to specifications coming down the fiber-optic cable. The people are pieces of software called avatars. They are the audiovisual bodies that people use to communicate with each other in the Metaverse. (STEPHENSON, 1992, p.21)<sup>32</sup>

Nos mundos virtuais 3D (ou 2D, como bate-papos online), é comum utilizar um avatar para a interação entre indivíduos. O termo “avatar”, outra vez “emprestado” da ficção científica de Stephenson, já era utilizado como uma apropriação que traz a força da religião conforme esclarece Jesse Schell, em seu livro “the art of game design – the book of lenses”:

The word is derived from a Sanskrit word that refers to a god magically taking physical form on the earth. And the name is well chosen for a game character, since a similarly magical transformation takes place when a player uses their avatar to enter the world of the game. (SCHELL, 2008, p.312)<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Ele não está vendo pessoas reais, claro. Isso tudo é parte da ilustração em movimento desenhada pelo seu computador de acordo com especificações vindas dos cabos de fibra ótica. As pessoas são pedaços de software chamados avatares. Eles são corpos audiovisuais que as pessoas usam para se comunicar umas com as outras no Metaverso.

<sup>33</sup> A palavra é derivada de uma palavra sânscrita que se refere a um deus magicamente tomando forma física na terra. E o nome é bem escolhido para um personagem de game, já que uma transformação semelhantemente mágica ocorre quando um jogador usa seu avatar para entrar no mundo do game. Trad. Autor

A existência de um avatar também é algo a ser explorado conceitualmente, já que integrará parte ativa do experimento que será feito através de avatares. Quando se entra em uma sala de bate papo com o “nickname” “amigo\_jf\_:D”, ou em um MUD<sup>34</sup> medieval com o apelido “EmeraldKnight”, mesmo que isso seja apenas textual, traz implicações sobre sua representação no mundo virtual em questão, seja através da localização seguida do estado emocional do indivíduo no primeiro exemplo, ou a característica do jogador, um guerreiro esmeralda no segundo. Nos jogos eletrônicos, ao se assumir o papel de um personagem como “*Spider-Man*” em um jogo de Wii, ou *Chun-li*, em algum dos jogos da franquia *Street Fighter*, apodera-se de um papel, um personagem pré-estabelecido.

O avatar tridimensional customizável começa a aparecer em alguns jogos eletrônicos, porém em plataformas de socialização de mundos abertos como *Second Life* (LINDEN LAB, 2003), *There* (MAKENA TECHNOLOGIES, 2003), *Open Simulator* (OVERTE FOUNDATION, 2008). Assim, sua utilização deixa de ser uma apropriação de uma personagem no mundo virtual (como na imagem 15) para se tornar a transposição do “eu” para o metaverso (imagem 16) - embora não se exclua a possibilidade de que a personalização do avatar apenas não é matriz condicional de utilização; por exemplo, uma pessoa pode adaptar seu personagem para se transformar visualmente em um personagem das histórias em quadrinhos, do cinema, da mitologia, etc. A interação direta interessa à proposta feita nesta parte do estudo, já que espera-se que o EUI<sup>35</sup> possa interagir com um avatar de um ator da Caravela das Artes.

---

<sup>34</sup> RolePlaying Games online baseados em texto.

<sup>35</sup> Sigla referente à expressão espectador/usuário/interator.



**Imagem 16 - Avatar de apoderação da personagem no metaverso**  
(<http://www.ebgames.com/wii/games/spider-man-web-of-shadows/71281>)



**Imagem 17 – Avatar customizável – transposição do “eu” no metaverso**  
(<http://www.examiner.com/second-life-in-national/using-multiple-second-life-viewers-simultaneously-part-1>)

### **4.3 Uma plataforma para experimentações em ambientes virtuais: o “Metaverso Second Life”**

Ambientes de realidade virtual vêm sendo cada vez mais explorados com propósitos educativos, e pela indústria do entretenimento. O destaque está na possibilidade de interação do homem através do metaverso, no sentido de integração e

de simulação da vida real, como é o caso do Second Life (também será tratado como SL). Descrito como um mundo virtual onde se pode interagir, socializar e criar através de voz, texto e edição de módulos da interface; um ambiente virtual tridimensional que simula aspectos da vida social do ser humano.

Foi criado em 1999 pela empresa Linden Lab, que inicia sua distribuição comercial em 2003. Dependendo do tipo de uso, pode ser descrito como um jogo, um simulador, uma plataforma de comércio virtual ou uma rede social. O nome "*second life*" ou "segunda vida" pode ser interpretado como uma vida paralela, uma segunda vida além da existência no "mundo real". Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à "primeira vida" - a vida real do usuário - é "RL" ou "*Real Life*", que se traduz literalmente por "vida real".

A impressão inicial de quem cria um registro para frequentar o SL é de estar experimentando uma rede social em ambiente 3D. Apenas após algum tempo de personalização do avatar e exploração da interface do SL (Second Life) nota-se que também pode ser utilizado como suporte para um jogo de interpretação (Role Playing Game - RPG). Por ser um mundo aberto à exploração, não existe apenas uma regra de participação e conduta que rege o mundo de SL: cada região pode possuir uma narrativa colaborativa distinta.

Em 2007, com toda a mídia voltando seus olhos para a sua criação, o Second Life teve um grande número de cadastros, mas uma queda vertiginosa veio logo em seguida. Apesar de atualmente ter uma quantidade de usuários suficiente para se manter como o vasto ambiente digital virtual 3D, não é mais como nos momentos iniciais quando causou interesse por parte de usuários e da mídia (PEREIRA, 2009). As características citadas anteriormente somadas às experiências de verossimilhança em ambientações como Nova York, a orla de Copacabana, entre outras, fizeram com que o

Second Life assumisse para si o conceito de metaverso, termo emprestado do romance de ficção científica “*Snow Crash*” de Neil Stephenson, lançado em 1992.

Utilizaremos então o Second Life - que possui aspectos que o aproximam da definição de Metaverso - como a plataforma para experimentação de uma narrativa transmídia. Poderia ter sido escolhida outra plataforma, como o There<sup>36</sup> ou Active Worlds<sup>37</sup>, porém o mundo virtual desenvolvido pela Linden lab é o mais popular. Para tal, o universo expandido de “Espectros” foi levado a esse ambiente tridimensional já bastante popularizado e com base em um texto escrito pelo autor da dissertação inspirado na trama de Ibsen.

A trama abordada se passa 1 mês antes dos eventos que são vistos na montagem feita pela Cia. Teatral Caravela das Artes. Essa é uma experimentação de algo que pode ser feito em uma escala muito maior. Sabe-se que a Royal Shakespeare Company<sup>38</sup> fez apresentações de trechos de Hamlet no Second Life, apenas trechos. Porém a experimentação aqui descrita não trata de transpor uma obra – trecho dela – e apresentá-la no Second Life. Trata-se de produzir um trecho de uma obra inédita, criada para expansão do Universo Ficcional da Montagem.

Essa experimentação gerou mais um dos produtos que integram a narrativa disponibilizada ao público, levando a uma outra vertente que permite aos espectadores interagir com uma das personagens da peça e, a partir daí, criar uma narrativa inspirada no texto-base<sup>39</sup> para algo totalmente novo criado com a ajuda dos espectadores. Para que fosse possível a realização da “Assembleia”, como foi chamada, o item a seguir fala do processo feito para, em primeiro lugar, divulgar a existência desse acontecimento.

---

<sup>36</sup> [www.there.com](http://www.there.com)

<sup>37</sup> [www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)

<sup>38</sup> <http://mshakespeare.com/>

<sup>39</sup> Ver o texto na íntegra nos anexos.

### 4.3.1 A Assembleia

#### 4.3.1.1 As Chamadas para a Assembleia

A Assembleia foi divulgada no blog da montagem na página denominada “Assembleia no Second Life<sup>40</sup>”. Ao clicar, o usuário tem acesso à página com o seguinte texto:

*"Prezados concidadãos,*

*Convidamos a todos e todas para uma assembleia extraordinária, que irá acontecer no dia 22 de Junho de 2011(quarta-feira), às 20H00 (Horário de Brasília), no Second Life. Eu, o Pastor Manders, estarei presente para fazer um gratificante anúncio e, obviamente, estarei aberto a conversações e perguntas. Conto com a presença de todos!  
Atenciosamente,  
Pastor Manders"*

Temos também outras chamadas, que seguem abaixo:

Uma assembleia irá acontecer no Second Life, e você pode participar! Você já pode baixar o visualizador do 2nd life, da empresa Linden lab, e se tornar familiarizado com esse mundo virtual 3D! O 2nd Life é gratuito, fácil de ser instalado e apreciado. É só clicar aqui!

Após instalação e customização de seu avatar (personagem que irá representá-lo nesse ambiente virtual), você estará apto a interagir com o Pastor Manders, controlado pelo ator que o interpreta na montagem da Caravela das Artes, Thiago Berzoini. Aconselhamos que você leia o "Dossiê" antes desse encontro virtual.

O "Dossiê" está disponível no blog assim como os demais materiais! Assista aos vídeos, ouça aos áudios, leia o Jornal "Mensageiro do Povo", e leia a História em Quadrinhos, e participe dessa assembleia.

---

<sup>40</sup> <http://espectroscaravela.blogspot.com/p/assembleia-no-second-life.html>

## COMO PARTICIPAR:

**ATENÇÃO:** Leia o "Dossiê" e saiba que essa Assembleia acontece - dentro de nossa narrativa-, cerca de 1 mês antes da inauguração do Orfanato.

Esteja conectado às 20H00 (Horário de Brasília) no dia 22 de Junho de 2011(quarta-feira), no Second Life e cole na barra de navegação do visualizador do Second Life o seguinte endereço:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Vest/217/143/23>

Cole o endereço acima conforme circulado em vermelho, na imagem abaixo, e em seguida aperte "Enter", e você será teletransportado para o local da Assembleia:

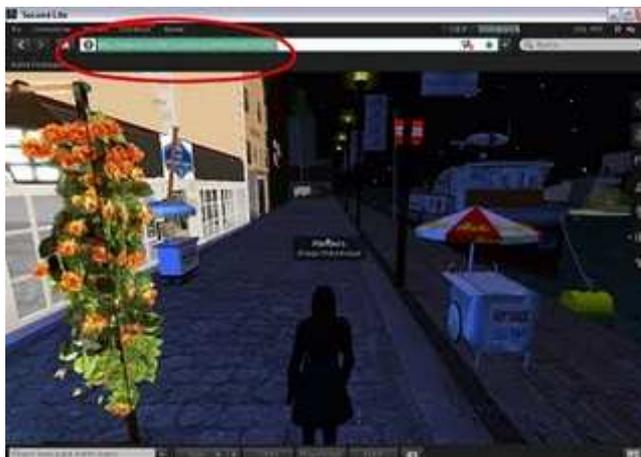


Imagem 17 – imagem ilustrativa do SL no blog  
(<http://www.espectrocaravela.blogspot.com/p/assembleia-no-second-life.html>)

**Contamos com a presença de todos!**

Para que o público pudesse ter acesso a tais informações, o blog fora amplamente divulgado, assim como o horário e a data da Assembleia no Second Life; também foi divulgada nos Eventos, na rede social facebook, orkut e também via mala-direta do e-mail da Cia. Teatral Caravela das Artes. Assim o público convencional estaria apto a participar.

Via mala direta, o convite era feito com o mesmo texto encontrado no blog, também utilizado via facebook e orkut, apenas com a inserção de uma imagem.



Imagem 19 - Convite para Assembleia via mala direta, orkut e facebook.

#### 4.3.1.2 A presença dos “concidadãos” na Assembleia

Apenas através da rede social facebook, vemos (imagem 18) a quantidade de pessoas convidadas, e quais manifestaram algum interesse – favorável ou não:

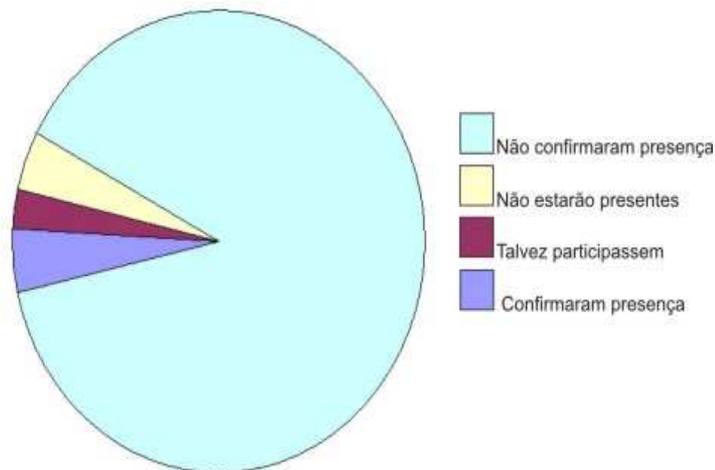
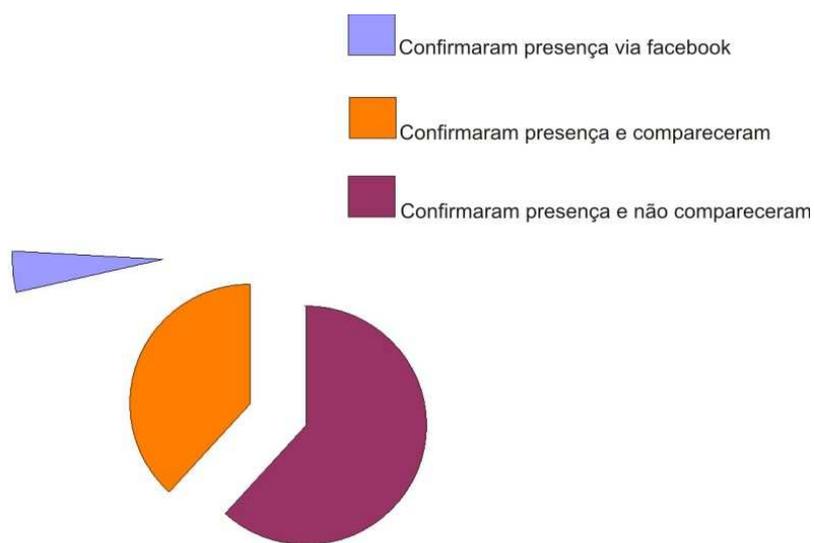


Imagem 18 - Manifestação de interesse para participação na Assembleia

E do total que confirmou a apresentação, apenas 38% compareceu (imagem19). Apesar de poucos *interatores* presentes, o experimento foi realizado e registrado.



**Imagem 21 - Confirmação de presença no metaverso**

Em parte, algumas das pessoas que confirmaram a presença relataram não ter conseguido ficar conectadas no Second Life. Os atores da peça Thiago Schaeffer e Aline Carvalho (respectivamente intérpretes dos personagens Jacob Engstrand e Regina Engstrand) reportaram o mesmo problema com a banda larga. Esse se transformou em um dos principais problemas encontrados nesta montagem virtual: a limitada velocidade de conexão à internet que não possibilita a rica experiência imersiva de ambientes virtuais como o SL. Outro fator limitante é a inadequação dos computadores pessoais frente às exigências de performance necessárias para a elaboração dos gráficos em tempo real utilizados para criar a ilusão de um mundo naturalístico.

#### **4.3.1.3 A Assembleia no Second Life - detalhamento**

##### **4.3.1.3.1 Condições ideais:**

Algumas condições ideais para a realização do experimento foram elencadas para que a experiência ocorresse de maneira a propiciar ao máximo uma condição de imersão dos indivíduos.

1. Customização do Avatar: para evitar os trajés inadequados à época em que se passa a narrativa, o ideal é que o EUI ao fazer seu login no visualizador do Second Life tivesse conhecimento e interesse necessário para fazer com que as vestimentas e aparência de seu avatar sejam próximas a uma roupa de época. Sobretudo, calça social, camisas sociais, coletes, chapéus, são elementos de figurino que ajudam a não destacar demais determinado avatar em relação aos avatares-atores.
2. Microfone headset: para que os EUI possam dialogar com os avatares-atores através de áudio e não através do texto (embora seja uma possibilidade, a presença de alguns indivíduos conversando via chat pode dificultar a atenção do avatar-ator e deixar alguma pergunta passar). O ideal é que aconteça como uma conversa onde todos os presentes possam escutar a voz do outro, e conversar, não somente com o avatar-ator, mas sentindo-se à vontade para interagirem entre si.
3. Ambiência condizente: Não se trata apenas de reunir um grupo de pessoas no Second Life em um lugar qualquer pré-determinado. O lugar deve ser, sim, pré-determinado e condizer com a trama. No caso de “Espectros”, o ideal é que se passasse dentro de um saguão da Prefeitura, ou no saguão ainda não terminado do Orfanato. Como tais lugares não foram encontrados durante as procuras de

locações no Second Life, uma das alternativas era moldar o lugar. Uma alternativa que demandaria tempo e conhecimentos avançados nos moldes dos *prims*<sup>41</sup> do SL.

4. Conhecimento prévio de elementos da trama: para que haja interação entre os indivíduos presentes no experimento, é necessário que estejam cientes de elementos da trama, em especial no caso de “Espectros – um drama familiar”, do dossiê. Certamente, quanto mais elementos da trama (fornecidos pela narrativa transmídia) os EUI possuírem sobre esse conteúdo, mais será possível extrair da experiência e suas possibilidades.
5. Conexão banda larga e computadores que suportem o SL mesmo que em suas configurações mínimas, não sendo possível extrair o máximo de seus gráficos e potencialidade para uma experiência realmente satisfatória.
6. A interação entre espectadores e respectivos atores/produtores da peça resulta em elementos que possuam agenciamento na trama, os quais podem ser percebidos em um ou mais produtos vistos, ou, ainda, há o reflexo das ações da assembleia que são refletidas na obra que é matriz para as demais mídias: a peça de teatro.

#### **4.3.1.3.2 Condições reais**

Aqui se encontra uma transcrição resumida do evento que durou 40 minutos, com as condições encontradas para a realização do mesmo. O evento programado para o

---

<sup>41</sup> *Prims* (ou primitivos) são formas geométricas básicas moldáveis que compõem todos os objetos do second life. (RIMASZEWSKI, 2007, p.330)

dia 16 de Junho foi transferido para o dia 22 do mesmo mês. O adiamento ocorreu para que houvesse mais tempo de divulgação e, logo, maior público participante. O evento foi aberto a toda a comunidade, sendo divulgado através de jornais, blog, redes sociais e mala direta. Teve início às 20H45. O atraso ocorreu devido à percepção de que alguns avatares que tentavam se materializar no metaverso não o conseguiam – e, logo, nesse ínterim, os presentes ajustavam seus microfones, volumes, e demais configurações necessárias. Dentre os avatares que não conseguiram uma boa performance devido ou à largura de banda ou à configuração do computador pessoal (e que relataram o ocorrido) estavam presentes os dois atores responsáveis pela interpretação de Regina e Jacob Engstrand. Uma vez percebendo os problemas, foi dado o início à sessão pelo Pastor Manders, que ocorreu não em um saguão da prefeitura, ou um local em construção para ser usado como saguão do orfanato, mas na “second Norway” (imagem 19), e esta foi uma opção viável, já que levava o EUI até a versão da Noruega no metaverso de SL.



**Imagem 22 - Second Norway**

Após o encontro, todos se dirigiram a um bistrô onde teve início a assembleia. Já nesse primeiro momento era possível perceber que algo deixaria a desejar; afinal, parece que todos os presentes, em algum momento, tiveram um problema referente à banda larga disponível. Dado o início à assembleia, após cerca de 8 minutos, teve fim o texto-base, e as perguntas giraram em torno do dossiê, em torno da verba que era

destinada ao orfanato (e quanto faria falta à família Alving, dado o tamanho do investimento), além de fatos relacionados à índole dos personagens, sendo que a circulação do dossiê poderia prejudicá-los. Um dos presentes também levantou um ponto a respeito das acusações em relação ao fato de o capitão possuir um(a) filho(a) fora do casamento e sobre a possibilidade do autor (ou autores) do dossiê estar interessado em prejudicar a construção da instituição com esse ato de difusão do documento. Todas as respostas e perguntas e demais comentários giraram em torno dos eventos vistos no conteúdo transmídia.

Após 40 minutos de conversa entre os que estavam presentes, o Pastor Manders se despediu agradecendo a presença de todos, dando fim a esse experimento (imagem 20).



**Imagem 19 - A Assembleia no Second Life**

A experiência foi satisfatória, mas o número de EUI presentes poderia ter sido maior. Dado o aparente sucesso do experimento entre os que estavam presentes, calcula-se que, quanto maior o número dos EUI, mais intrigante a experiência pode se tornar, sendo que eles podem chegar a assuntos cujo conteúdo a princípio não havia sido imaginado abordar – pelo menos não diretamente ou esclarecidamente pelos produtores.

## 5 UMA NOVA ESPERANÇA: O METAVERSO E SUAS POSSIBILIDADES DE EXPERIMENTAÇÕES NARRATIVAS

As possibilidades narrativas no metaverso são diversificadas, algumas já consagradas como, por exemplo, o massively multiplayer online roleplaying game (MMORPG), tais como World of Warcraft, MUonline, ou o próprio Taikodom. Em todos esses universos de RPG massivo podem ser notadas características de metaversos, inclusive transações financeiras para que os jogadores possam comprar, por exemplo, armas melhores que a de seus adversários ou equipamentos que forneçam a esses jogadores vantagens sobre adversários (principalmente em relação àqueles utilizadores das contas *free*, que ficam privados de muitos desses equipamentos).

Em metaversos onde a liberdade de exploração é maior como SL, Active Worlds, There, a possibilidade de exploração é mais ousada. Tem-se o caso da SL Shakespeare Company, cujo intento é adaptar peças de William Shakespeare para o Second Life (apenas trechos e não as montagens completas, até o momento em que fizeram essas apresentações), para que o alcance do autor seja maior para o público e acessível de qualquer parte do mundo. Pode-se notar o cuidado e esmero na apresentação, na caracterização das personagens; todavia ainda assim, é uma transcrição da obra para outro meio. Há um produto melhor explorado, o Kidz Connect, projeto descrito como “a virtual cultural exchange program that connects young people in different countries through media art, performance and collaborative creation in virtual worlds<sup>42</sup>.” Oferece possibilidades para apresentações de digital art, performances e *storytelling* para crianças, isso após introduzi-las a oficinas e técnicas para esse meio

---

<sup>42</sup> “Um programa de intercâmbio cultural virtual que conecta jovens em diferentes países através da arte midiática, performance e criação colaborativa em mundos virtuais.” (trad. do autor)

virtual; e em alguns casos as encenações ocorrem simultaneamente em um teatro real e no Second Life (PEREIRA et al, 2009).

Outro experimento que merece atenção é o “Time2Play” desenvolvido pelo departamento de Informática da PUC –RIO, em sua Ilha<sup>43</sup> própria,

O Time2Play possibilita a criação de histórias ou a recriação a partir da representação de histórias já conhecidas, em um ambiente 3D. Para a utilização do jogo cada aprendiz tem um avatar com o qual vai encenar as histórias. Esses avatares têm formas humanas ou não-humanas, sendo que um mesmo avatar poderá trocar sua forma a qualquer momento, dando assim mais liberdade para a criação. Cada avatar possui um inventário contendo objetos, roupas, texturas, animações, sons, entre outras coisas. Ao entrar no Second Life o avatar é teletransportado para o auditório. Este auditório disponibiliza cadeiras, simulando um teatro real, possibilitando que outros avatares assistam a história que está sendo encenada. (PEREIRA et al, 2009, p.1)

Somam-se a essas experimentações outras voltadas para a educação, tanto presencial quanto à distância e uma série de outras experimentações. Em alguns casos, apenas com o propósito de marketing, como lançamentos de livros em uma livraria e ao mesmo tempo no Second Life, como foi o caso da obra “A era das máquinas espirituais” de Ray Kurzweil, pela Editora Aleph<sup>44</sup>. Mas não se trata mais de questões narrativas e sim de estratégias de marketing - quando a estratégia transmídia é voltada para a campanha publicitária, sem ênfase no universo ficcional e sua narrativa, o termo comumente utilizado é “*cross media*”.

O que se tem visto é uma tentativa de “emular” o ambiente da experiência teatral e relocá-lo dentro do metaverso. Nossa proposta está além, não se trata de induzir o usuário a uma experiência que está sendo encenada. E sim posicioná-lo dentro de uma experiência que está acontecendo.

---

<sup>43</sup> Simulador ou região distante do continente central no Metaverso onde podem ser construídas prims diversas. Acessível por teletransporte direto (dos avatares). (RYMASZEWSKI, 2007)

<sup>44</sup><http://mphblog.blogspot.com/2007/08/em-agosto-ray-kurzweil-no-brasil.html> Acessado em 05/08/2011

Rompendo os limites bem definidos entre espectadores e atores e “amalgamando” as posições, os avatares-personagens (atores) possuem seu background e suas características de construção da personagem que são adquiridas da experiência do palco na vida real e demais leituras e experiências que contribuam para a construção da personagem. Por outro lado, os espectadores chegam ao metaverso imbuídos de informações que circundam o universo ficcional em questão, mas não assumem uma personagem - embora seus avatares sejam personas outras, podem ser ainda eles mesmos interagindo com os personagens, sem interpretar, apenas interagindo de acordo com as informações que possuem sobre aquele universo, conversando com o avatar-personagem. Isso não significa que o indivíduo ao entrar no metaverso, para esse tipo de contribuição, não possa estar caracterizado como uma persona única e exclusiva para esse universo ficcional, mas esse apenas não é um fator primário para sua participação. A ideia é que o EUI assuma-se como tal: como espectador/usuário/interator.

Isso difere da experiência do roleplaying game (RPG), onde se assume uma quantidade de valores e dados para a descrição de um personagem (como, por exemplo, Carisma, Força, Vitalidade, e uma série de outras características - comumente chamadas “vantagens e desvantagens” que tornam o *Character Player* do RPG diferente da proposta desta dissertação), e onde há uma figura, o mestre, que pode ser também uma pessoa ou uma quantidade de valores e dados pré-definidos que são acionados em pontos chaves para que os jogadores avancem ou não na narrativa. Até mesmo nos sistemas onde a narrativa se sobressai ao sistema do jogo de RPG, como no caso do sistema *Storytelling*, da empresa *White Wolf*, é improvável ocorrer fuga das fichas e ficar preso somente à narrativa sem alguns testes para verificação de sucesso dos jogadores. A descrição de RPG, encontrada no livro “Vampiro – a máscara”, descrito como um jogo de horror de narrativa pessoal, da *White Wolf*, é a seguinte:

Os jogos de narrativa, ou RPGs, são parecidos com diversos jogos de interação social. Mas são também bastante distintos. Cada jogador interpreta um personagem — no caso, um vampiro — e participa de uma forma de improvisação teatral, dizendo o que o vampiro diria e descrevendo o que o vampiro faria. A maior parte desse processo é livre — os jogadores podem fazer com que os personagens digam e façam o que quiserem desde que os diálogos e as ações sejam coerentes com a personalidade e as habilidades de cada personagem. Contudo, certas ações são melhor julgadas através do uso de dados e das regras apresentadas neste livro. (ACHIL, et al. 1999, p.21)

Na descrição acima é perceptível que as ações são controladas pelas habilidades (números existentes na ficha do personagem) e algumas outras regras descritas ao longo de mais de 300 páginas. Na proposta deste estudo, os avatares não possuem dados que medem suas características, pois não há desafios a serem vencidos, há um universo a ser explorado através da troca de informações e possibilidades de elaborações da narrativa que a experiência transmídia proporciona. Existem certos parâmetros a serem admitidos como fatores primários para a realização da experiência, sendo o principal deles o conhecimento prévio de (alguns) materiais que constroem a narrativa desse universo ficcional.

Para a experiência bem sucedida, apenas o(s) ator(es) precisam ter um texto-base pré-definido, e conseqüentemente uma noção de suas histórias, até onde a consciência desses personagens está apta a interagir em determinados comentários nas sessões — para não se tornar figura onisciente —; e, uma vez o texto-base terminado, ele deve deixar as pontas para o início de uma conversação.

Essas interações podem ser feitas por áudio e texto — como num chat —, embora a experiência se torne mais convincente se todos possuírem condições de transmissão de áudio. O conteúdo gerado a partir dessa sessão será totalmente novo e seria uma narrativa colaborativa, com aspectos da interação e agenciamento, pois funciona como um jogo de improviso inspirado em elementos tidos com canônicos de determinado universo.

O conteúdo advindo desse encontro virtual deveria ser passível de alterar a estrutura da narrativa canônica, ou seja, considerada oficial pelos produtores. Essa “intervenção” que deveria ser considerada como uma coautoria entre espectadores e produtores poderia ser transposta posteriormente em qualquer tipo de mídia, e, em um aspecto ideal, seria de maior eficácia se fosse absorvida dentro da trama matriz; quando esse aspecto conseguir ser empregado nas produções, o termo EUI poderá ter realmente força, e ser utilizado com maior propriedade do que neste experimento onde seu uso não absorve todas as possibilidades almejadas. Não há limites para a construção da experiência narrativa (que visa transmidializar um conteúdo) na sessão em questão, apenas aqueles pré-definidos pelo universo ficcional. O desafio adiante é tornar a proposta totalmente funcional. O jogo Taikodom caminha nesse sentido ao lançar a versão - ainda em fase de testes - “*Living Universe*”.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A força de divulgação de um produto através da estratégia da narrativa transmídia tem sido aplicada com sucesso como estratégia comercial<sup>45</sup> e estudada no âmbito acadêmico. As produções na indústria do cinema e dos jogos eletrônicos investem cada vez mais em estratégias de divulgação “*cross media*”, ampliando as possibilidades de expansão de um universo ficcional e dessa forma oferecendo ao espectador pontos de entrada distintos na narrativa. *Matrix* (Irmãos Wachowski, 1999) aposta no enredo multicamadas para ser experimentado em múltiplas plataformas - jogos eletrônicos, história em quadrinhos, filmes de animação -, incentivando o mercado audiovisual a investir na utilização de canais de distribuição complementares para a expansão do universo narrativo, proporcionando a continuidade de imersão no universo ficcional mesmo após o término da experiência. Quanto à sua aplicação nas artes cênicas, ainda há um caminho longo de experimentações e investimentos para que seja um projeto transposto e popularizado no teatro com sucesso. Apesar de a narrativa ser pulverizada através dos materiais disponibilizados no blog, o número de espectadores presentes na montagem não ultrapassou 25% dos acessos em relação aos materiais disponibilizados no site, o que nos leva a refletir sobre esses motivos.

Embora não existam dados concretos que possam corroborar essas afirmações, as seguintes considerações podem ser relevantes para o entendimento da conversão dos acessos ao blog ao número de espectadores da montagem: a escolha de um texto dramático pode ser um fator a ser levado em conta. A tradução feita pelo autor da

---

<sup>45</sup> Dentre os exemplos de estratégias transmídia utilizados com sucesso podemos citar os filmes *The Dark Knight* (dir. NOLAN, 2007) ; *Piratas do Caribe* (dir. VERBYNSKI, 2003) e o seriado televisivo *LOST* (prod. ABRAHAMS, 2003).

dissertação leva em consideração a possibilidade de popularização da obra ao inserir elementos adicionais de suspense à trama e ao suprimir algumas cenas de longa discussão sobre fatos já mencionados - reduzindo assim cada sessão da peça para aproximadamente duas horas. Outros problemas foram: curta duração da temporada em junho de 2011, somada à impossibilidade do retorno para uma segunda temporada devido à greve dos funcionários da Universidade, que impedia a apresentação da peça no espaço da Casa de Cultura; impossibilidade de participação em festivais e/ou campanhas de popularização devido ao desfalque no elenco - um dos integrantes da Companhia deixou o grupo, e não houve possibilidade de encontrar um substituto apto para o papel dentro do período necessário.

Em relação à experimentação em um ambiente virtual, no caso do *Second Life*, a limitação de banda na região de Juiz de Fora prejudicou o andamento desse tipo de abordagem. A infraestrutura de telecomunicações local oferecia durante o período do experimento uma largura máxima de banda de 2Mb através de empresas como SIM e Oi, sendo que a largura de banda média contratada por usuários locais é de 1Mb.

Embora em outras localidades a velocidade de conexão seja maior, outro fator limitante da utilização de visualizadores de ambientes virtuais é o elevado custo para manter atualizadas as configurações de hardware, o que reduz a acessibilidade dos usuários ocasionais. Máquinas com capacidade suficiente para executar o visualizador do *Second Life* são, provavelmente, aquelas configuradas para o público interessado em jogos eletrônicos e/ou que possui seu equipamento com as configurações de hardware atualizadas por motivos profissionais.

A interface de ambientes virtuais também não é intuitiva o suficiente para o usuário casual, não habituado às formas de interação do universo virtual em três dimensões. A curva de aprendizagem para a maioria dos usuários é longa,

proporcionando estranhamento à adesão do usuário ocasional. Frente ao *Second Life*, as redes sociais como *Facebook*, *Orkut* e *Twitter* são mais imediatas; a facilidade de operação e personalização dessas redes, além da possibilidade de acesso sem conexões à internet muito superior às larguras oferecidas e mais acessíveis financeiramente, atrai mais usuários do que os ambientes imersivos virtuais que trabalham com características opostas às presentes em redes sociais.

Em termos de agenciamento, após as experiências feitas, um próximo estágio de pesquisa poderia contemplar uma abordagem onde a interação do espectador com os atores/autores possa gerar um conteúdo interpretativo, de modo a afetar a narrativa acessada posteriormente, em alguma das mídias. Esta mecânica participativa não ocorreu no experimento, o que torna o “agenciamento” passível de questionamentos, já que o momento possível de “troca” entre atores e espectadores não alterou os elementos narrativos estruturais da trama apresentada em “Espectros – um drama familiar”.

Esse tipo de experimentação pode ser realizado posteriormente em um projeto onde se tenha mais tempo em relação ao período do mestrado e maior disponibilidade de verba, além de pessoas engajadas nesse tipo de proposta, para que assim possa ser apresentada com possibilidades de popularização e eficácia maiores.

## 7 REFERÊNCIAS

- ACHIL et al. **Vampiro: A máscara**. São Paulo: Devir, 1999.
- BELL, Elizabeth. **Theories of Performance**. Los Angeles: Sage, 2008.
- BERALDO, J.M. **Despertar**. São Paulo: Devir, 2008.
- BERTHOLD, Margot. **A História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BRANDÃO, Cristina. **O Grande Teatro Tupi do Rio de Janeiro: o teleteatro e suas múltiplas faces**. Juiz de Fora: EdUFJF; OP-COM, 2005
- BRANDÃO, Cristina. **Audácia e Criatividade numa TV incipiente**. In: LUMINA, - v.2, n.2, p.137-150, jul./dez. 1999, p.138
- BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2005.
- BLOOD, Rebecca. **“Weblogs: A History and Perspective”**: **Rebecca’s Pocket**. Disponível em [http://www.rebeccablood.net/essays/weblog\\_history.html](http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html) Acessado em 08/05/2011
- BURLA, Gustavo. **O mapa da cena**. Juiz de Fora: FUNALFA Edições, 2004.
- COHEN, Jonathan. **Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters**. Disponível em: <http://hebra.haifa.ac.il/~comm/he/files/yoni/ident.pdf> Acessado: 18/12/2011
- COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Trad. Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- DINEHART, Stephen E. **Defining Narrative Design**. The Narrative Design Exploratorium 2008. Disponível em: <http://narrativedesign.org> Acessado em 03/10/10
- \_\_\_\_\_. **Dramatic Play: The Near-Future of Interactive Narrative**. The Narrative Design Exploratorium 2008. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2010/04/dramaticplay/> Acessado em 03/10/10
- \_\_\_\_\_. **Transmedial play**. The Narrative Design Exploratorium. Disponível em <http://narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-cognitive-and-cross-platform-narrative/> Acessado em 03/10/10

\_\_\_\_\_. **Transmedia Franchise Development.** The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/06/transmedia-franchise-development/> Acessado em: 03/10/10

\_\_\_\_\_. **Life and Narrative Structure.** The Narrative Design Exploratorium. Disponível em <http://narrativedesign.org/2009/06/life-and-narrative-structure/> Acessado em 04/10/10

\_\_\_\_\_. **Video Games and as Gesamtkunstwerk: the total artwork.** The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2008/05/video-games-as-gesamtkunstwerk-the-total-artwork/> Acessado em 04/10/10

\_\_\_\_\_. **What is narrative interactive design.** The Narrative Design Exploratorium. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/09/what-is-interactive-narrative-design/> Acessado em 15/11/10

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte seqüencial.** 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas.** São Paulo: Devir, 2005.

FRANCO JUNIOR, Arnaldo. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (orgs.). **Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas.** Maringá: EDUEM, 2005.

GIBSON, William. **Neuromancer.** São Paulo: Aleph, 2008.

HENRIQUES, Claudio Cezar. Sob os signos dos clássicos. **Matraga**, nº 9, outubro de 1997. Disponível em: <http://www.pgletras.uerj.br/matraga/indices-antigas.html#m9> Acessado: 21/12/2011.

IBSEN, Henrik. **An Enemy of the People.** Noruega: 1872. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/gu002446.pdf> Acessado em 28/11/10

\_\_\_\_\_. **Ghosts.** Noruega: 1871. Disponível em: [www.projectgutenberg.org](http://www.projectgutenberg.org). Acessado em 05/01/2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steve. **Cultura da interface.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio – reflexões sobre as novas mídias.** São Paulo: Editora SENAC, 2005.

MASCARELLO, Fernando (org.). **A História do Cinema Mundial.** São Paulo: Papyrus, 2006.

McLOUD, Scott. **Understanding Comics.** Nova York: HyperCollins books, 1993.

MEADOWS, Stephen E. **Pause & Effect: the art of interactive narrative**. Indianapolis: New Riders, 2008.

MESQUITA, Dario. **Realidade ambígua: imersão em The Lost Experience**. In: GEMINIS – Ano 1, n.1 p. 223 – 249. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis> Acessado em 20/01/12

MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling: A creators' guide to interactive narrative**. Burlington: Focal Press, 2009.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. Rio de Janeiro: editora Senac Rio, 2004.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. **Interação e comunicação em ambientes virtuais**. Brasília: Universidade de Brasília; Faculdade de Comunicação –PPG, 2009.

PEREIRA, Andreia; VEGA, Katia; FUKS, Hugo. **Immersive Collaborative Storytelling: Time2Play in Second Life**. 2009. Disponível em [http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs\\_all.jsp?arnumber=5460509](http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?arnumber=5460509) Acessado em 14/11/2010.

REUTER, Ives. **A Análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.

RIMASZEWSKI, Michael et al. **Second Life: Guia oficial**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

ROUBINE, Jean Jaques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1998.

RIMASZEWSKI, Michael [et al.]. **Second Life: Guia oficial**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

STANISLAVSKI, Konstantin. **Manual do Ator**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SCHEEL, Jesse. **The art of Game Design: a book of lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. Londres: Penguin UK, 2011.

WOLLHEIM, R. . **Identification and imagination**. In R. Wollheim (Ed.), **Freud: A collection of critical essays** (pp. 172–195). New York: Anchor/Doubleday, 1974.

WYATT, Justin. **High concept: movies and marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas Press, 1994

## **Audiovisuais**

LOST [Série-vídeo]. Direção: Jack Bender; Stephen Williams; Paul A. Edwards e Tucker Gates. Produção: Damon Lindelof; J.J. Abrams; Carlton Cuse; Bryan Burk; Adam Horowitz; Edward Kitsis; Jack Bender; Stephen Williams; Elizabeth Sarnoff; Samantha Thomas; David Fury; Jeff Pinkner; Brian K. Vaughan; Patricia Churchill; Jennifer Joohson; Jean Higgins; Gregory Nations; Melinda Hsu; Paul Zbyszewski; Jesse Alexander. EUA: ABC, 2004 a 2010. 1 DVD / NTSC (50 min cada episódio), son., color.

THE DARK KNIGHT [Filme-vídeo]. Direção: Cristopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Charles Roven e Emma Thomas. Estados Unidos: Warner Bros., 2008. 1 DVD/NTSC (2hs 14 min), son., color.

MATRIX [Filme-vídeo]. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Austrália: Warner Bros., 1999. 1 DVD / NTSC (2 hs 16 min), son., color.

MATRIX RELOADED [Filme-vídeo]. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Austrália: Warner Bros., 2003. 1 DVD / NTSC (2 hs 18 min), son., color.

MATRIX REVOLUTIONS [Filme-vídeo]. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Grant Hill e Joel Silver. Austrália: Warner Bros., 2003. 1 DVD / NTSC (2 hs 09 min), son., color.

## 8 ANEXOS

### Ficha Técnica dos Materiais Transmídia

#### **“Espectros – um drama familiar“ de Henrik Ibsen**

Tradução e adaptação do texto: Thiago Berzoini

Direção: Thiago Berzoini

Elenco: Aline Carvalho, Thiago Schaeffer, Isabela Bianchi, Marcelo de Assis.

Figurino: Thiago Berzoini

Cenário: Thiago Berzoini; Raissa Salgado

Sonosplastia e Iluminação: Cia. Teatral Caravela das Artes

Fotos: Nayana Mamede

Projeto Gráfico: Thiago Berzoini

#### **“Espectros – Uma madrugada decisiva”**

Roteiro (baseado nas personagens de Henrik Ibsen): Thiago Berzoini

Desenho: Juan Lucas

Diagramação: Thiago Berzoini

Capa (arte sobre foto de Isabela Bianchi): Thiago Berzoini

#### **“Espectros – um documento importante”**

Roteiro (baseado nas personagens de Henrik Ibsen): Thiago Berzoini

Direção: Thiago Berzoini

Elenco: Jackson Leocadio – Prefeito Peter Stockmann (Inimigo do Povo);

Thiago Berzoini – Pastor Manders (Espectros)

Sonosplastia: Thiago Berzoini

Edição: Thiago Berzoini

#### **“Espectros – aula de francês”**

Roteiro (baseado nas personagens de Henrik Ibsen): Thiago Berzoini

Direção: thiago Berzoini

Elenco: Isabela Bianchi – Érika Billing (Inimigo do Povo); Aline Carvalho – Regina Engstrand (Espectros)

Sonosplastia: Thiago Berzoini

Edição: Thiago Berzoini

#### **“O Dossiê Negro de Alving”**

Escrito por Thiago Berzoini

Diagramação: Thiago Berzoini

#### **“O Mensageiro do Povo”**

Edição fictícia escrita por thiago Berzoini

Diagramação: Thiago Berzoini

#### **As Cartas de Hellen à Oswald**

Orientação: Thiago Berzoini

Escritas por Isabela Bianchi (Hellen Alving) e Marcelo de Assis (Oswald Alving)

#### **Registro da peça em vídeo**

Câmera: Luis Dourado

Finalização: Thiago Berzoini

#### **Espectros Promo-Vídeo I**

Roteiro: Thiago Berzoini

Direção: Thiago Berzoini  
Câmera: Nayana Mamede  
Assistente de Direção: Gáyan Justo  
Edição Thiago Berzoini  
Música: Raff – Piano concert in C minor – Op.185  
Elenco: Isabela Bianchi (Hellen Alving)

### **Espectros Promo Vídeo II**

Roteiro: Thiago Berzoini  
Direção: Thiago Berzoini  
Câmera: Nayana Mamede  
Assistente de Direção: Gáyan Justo  
Edição Thiago Berzoini  
Música: Raff – Piano concert in C minor – Op.185  
Elenco: Marcelo de Assis (Oswald Alving); Aline Carvalho (Dama de Companhia)

### **Espectros Promo Vídeo III**

Roteiro: Thiago Berzoini  
Direção: Thiago Berzoini  
Câmera: Nayana Mamede  
Assistente de Direção: Gáyan Justo  
Edição Thiago Berzoini  
Música: Raff – Piano concert in C minor – Op.185  
Elenco: Thiago Berzoini ( Pastor Manders)

### **Espectros Promo Vídeo IV**

Roteiro: Thiago Berzoini  
Direção: Thiago Berzoini  
Câmera: Nayana Mamede  
Assistente de Direção: Gáyan Justo  
Edição Thiago Berzoini  
Música: Bach – Harpsichord concerto n° 1 in D Minor  
Elenco: Marcelo de Assis (Oswald Alving); Aline Carvalho (Regina Engstrand)

### **Espectros Promo Vídeo V**

Roteiro: Thiago Berzoini  
Direção: Thiago Berzoini  
Câmera: Nayana Mamede  
Assistente de Direção: Gáyan Justo  
Edição Thiago Berzoini  
Música: Raff – Piano concert in C minor – Op.185  
Elenco: Thiago Schaeffer (Jacob Engstrand); Thiago Berzoini (Hovstad)

### **“Espectros - A assembléia” (Second Life):**

Texto-base: Thiago Berzoini  
Avatar-ator: Thiago Berzoini  
Registro: Thiago Berzoini



### **I - Cia. Teatral Caravela das Artes: um breve memorial**

A Cia. Teatral Caravela das Artes foi pensada em agosto de 2004 pelos estudantes da Universidade Federal de Juiz de Fora Thiago Berzoini e Jackson Leocádio. Após alguns meses de estudos e pesquisas sobre textos teatrais, Thiago Berzoini dá início à consolidação do projeto de montar uma Cia. Teatral formada por universitários, cujos objetivos se fundamentassem nos seguintes critérios:

- Apresentar ao público textos clássicos e ocasionalmente autorais, permitindo o aprimoramento e pesquisa constantes.
- Colaborar para a formação de público, estimulando, principalmente, a curiosidade a respeito da obra apresentada e consequentemente sobre o autor.
- Valorizar o teatro também como palco para a análise e a reflexão sobre os conflitos existentes, ao longo dos tempos, entre a sociedade e a visão individualizada do Homem.
- Atuar, a partir de um segundo momento, como uma oficina aberta à comunidade para a pesquisa e o aprimoramento das técnicas teatrais e artísticas.

O primeiro encontro dos integrantes realizadores da Cia ocorre em 2004, porém data de 29 de março de 2005 a reunião onde havia um elenco formado por outras pessoas que não os dois primeiros idealizadores. A partir da proposta apresentada por Thiago Berzoini, os encontros tornaram-se frequentes, e formou-se então o elenco da Caravela das Artes,

inicialmente com 11 integrantes. E desde então o grupo vem exercendo constante trabalho de pesquisa, relacionada às práticas de montagem, e ocasionalmente oferecendo oficinas à população local e regional.

### **Histórico de Montagens da Cia. Teatral Caravela das Artes:**

O seguinte histórico apresenta as montagens feitas pela Cia. Teatral Caravela das Artes. As citações feitas no programa da peça “Espectros - um drama familiar” possuem ligações com algumas delas. A estratégia foi utilizada na tentativa de deixar o Universo Ficcional mais amplo e melhor sedimentado.

**Os Palhaços**, inspirada na Ópera de Ruggiero Leoncavallo (2005)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 50 minutos

**Tradução e Adaptação:** Jackson Leocádio e Thiago Berzoini

**Elenco:** Thiago Berzoini, Cláudio Tuka, Marcelino Rocha, Jackson Leocádio, Mahina Fava, Letícia Amorim, Guilherme Sabino, Kricia Barreto, Andréia Silva, Adriano Silva, Francisco.

### **Sinopse:**

Uma trupe é contratada para se apresentar no pequeno vilarejo de Montalto. Nedda, a esposa do palhaço Cannio - chefe da trupe- reencontra sua antiga paixão. Pouco antes da apresentação, o dinheiro pago por Pantalleone pela apresentação some... E qualquer um pode ter pego! Como se não bastasse, Nedda está cada vez mais envolvida com seu amante, e seu marido já começa a perceber... Isso junto a um maravilhoso mundo mambembe, com uma Mulher Barbada, um Malabarista, um Domador de Leões, um Arlequim, e um Servo Corcunda nessa trama de amor, ambição, traição e vingança. Montagem inspirada numa das mais intrigantes óperas, *II Pagliacci*, de Leoncavallo.

Apresentação realizada na primavera de 2005, no antigo CEMM (Centro de Estudos Murilo Mendes), atual Casa de Cultura.



**RupturA**, de Thiago Berzoini (2006)

**Direção e texto:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 80 minutos

**Elenco:** Jackson Leocádio, Thiago Berzoini, Mahina Fava, Andressa Bittar, Letícia Amorim, Lívia Kodato, Guilherme Sabino, Nathália Lãoturco.

**Sinopse:**

“RupturA” aborda o falso moralismo e a hipocrisia, além de revelar o papel estratégico de pessoas manipuláveis nas disputas pelo poder. A trama é centrada na aventura de dois inventores que chegam a uma cidade miserável e são convencidos pelo reverendo local a ajudar a população faminta. Isso porque o regente, homem outrora idolatrado e agora adoecido, não pode mais alimentá-los. A trama era encenada por dez atores da Companhia Teatral Caravela das Artes, fundada há um ano por alunos da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). A montagem, com texto próprio, contém elementos de teatro que vão de Samuel Beckett a princípios artaudianos.

Apresentação durante o inverno de 2006, no Centro Cultural Bernardo Mascarenhas.



**Meschane – Os pequenos burgueses**, inspirada na obra de Máximo Gorki (2007)

**Direção:** Thiago Berzoini

**Texto:** Máximo Gorki, adaptado por Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 80 minutos

**Elenco:** Mahina Fava, Lívia Kodato, Jackson Leocádio, Fernanda Bastos, Thiago Berzoini, Nathália Lãoturco, Guilherme Sabino, Rafael Costa, Letícia Amorim.

**Sinopse:**

“Meschane – Os pequenos burgueses” apresenta as diferenças vividas entre os membros de uma família de comerciantes, dominada pela figura do pai autoritário, que reprime os impulsos do filho intelectual e da filha deprimida. O único que não se cala é o filho adotivo, o ferroviário Nill, uma espécie de herói, que sonha conduzir a Rússia à revolução. A casa entra em colapso devido aos conflitos de gerações, o comodismo, a angústia, o conservadorismo e a incapacidade

de ação dos personagens, que se opõem à esperança de dias melhores, à constante busca da felicidade.

Peça apresentada no inverno de 2007, na Casa de Cultura da UFJF. Com uma segunda temporada em agosto, uma apresentação em Santos Dummont no Centro Cultural Paulo de Paula, e duas apresentações em janeiro na Campanha de Popularização do Teatro e da Dança, quando recebeu duas indicações para o prêmio APAC-JF (Associação de Produtores de Artes Cênicas) nas categorias: melhor figurino e melhor ator coadjuvante.



**Na Roça**, de Belmiro Braga (2007)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 60 minutos

**Texto:** Belmiro Braga, adaptado por Thiago Berzoini

**Elenco:** Jackson Leocádio, Fernanda Bastos, Mahina Fava, Lívia Kodato, Rafael Costa, Guilherme Sabino, Thiago Berzoini

**Sinopse:**

O espetáculo conta a história da paixão de Eugênia por Juca Pindóba, que precisa da aprovação de seu pai, Joaquim Novato, para se casar. No meio da história, aparece Zé Leite, figura preguiçosa, à procura de emprego. É ele quem vai ajudar Pindóba a conquistar a mão de Eugênia. Ou vai atrapalhar?

Apresentada na primavera de 2007, na Casa de Cultura da UFJF, com retorno em janeiro para duas apresentações na Campanha de Popularização do Teatro e da Dança, quando recebeu uma indicação por melhor ator coadjuvante. E re-escrita para a recepção oficial dos calouros da Universidade Federal de Juiz de Fora em 2008 no Cine Theatro Central.



**Inimigo do Povo**, inspirada na obra de Henrik Ibsen (2008)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 80 minutos

**Texto:** Henrik Ibsen, adaptada por Thiago Berzoini

**Elenco:** Fernanda Bastos, Rafael Costa, Jackson Leocádio, Álvaro Dyogo, Thiago Berzoini, Ísis Zisels, Mahina Fava, Letícia Amorim, Marcelo de Assis, Marcela Pires, Mariana Galdino, Thiago Schaeffer.

**Sinopse:**

Em uma cidade cujo desenvolvimento econômico gira em torno da Estação Balneária, Dr. Thomas Stockmann descobre que as águas da cidade estão contaminadas e decide revelar ao povo as condições imundas em que se encontra a cidade. Porém seu irmão, o corrupto prefeito Peter Stockmann, está disposto a impedir que a verdade seja exposta, custe o que custar, pois a verdade prejudicaria os seus interesses. Pouco a pouco a comunidade começa a formar sua opinião sobre quem é o "inimigo do povo", fazendo com que a caminhada do doutor se torne cada vez mais árdua e solitária. Uma peça sobre corrupção, coletividade e esperança.

Peça apresentada em junho e outubro de 2008, na Casa de Cultura da UFJF.



**Tartuffo – o impostor**, inspirada na comédia homônima de Molière (2009)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 120 minutos

**Texto:** Molière, adaptada por Thiago Berzoini

**Elenco:** Jackson Leocádio, Álvaro Dyogo, Thiago Berzoini, Marcelo de Assis, Mariana Galdino, Thiago Schaeffer, Flávia Tostes.

**Sinopse:**

História de um falso beato que é acolhido por Orgon, patriarca de uma família burguesa, e tenta tirar proveito de seus bens em nome da fé. Mas Damis, filho de Orgon, tem um plano para desmascarar o hipócrita Tartuffo e livrar sua família, de uma vez por todas, das tramas do implacável impostor.

Peça apresentada em junho de 2009 na Casa de Cultura da UFJF, em homenagem ao ano Brasil-França.



**O mendigo ou o Cachorro Morto**, de Bertolt Brecht (2010/2011)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 20 minutos

**Texto:** Bertolt Brecht

**Elenco:** Marcelo de Assis, Thiago Berzoini, Aline Carvalho, Thiago Schaeffer.

**Sinopse:**

No dia de suas honrarias, a caminho das comemorações, o Imperador decide falar com um Mendigo que encontra pelas ruas, revelando uma conversa que ultrapassa os limiares do mundano. Uma crítica cultural e política que permanece atual.

Peça apresentada em 2010 no I.A.D./UFJF e em Barroso (MG); e em 2011 na cidade de São João da Ponte (MG).



**O Urso**, inspirada na obra homônima de Anton Tchekhov (2010/2011)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 40 minutos

**Texto:** Anton Tchekhov, adaptada por Thiago Berzoini

**Elenco:** Thiago Berzoini, Isabela Bianchi, Thiago Schaeffer.

**Sinopse:**

A viúva Elena Popova ainda guarda luto de seu marido quando é alertada pelo Criado sobre um credor que deseja vê-la. A contragosto, Popova atende ao ilustre e grosseiro Smirnov, que deseja a qualquer custo receber a dívida. A peça trata das sutilezas e suscetibilidades da alma humana, dos desejos e suas repressões, além das impossibilidades que a vida impõe. Em meio a isso, está o retrato de uma sociedade de moral rígida e repressiva.

Peça apresentada em 2010 no I.A.D./UFJF e em Barroso (MG); e em 2011 na cidade de São João da Ponte (MG).



**“Espectros – um drama familiar”**, inspirada na obra de Henrik Ibsen (2008)

**Direção:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 120 minutos

**Texto:** Henrik Ibsen, adaptada por Thiago Berzoini

**Elenco:** Thiago Berzoini, Marcelo de Assis, Thiago Schaeffer, Isabela Bianchi e Aline Carvalho.

**Sinopse:**

O drama familiar acompanha uma noite na Mansão Alving na véspera da inauguração do orfanato em memória ao falecido Capitão Alving, figurão da cidade envolto em polêmicas. A viúva Helen Alving recebe em sua casa a visita do Pastor Manders, responsável pela

administração do Orfanato. O filho do Capitão, Oswald Alving, artista plástico retorna a seu lar após anos vivendo em Paris. Essa noite mudará para sempre a vida dessas pessoas e, inclusive, as vidas da Governanta da mansão Regina e de Jacob, o marceneiro do orfanato. Nesta noite as verdades ecoam pela casa, como espectros que atormentam esse lar, e a partir daí o passado se torna latente, uma ameaça que lentamente arruína a existência dessas pessoas.



#### **Esquetes:**

##### **Esperando I.A.D. (2006)**

**Texto:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 10 minutos

**Direção:** Thiago Berzoini

**Elenco:** Mahina Fava, Thiago Berzoini, Guilherme Sabino.

Uma crítica à demora da criação do instituto de Artes e Design, pela UFJF, parodiando o texto “Esperando Godot”, de Samuel Beckett, apresentada no dia 26 de março no anfiteatro do Instituto de Ciências Exatas durante o evento de empossa da diretoria do recém-criado I.A.D. (Instituto de Artes e Design da UFJF).

##### **RupturA - Além das Cenas (2006)**

**Texto:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 15 minutos

**Direção:** Thiago Berzoini

**Elenco:** Mahina Fava, Thiago Berzoini, Guilherme Sabino, Jackson Leocádio, Andressa Bittar, Nathália Lãoturco, Letícia Amorim.

**Sinopse:**

Esquete apresentada na II Mostra da UFJF, em 2006, a esquete preparava terreno para a peça “RupturA”, cuja estreia estava há alguns meses de acontecer, mostrando cenas e relações entre personagens que não haviam sido abordadas de forma mais apurada na montagem final.

**Por causa dos ovos (2007)**

**Texto:** Thiago Berzoini / **Duração:** aprox. 15 minutos

**Direção:** Thiago Berzoini

**Elenco:** Thiago Berzoini, Mahina Fava

**Sinopse:**

A esquete narra a chegada de um casal do supermercado, após fazer as compras para o jantar em que receberiam os amigos naquela noite. Ao entrar em casa, uma discussão começa por que o marido, Carlos, deixa quebrar os ovos recém-comprados. Escrita para o “mês das mulheres na Casa de Cultura”. Em março de 2007.

**Ars Poiesis (2010)**

**Texto:** Thiago Berzoini (org.) / **Duração:** aprox. 15 minutos

**Direção:** Thiago Berzoini

**Elenco:** Thiago Schaeffer, Marcelo de Assis, Thiago Berzoini, Ísis Zisels, Mariana Galdino, Lívia Kodato, Jackson Leocádio.

**Sinopse:**

A esquete é uma colagem de poemas e músicas que tem a intenção de mostrar a diversidade cultural do Brasil. Pensada especialmente para a abertura da campanha cultural do CEAD- UFJF (Cultura e Arte por toda a parte).

**Leituras dramáticas realizadas pela Cia. Teatral Caravela das Artes:**

**Santo Milagroso**, de Lauro César Muniz adaptada por Guy Schmidt; Realizada no dia 08 de Novembro de 2006, às 19H00.

**Roque Santeiro**, de Dias Gomes; Realizada no dia 29 de Novembro de 2006, às 19H00 na Casa de Cultura da UFJF.

**O Rato no Muro**, de Hilda Hilst; Realizada nos dias 12 de março às 17H30 e dia 15 de março às 19H00 de 2007 durante os eventos do Mês das Mulheres, na Casa de Cultura da UFJF.

**II - Texto-base criado para a “Assembleia” no Second Life projeto:  
“Espectros – um drama familiar” de Ibsen**

**Noruega, 1 mês antes da inauguração do orfanato.**

**Pastor Manders**

Senhoras e senhores!!! Senhoras e senhores! Permitam-me, assumir a palavra!

Em primeiro lugar, senhoras e senhores, quero agradecer a cada um dos cidadãos aqui presente, por deixarem seus afazeres, seus locais de trabalho, seus lares e virem até aqui, prestigiar nossa assembleia. Uma assembleia que nos traz grande júbilo a ser realizada e que, esperamos, traga júbilo também aos cidadãos de nossa cidade, com a graça do Pai Altíssimo!

Quando digo no plural que ficamos satisfeitos com a presença de cada um de vocês, me refiro a mim e também à senhora Alving, representando obviamente toda a Família Alving. Esta família que hoje se encontra representada na figura dessa mulher forte e obstinada. Mulher que tem há algum tempo a ideia de realizar a inauguração de uma instituição em prol da população da região. Estamos aqui, hoje, reunidos, com a graça da providência divina, neste local que já começa a tomar forma. Este local, um terreno há anos mal utilizado que foi adquirido pela família Alving para que pudesse abrigar esta que é uma das obras mais importantes da cidade nos últimos tempos. Este saguão, onde nos encontramos hoje, será parte da Fundação Capitão Alving, uma instituição que abrigará órfãos da cidade e das regiões mais próximas. Um segundo estágio está previsto para que haja uma área destinada para idosos.

Mas a princípio, os trabalhos serão iniciados com nossas crianças. Um lugar que poderá trazer a elas, um bom futuro. Um lugar destinado a educar, a criar as crianças até que encontrem um lar digno e novos pais. Um lugar abençoado por Deus. E que recebe, hoje, sua primeira visita, assim, num lugar que não está concluído. Um lugar ainda em construção, mas que já conta, como podemos ver, com a presença de vocês, cidadãos importantes. Ilustres, para o sucesso desta Fundação.

Conseguimos o apoio da Prefeitura, do prefeito Stockmann em pessoa! Ele que crê em todas as qualidades desta iniciativa, e crê também no futuro promissor que esta casa haverá de proporcionar à cidade e aos seus moradores. Sabendo que essa cidade, já possui um trânsito de turistas devido aos nossos balneários, acreditamos que nossa

Fundação possa inclusive ser parte de um dos pontos turísticos, onde os nossos visitantes poderão conhecer a verdadeira mão da obra divina, do bem-estar do indivíduo, e com certeza, se encantar com nossos órfãos, podendo lhes conceder uma nova perspectiva de vida. Um bom lar. Uma nova família.

O próprio prefeito Stockmann nos enviou uma carta, sob os cuidados do Sr Hovstad, representante do nosso jornal Mensageiro do Povo, e que está aqui, hoje, cobrindo nossa conferência. Na carta, o prefeito ainda envia os cumprimentos para a Senhora Alving, e agradece ao povo pela atenção dada a essa obra, a qual ele próprio apoia e está feliz com a iniciativa. Esta obra que é construída dia após dia, com a benção dos céus e de nosso Pai poderoso.

Antes de dar continuidade a essa conferência, gostaria de passar a palavra para a Senhora Alving.

Como todos sabem, o Capitão em vida foi um homem muito influente e que sempre esteve ligado à comunidade, principalmente pelo seu trabalho na prefeitura, pois apesar de capitão reformado do exército, cumpriu por anos o cargo de tesoureiro de nossa prefeitura. Só sendo substituído após sua morte. Em sua memória e visando investir o patrimônio dessa família de uma maneira honrosa, surgiu a boa ideia de colocarmos de pé uma instituição para crianças desamparadas. Com o apoio do Prefeito, e dos cidadãos de bem, ilustres, dessa cidade, a união de forças e espólios tornou possível a construção dessa Fundação. Para a inauguração, que está prevista para daqui um mês, esperamos contar novamente com a presença de todos. Essa primeira conferência foi para tornar pública e notória a abertura do orfanato e para, uma vez mais, contar com a ajuda dos cidadãos de bem dessa cidade, para contribuições, ainda que pequenas, para o término, a finalização de nossa prezada Fundação.

Obviamente, a presença de vocês senhores ilustres da alta sociedade não foi convocada com o intuito de arrecadamento. A presença de cada um de vocês foi convocada para que seja tornada pública a inauguração do orfanato dentro de um mês. Para isso, vou ainda falar um pouco do que este terreno abrigará. Pois neste estágio as construções podem ser vistas, mas sem a finalização das mesmas, não necessariamente distinguidas.

Teremos esse prédio, que abrigará um pequeno saguão de conferência, podendo abrigar uma peça de teatro ou um show de Graças beneficente. Ainda nesse prédio um refeitório, e banheiros e duas salas para oficinas para que as crianças mais velhas possam ter contato com suas habilidades manuais. Teremos uma capela, muito bonita,

para que o Senhor esteja presente na vida dessas crianças e daqueles que por aqui passarem.

Teremos os dormitórios, para 50 crianças, e no prédio dos dormitórios banheiros e uma sala de estar. A Fundação ainda conta com um parque de recreação ao ar livre. O restante do terreno será dividido e incluirá, posteriormente, com o sucesso desta Fundação, o abrigo para idosos. Agora, estamos livres para uma conversa, para esclarecimento de dúvidas, caso ocorram.

Antes de passar a palavra a vocês, cidadãos, deixo os sinceros agradecimentos a Deus, e as bênçãos ao Prefeito Stockmann, ao jornal Mensageiro do Povo, à Família Alving, e à comunidade presente.

Muito obrigado!

*FIM DO TEXTO DA CONFERÊNCIA. ESPERA-SE QUE HAJA INTERAÇÃO ENTRE OS ESPECTADORES/USUÁRIOS/INTERADORES PRESENTES PARA UMA EXPERIMENTAÇÃO EFETIVA.*

T.L.B.M. - MAIO - 2011