



VANESSA CRISTINA DE ABREU TORRES HRENECHEN
(ORGANIZADORA)

Desafios na Convergência entre Mídia, Comunicação e Jornalismo


Ano 2019

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen
(Organizadora)

Desafios na Convergência entre Mídia, Comunicação e Jornalismo

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Lorena Prestes
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
D441	Desafios na convergência entre mídia, comunicação e jornalismo [recurso eletrônico] / Organizadora Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. Formato: PDF Requisitos de sistemas: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-563-1 DOI 10.22533/at.ed.631192608 1. Comunicação social. 2. Jornalismo. I. Hrenechen, Vanessa Cristina de Abreu Torres. CDD 303.4833
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O e-book apresenta uma série de estudos sobre a área da comunicação. Dentre os artigos, há uma discussão sobre os reflexos causados pela construção do Viaduto Clóvis Roberto de Queiroz, popularmente conhecido como Viaduto da UFMT por estar situado no acesso principal para a Universidade Federal de Mato Grosso. O local que antes era sombrio e esquecido, tornou-se um lugar de manifestações artísticas, políticas e de protestos do cotidiano. O trabalho propõe a reflexão sobre a intervenção urbana na transformação dinâmica de um lugar e a forma como o espaço se comunica com a cidade.

Outro estudo da obra avalia a mídiatização dos processos migratórios dos venezuelanos para Roraima e a forma como a audiência se refere ao estrangeiro nos comentários das notícias publicadas pelo G1 Roraima, no ano de 2016. A discussão ocorre a partir do texto “A viagem das ideias” de Renan Freitas Pinto e da relação entre as opiniões formadas sobre os povos do Novo Mundo e os migrantes que atravessam fronteiras atualmente em busca de melhores condições de vida.

Há também um levantamento das reportagens que trataram de temáticas socioambientais e foram vencedoras da categoria principal do Prêmio Esso de Jornalismo desde sua criação - que ocorreu em 1956 - até 2015. A partir da Análise de Conteúdo de Bardin (1977), os autores verificaram quantas reportagens socioambientais foram premiadas, em quais anos ganharam o prêmio, em quais veículos foram publicadas, quais histórias contavam e com quais estratégias narrativas foram apresentadas.

Por fim, um dos trabalhos presentes neste e-book investiga casos de conteúdos inadequados disseminados pelo youtuber Julio Cocielo, acusado de racismo nas publicações realizadas em suas redes sociais. O objetivo é compreender a repercussão e o impacto que os influencers possuem na vida de seus seguidores, e como essa grande visibilidade pode resultar na crise de carreira. Nesse contexto, outro artigo revela como se dá o processo de influência do Instagram nos transtornos alimentares como Anorexia e Bulimia. O estudo aponta para a relação da rede social com a autoestima dos internautas consumidores desse conteúdo.

Nesta obra, os estudos trazem de forma abrangente a comunicação social e mostram diferentes perspectivas e áreas de atuação, o que contribui tanto para o campo da pesquisa, quanto para o desenvolvimento profissional daqueles que estão no mercado de trabalho.

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A FOTOGRAFIA QUE ACONTECIMENTALIZA O EVENTO HISTÓRICO	
Maria Cecilia Conte Carboni	
DOI 10.22533/at.ed.6311926081	
CAPÍTULO 2	15
A REPERCUSSÃO DE JÚLIO COCIELO: IMPACTO DAS PUBLICAÇÕES INADEQUADAS NO PÚBLICO E NA CARREIRA DO INFLUENCIADOR DIGITAL	
Laize Ferreira dos Santos	
Letícia Bezerra Silva	
DOI 10.22533/at.ed.6311926082	
CAPÍTULO 3	26
A VIAGEM DAS IDEIAS E O PROCESSO DE INFERIORIZAÇÃO DO OUTRO ESTRANGEIRO NA MIGRAÇÃO VENEZUELANA PARA RORAIMA	
Gersika do Nascimento Bezerra	
Manuel José Sena Dutra	
DOI 10.22533/at.ed.6311926083	
CAPÍTULO 4	38
ALTERAÇÕES DA PAISAGEM URBANA COM A CONSTRUÇÃO DO VIADUTO CLÓVIS ROBERTO DE QUEIROZ	
Fabiane Krolow	
José Serafim Bertoloto	
Débora Moreira Mello	
DOI 10.22533/at.ed.6311926084	
CAPÍTULO 5	50
APONTAMENTO A CERCA DO PROGRESSIVE WEB APPS	
Patrícia Esteves Trindade	
Letícia Passos Affini	
DOI 10.22533/at.ed.6311926085	
CAPÍTULO 6	61
DOTA 2: ANÁLISE DA INTERCOMUNICAÇÃO E CONVERSAÇÃO EM REDE ENTRE JOGADORES ONLINE DE MOBA	
Ana Gabriela Marcolino Noaro	
Laís Barros Falcão de Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.6311926086	
CAPÍTULO 7	71
EDUCAÇÃO, MÍDIA E ESPETÁCULO NA CULTURA SUL-RIO-GRANDENSE: PRODUÇÕES DISCURSIVAS SOBRE A FEIRA DO LIVRO DE PORTO ALEGRE/RS NO ENCARTE CADERNO DA FEIRA DO JORNAL ZERO HORA	
Gisele Massola	
DOI 10.22533/at.ed.6311926087	

CAPÍTULO 8	84
JORNALISMO AMBIENTAL NO PRÊMIO ESSO: LEVANTAMENTO DE REPORTAGENS SOCIOAMBIENTAIS	
Mariana Moreira de Menezes Leonel Azevedo de Aguiar	
DOI 10.22533/at.ed.6311926088	
CAPÍTULO 9	96
LULA NO RS: UMA LEITURA DAS NOTÍCIAS EM CORREIO DO POVO, DIÁRIO DE SANTA MARIA, GAÚCHA ZH E SUL 21 SOBRE A VISITA À SANTA MARIA	
Cadiani Lanes Garcez Viviane Borelli	
DOI 10.22533/at.ed.6311926089	
CAPÍTULO 10	109
MEIO AMBIENTE NO JORNAL IMPRESSO: UMA ANÁLISE DO JORNAL A GAZETA	
Jeferson Boldrini da Silva Cecília Nobre de Freitas Eveline dos Santos Teixeira Baptistella	
DOI 10.22533/at.ed.63119260810	
CAPÍTULO 11	122
MIDIATIZAÇÃO DO JUDICIÁRIO: QUANDO JULGAR É DIAGRAMAR	
Marcos Reche Ávila	
DOI 10.22533/at.ed.63119260811	
CAPÍTULO 12	133
NARRATIVAS TRANSMÍDIA E SUAS INTERFACES GRÁFICAS EM GAMES	
Missila Loures Cardozo Marina Jugue Chinem	
DOI 10.22533/at.ed.63119260812	
CAPÍTULO 13	146
O INSTAGRAM E SEUS REFLEXOS NOS TRANSTORNOS ALIMENTARES: A INFLUÊNCIA DA REDE SOCIAL NO DESENVOLVIMENTO DE ANOREXIA E BULIMIA	
Milena Cristina Peres Kátia Zanvettor Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.63119260813	
CAPÍTULO 14	156
PROJEÇÃO E CIRCULAÇÃO DO ESPETÁCULO: AS AÇÕES DO MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL MIDIATIZADAS NAS REDES SOCIAIS	
Fabio Luiz Witzki Vanessa de Cássia Witzki Colatusso	
DOI 10.22533/at.ed.63119260814	
CAPÍTULO 15	168
RELAÇÃO DIRETA ENTRE MARCA E CAUSAS SOCIAIS: A IMPORTÂNCIA DO POSICIONAMENTO DA NIKE NO CASO COLIN KAEPERNICK E O RACISMO	
Giovana Tiemi Mizushima Casimiro Roberto Gondo Macedo	
DOI 10.22533/at.ed.63119260815	

SOBRE A ORGANIZADORA.....	178
ÍNDICE REMISSIVO	179

NARRATIVAS TRANSMÍDIA E SUAS INTERFACES GRÁFICAS EM GAMES

Missila Loures Cardozo

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP
Universidade Municipal de
São Caetano do Sul, SP

Marina Jogue Chinem

Universidade Municipal de São
Caetano do Sul, SP
Universidade Metodista de São Paulo, SP
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO: Trata-se de uma pesquisa exploratória sobre a adaptação de narrativas transmídia para games e a evolução de sua interface gráfica. A narrativa é um modo central de compreender o mundo que nos rodeia. À medida que a narrativa transmidiática se expandiu para as mídias digitais, novas possibilidades surgiram para a criação e a análise de poderosas narrativas visuais que cada vez mais padronizam nosso mundo. Este estudo preliminar foi desenvolvido através de pesquisa documental sobre adaptações, narrativa transmídia, interface gráfica e games. Este artigo busca compreender o uso de interfaces gráficas em adaptações de narrativas transmídia de games, com a composição de personagens e cenários nas adaptações. Uso da jornada do herói como recurso narrativo e sua adaptação de narrativa linear literária para

narrativa não linear. Breve estudo de caso da adaptação da série literária Harry Potter para jogos digitais de plataforma e celular, buscando comparar os jogos produzidos com base na adaptação para cinema e na adaptação direta dos livros para games.

PALAVRAS-CHAVE: Interface; Narrativa Transmídia; Games; Harry Potter.

TRANSMEDIA STORYTELLING AND THEIR GRAPHICAL INTERFACES IN GAMES

ABSTRACT: It is an exploratory research on the adaptation of transmedia storytelling to games and the evolution of its graphic interface. Narrative is a central way of understanding the world around us. As the transmissive narrative has expanded into digital media, new possibilities have emerged for the creation and analysis of powerful visual narratives that increasingly standardize our world. This preliminary study was developed through documentary research on adaptations, transmedia storytelling, graphic interface and games. This article seeks to understand the use of graphical interfaces in adaptations of transmedia storytelling of games, with the composition of characters and scenarios in the adaptations. Use of the hero's journey as a narrative resource and its adaptation from literary linear narrative to non-linear narrative. Brief case study of the adaptation of the Harry Potter literary series for digital platform and

mobile games, seeking to compare the games produced based on the adaptation to cinema and the direct adaptation of the books for games.

KEYWORDS: Interface; Transmedia Storytelling; Games; Harry Potter.

1 | ADAPTAÇÕES, ADAPTAÇÕES TRANSMÍDIA, ARQUÉTIPOS E A JORNADA DO HERÓI

A indústria do entretenimento sempre utilizou as adaptações como forma de expandir as possibilidades de lucro com as franquias e ampliar o público original da obra. Esta ampliação de público se dá pela natureza dos novos suportes, que passam a atender o gosto de outras faixas de público.

[...] Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. [...]" (JENKINS, 2009 p. 138)

As adaptações entre meios diferentes podem ser entendidas de diversas formas. Segundo exposto por Stam (2016) podemos também falar das adaptações no âmbito da intertextualidade, teoria de Genette, que evidencia a “permutação de textualidades” e ainda afirma:

“Embora a teoria da intertextualidade certamente tenha reformulado os estudos da adaptação, outros aspectos do pós-estruturalismo ainda não haviam sido levados em conta na re-elaboração do status e prática da adaptação.” (STAM, 2006, p. 22)

Ainda que Genette prefira o termo mais inclusivo da transtextualidade, que se refere a “tudo aquilo que coloca um texto em relação com outros textos, seja essa relação manifesta ou secreta” (STAM, 2006, p. 29). Ele ainda propõe 5 tipos de relações transtextuais, dos quais nos interessam para este artigo são o “paratextualidade” e “hipertextualidade”. A paratextualidade Genette define como é a relação entre o texto e o paratexto de uma obra:

“Mas o “paratexto” também toma formas mais mercadológicas. No caso dos grandes sucessos de Hollywood, incluindo aqueles baseados em fontes pré-existentes como romances ou histórias em quadrinhos, o texto acaba sendo inundado por um paratexto comercial. O filme se torna uma espécie de marca ou

franchise, desenhada para gerar não apenas seqüências mas também produtos de consumo subordinados como brinquedos, músicas, livros e outros produtos sinérgicos dos diversos tipos de mídia. As adaptações de Harry Potter, por exemplo, se tornam o que Peter Bart chama de um “megafranchise”, arrecadando bilhões de dólares.” (STAM, 2006, p. 30)

Já a hipertextualidade, Genette define como a relação entre o hipertexto e o hipotexto:

“Adaptações cinematográficas, nesse sentido, são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação.” (STAM, 2006, p. 33)

A adaptação é quando uma obra é levada a outro meio ou plataforma com o mesmo conteúdo, isto é, não é uma continuação ou uma narração paralela. Ainda assim, está adequada, segundo Rost, Bernardi e Bergero (2016, p. 16) “A história não se expande, mas apenas se adapta a outro meio”.

Desta maneira, não é qualquer obra que pode ser considerada uma adaptação ou ainda uma narrativa transmídia. É Henry Jenkins quem começa a desenvolver e popularizar o conceito de transmidialidade. As características apontadas por Jenkins (2008 apud ROST, BERNARDI e BERGERO, 2016, p. 13) para uma obra transmídia são:

- a. cada elemento deve ser autônomo (“não precisa ver o filme para desfrutar o jogo e vice-versa”);
- b. em sua forma ideal, cada item faz uma contribuição única e específico para o desenvolvimento do todo;
- c. um determinado produto é um ponto de entrada para a história;
- d. transmedialidade pode estender a história para novos espaços e novos consumidores;
- e. os usuários participam como co-criadores.

Grande parte das histórias que são adaptadas para outros meios tem algo em comum, o uso da chamada Jornada do Herói. Foi no livro “O herói de mil faces” que Joseph Campbell acabou por constatar que narrativas épicas e míticas, nas diversas culturas, eram repetições que representavam um mesmo modelo e sequência de acontecimentos.

De certa maneira, todo herói refere-se ao chamado Arquétipo do Herói. Pode-se dizer que o primeiro cientista a chamar a atenção para o tema dos arquétipos no campo da ciência da psicologia foi o Dr. Carl Gustav Jung. Ele empreendeu estudos muito abrangentes sobre os arquétipos não só em assuntos religiosos e mitológicos, como também nos sonhos. Os arquétipos são elementos permanentes e muito importantes da psique humana que podem ser encontrados em todas as nações, civilizações, e até mesmo em sociedades tribais primitivas de todos os tempos. De acordo com Jung, os arquétipos “não são disseminados apenas pela tradição, idioma ou migração. Eles podem reaparecer espontaneamente a qualquer hora, em qualquer lugar, e sem qualquer influência externa” (JUNG, 2000 pag 79). Um arquétipo é um modelo universal ou predisposição para caracterizar pensamentos ou sentimentos, uma tendência não aprendida para experimentar coisas de um certo

modo (BOEREE, 1997). O arquétipo é essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta.

O arquétipo não é uma imagem, mas particularmente uma tendência para formar uma imagem de caráter típico; em outras palavras, um modelo mental tornado visível (JUNG, 2000). Acredita-se que um arquétipo evoque emoções poderosas no leitor ou em espectadores porque desperta uma imagem primordial da memória inconsciente. É por isso que mitos, lendas, ou até mesmo filmes (como o *Guerra nas Estrelas*), baseados em arquétipos, podem atrair e excitar a atenção e os sentimentos dos leitores ou da audiência de forma tão intensa.

“Os arquétipos não são apenas impregnações de experiências típicas, incessantemente repetidas, mas também se comportam empiricamente como forças ou tendências à repetição das mesmas experiências. Cada vez que um arquétipo aparece em sonho, na fantasia ou na vida, ele traz consigo uma “influência” específica ou uma força que lhe confere um efeito luminoso e fascinante ou impele à ação.” (JUNG, 1942, pag. 109).

2 | INTERFACES GRÁFICAS

A narrativa é um modo central de compreender o mundo que nos rodeia. À medida que a narrativa se expandiu para a mídia digital, novas possibilidades surgiram para a criação e a análise de poderosas narrativas visuais que cada vez mais padronizam nosso mundo. As narrativas visuais criam novas formas de erudição e comunicação, novas mídias computacionais e sua aplicação à compreensão crescente de nosso passado, presente e futuro. Que lança novos desafios que estabelecem aplicações na próxima geração em mídias visuais.

As adaptações transmidiáticas entre literatura, cinema e jogos digitais na evolução de histórias se constrói nas narrativas visuais onde se compreende as imagens como linguagem e sua utilização nesta organização é impulsionada por seu visual e sensação: cores, formas, imagens, padrões, comportamentos interativos e corte de planos - que direcionam a resposta emocional ao público, importante para a experiência das pessoas. A exibição na tela depende de uma organização visual intuitiva. Esta narrativa visual coerente que leva as pessoas através de uma progressão lógica de elementos organizativos. Utilizam-se regras experimentadas e confiáveis de design visual, podemos contar uma história que irão orientar o usuário.

A narrativa visual e a interface gráfica como uma sequência de fatos interligados ocorrem ao longo de certo tempo e possui elementos básicos na sua composição: Fato – corresponde à ação que vai ser narrada (o que); Tempo – em que linha temporal aconteceu o fato (quando); Lugar – descrição de onde aconteceu o fato (onde); Personagens – participantes ou observadores da ação (com quem); Causa – razão pela qual aconteceu o fato (por que); Modo – de que forma aconteceu o fato (como); Consequência – resultado do desenrolar da ação.

O design visual são áreas presentes no nosso cotidiano de representações de modo cada vez mais intenso, replicando, mediando ou construindo a realidade. Agimos e interagimos com as mesmas sem percebermos o quanto elas estão envolvidas com o mundo contemporâneo, transmitindo e moldando ideias e valores fundamentais da nossa cultura. No processo de manipulação de informação, decisão e ação, podemos dizer que o processo criativo que demanda uma ação efetiva que se manifesta por um efeito real representável.

O cientificismo e o academicismo da arte eliminam de certa forma o prazer, relegando-o para esfera da psicologia que, por sua vez, não se detém muito no universo das questões estéticas, com exceção provavelmente da psicologia da *gestalt*, que trata das questões relativas à percepção visual. Essas representações estariam impregnadas de signos, sentidos e códigos visuais que se sobressaem constantemente, implicando seleções, sobreposições, relações, sucessões e uma troca dinâmica de valores. O juízo estético que exige de cada um a busca de uma comunicação universal e resgata esteticamente uma parte da proposta de uma adequada percepção visual.

O estudo busca compreender o uso de interfaces gráficas em adaptações de narrativas transmídia de jogos digitais, com a composição de personagens e cenários nas adaptações. Abordar esses processos de design visual e os aspectos teóricos sobre a importância deste sistema organizativo para a percepção e estética com o embasamento que nos possibilita compreender como o conhecimento é construído na mente.

Apresentam-se as principais teorias e conceitos sobre os estímulos como gerador de informação tendo como foco o seu processamento no ato comunicativo. Na comunicação visual estão contemplados os conceitos básicos que definem um processo de comunicação tendo a linguagem visual como suporte, sua especificidade de conteúdo/forma e suas implicações estéticas e culturais.

Uma estrutura narrativa organiza essas imagens sequenciais em uma mensagem coerente, enquanto uma estrutura composicional externa organiza esses painéis através do layout físico de uma narrativa. Uma estrutura visual codifica as linhas físicas e formas que compõem os personagens e cenários, que constroem expressões significativas que alinha a narrativa que estruturam um design visual que evidencia as interações e significados visuais e enquadramentos. A familiaridade nessas estruturas contribui para uma maior fluência na linguagem visual, consiste numa ação ao enquadrar uma imagem, uma tipografia, ou a adequada utilização da cor o que demonstra a dimensão exata de como será apresentada aos receptores.

2.1 Singularidades no Design Visual

Em 1962, Umberto Eco publica seu livro *Obra Aberta* e fala sobre “narrativas que ganham vida no momento em que o leitor interfere com elas”. Eco chama

narrativas que se desenvolvem em várias direções com base nas decisões tomadas pelos leitores “obras abertas”. O leitor pode decidir sobre o conteúdo, a estrutura ou o estilo da narrativa. O leitor não está mais ligado a uma única maneira de atravessar a narrativa apresentada a

Relação figura e fundo: Cada cena em escala e ângulo durante seu movimento contínuo, sem quebrar a continuidade visual, com possibilidades de uma visão dos personagens literários que se aproximam, os movimentos na escala e no ângulo evidencia o primeiro plano, que faz o movimento aumentar o espetáculo e a intensidade da experiência e isso cria um ritmo ao colocar em foco as outras ações do jogo digital.

Objetos em movimento: o movimento do objeto é usado para alterar o ritmo na tela. A densidade da experiência aumenta quando um personagem aparece e a aparência de um objeto móvel adicional aumenta a densidade do evento, além disso, cada personagem se movimenta mais rápido do que todos os outros objetos e fica muito perto do receptor. Assim, há um sentimento de aumento de ritmo quando um personagem aparece e interage com a paisagem.

Cor e iluminação: outros parâmetros visuais, como cor e iluminação, podem ser usados para significar a delimitação da cena. Por se tratar de um produto que tem cores, há uma gama de áreas brilhantes, outras com cores frias seguidas por cores quentes o que estabelece uma sensação de ritmo e cria uma delimitação visual de cenas e sequências.

Tipografia: uma fonte com design visual que traz uma identidade com a mensagem e para o receptor o que dinamiza a mensagem do texto.

Volume/Forma e Textura/Volume: são os outros fatores importantes que especialmente para o design visual: as diferentes texturas da paisagem e cenário criam ritmo.

Dimensão Tátil: é um aspecto muito importante no design arquitetônico. A textura e a sensação do espaço que atravessa tem um impacto na nossa percepção, uma sequência de várias qualidades táteis traz uma série de mudanças estéticas que possibilita um ritmo na experiência.

Som e o ambiente: o ambiente é outra questão que é muito importante, a maneira como o som trabalha com o sincronismo da interface gráfica devido à mudança na dimensão tátil ou acústica do meio ambiente o que estabelece uma conexão com a variedade cenográfica.

Ciclos de movimento: vai depender do local onde o receptor estiver mas ao fazer conexão com a adaptação e cria uma estrutura rítmica que cria uma mudança constante entre os planos cenográficos de acordo com o roteirização.

2.2 Potencial de Aplicação da Realidade Aumentada na Interface Gráfica

A realidade aumentada está sendo usada em várias áreas do conhecimento, isso é possível, pois se baseia na inserção de textos, imagens e objetos virtuais

tridimensionais no ambiente físico com o qual o usuário interage. Em todos os casos possibilita ao usuário ver um cenário real com elementos complementares, repleto de informações simbólicas e textuais, além de objetos virtuais, que podem ser animados e sonorizados, para amplificar a sua capacidade de visualização e interação com o meio ambiente, no qual está inserido.

Desde a criação dos sistemas computacionais, a maneira sintética de representar o mundo nunca foi tão real, veloz e imersiva. Com o avanço das novas tecnologias como a realidade aumentada entramos numa nova forma de reapresentar o real, substituindo quase que por completo a necessidade física do produto pelos meios digitais.

Com isso, podemos experimentar de maneira visual e tátil um produto digital, e observar em tempo real aspectos físicos como reflexos, opacidade e volumetria, exatamente como um produto é na realidade. Trata-se de uma ferramenta que possibilita melhorar a qualidade da decisão da compra de um produto, além de significar um bônus nos aspectos de lazer e de valor agregado entregue ao consumidor final.

3 | ADAPTAÇÃO E INTERFACE GRÁFICA NOS JOGOS DIGITAIS DA FRANQUIA HARRY POTTER

Uma série literária, dirigida ao público infante juvenil, que tem em média 300 páginas por edição e nenhuma ilustração. O que faria milhares de jovens no mundo todo a “devorar” estes livros? Esta é não é uma pergunta simples de ser respondida. Porém, ao analisar a obra e as estratégias de marketing que circundam o fenômeno, é possível identificar algumas características que este livro possui que o tornam tão irresistível.

O ineditismo no caso Harry Potter é que foi escrito para um público juvenil e se propõe a acompanhá-lo em seu crescimento. O projeto inicial é uma série tenha 7 livros, iniciando com a entrada do personagem central na Escola de Magia de Hogwarts, com 11 anos e irá terminar com sua saída da escola, aos 18 anos. A autora da série, J.K. Rowling afirmou, à época do lançamento do último livro em 2007, declarava que a saga estava completa e que não haveriam novos livros. O tempo provou que isso não era exatamente uma verdade. Em 2016 foi lançada o livro Harry Potter e a Criança Amaldiçoada, texto da peça teatral homônima, que conta a história subsequente ao término de Harry Potter e as Relíquias da Morte.

Há nas histórias de Harry Potter um pouco de todas as histórias que têm feito sucesso: Super-homem, Guerra nas Estrelas, Cinderela, com a influência de Tolkien, Lewis, Chesterton, Roal Dahl, Swift... para lembrar apenas autores consagrados da língua inglesa. Toda a história é baseada na tradicional Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell, com grande sode do uso de personagens arquetípicos.

Harry Potter é o típico protagonista de um livro infantil britânico. Órfão de pai e mãe, bonzinho, criado por tios maus e com um primo de sua idade, mimado e infernal. Um dia, quando acaba de completar dez anos, bate-lhe à porta uma coruja com uma carta, convocando-o a continuar sua educação na Escola de Mágia Hogwarts. É só então que Harry descobre que era um bruxo desde o início. JK Rowling imaginou todo um universo à parte. Há o mundinho cá nosso, dos trouxas, gente meio otária que não sabe que, entre nós, convivem bruxos, unicórnios, gigantes, lobisomens e afins; e há o mundo destes, bruxos, que convivem entre nós, discretíssimos. Têm escolas próprias, hospitais, leis, prisões e, naturalmente, um ministro.

Com todo este sucesso promissor, a indústria do entretenimento não deixaria para trás a oportunidade explorar comercialmente a marca. Logo já surgiam toda sorte de produtos licenciados, como camisetas, albuns de figurinhas, cadernos e card games. Não demorou para que a Warner Bros comprasse os direitos para filmar a saga, que no final teve 8 e não apenas 7 filmes, para dar conta da adaptação de toda a obra. Os games também não demoraram a surgir. Há doze jogos digitais baseados na franquia, oito dos quais correspondem aos filmes e livros e outros quatro spin-offs, enquadrando-se em adaptações transmídia.

Os jogos baseado nos filmes/livros são produzidos pela Electronic Arts, como “Harry Potter: Quidditch World Cup”, com a versão do jogo da primeira entrada na série, “Harry Potter and the Philosopher’s Stone”, lançado em novembro de 2001 e que se tornou um dos melhores jogos de PlayStation de todos os tempos. Os jogos eram liberados para coincidir com os filmes, contendo paisagens e detalhes dos filmes, bem como o tom e o espírito dos livros. Os objetivos geralmente ocorrem em torno Hogwarts, juntamente com várias outras áreas mágicas. A história e o design dos jogos segue a caracterização da série de filmes; a EA trabalhou em estreita colaboração com a Warner Bros para incluir as cenas dos filmes. O último jogo da série, Deathly Hallows, foi dividido entre a Parte 1, lançada em novembro de 2010, e a Parte 2, que estreou em consoles em julho de 2011. Os outros jogos spin-offs, Lego Harry Potter: Years 1-4 e Lego Harry Potter: Years 5-7 são desenvolvidos pela Traveller’s Tales e publicados pela Warner Bros Interactive Entertainment. O último grande lançamento foi o game mobile Harry Potter Hogwarts Mystery, lançado em 2018, o jogo foi desenvolvido e publicado pela Jam City, sob licença da Portkey Games e narra acontecimentos anteriores a entrada de Harry Potter na escola de Magia. Aguarda-se para o final de 2018 o lançamento do game mobile Harry Potter Wizards Unite, por conta da Warner Bros e Niantic Labs, game que promete a inclusão de realidade aumentada e geolocalização em sua gameplay.

Para efeito da análise neste artigo foram selecionados 3 jogos, de épocas diferentes, para compreender as evoluções da narrativa e da interface gráfica. Foram selecionados os jogos: Harry Potter: Quidditch World Cup, lançado em 2003, Lego Harry Potter, lançado em 2010 e o jogo mobile Harry Potter Hogwarts Mystery,

lançado em 2018.

3.3 Harry Potter: Quidditch World Cup

Fugindo da adaptação pura e simples da narrativa original, Harry Potter: Quidditch World Cup é claramente uma narrativa transmídia ao explorar e ampliar o universo ficcional centrado no jogo de quadribol. Lançado 6 anos após o primeiro livro (1997) e 2 anos após o primeiro filme (2001) o jogo cumpre o objetivo de explorar parte da narrativa principal com o jogo de quadribol mostrando e permitindo que o jogador compreenda como se dá o principal esporte do universo Harry Potter.

O jogo possibilita em cada cena um ângulo durante seu movimento contínuo, os movimentos na escala e no ângulo evidencia o primeiro plano, que faz o movimento aumentar o espetáculo e a intensidade da experiência e isso cria um ritmo ao colocar em foco as outras ações do jogo digital. A densidade da experiência aumenta quando um personagem aparece e a aparência de um objeto móvel adicional aumenta a densidade do evento, além disso, cada personagem se movimenta mais rápido do que todos os outros objetos e fica muito perto do receptor. Por se tratar de um produto que tem cores, há uma gama de áreas brilhantes, outras com cores frias seguidas por cores quentes o que estabelece uma sensação de ritmo e cria uma delimitação visual de cenas e sequências.

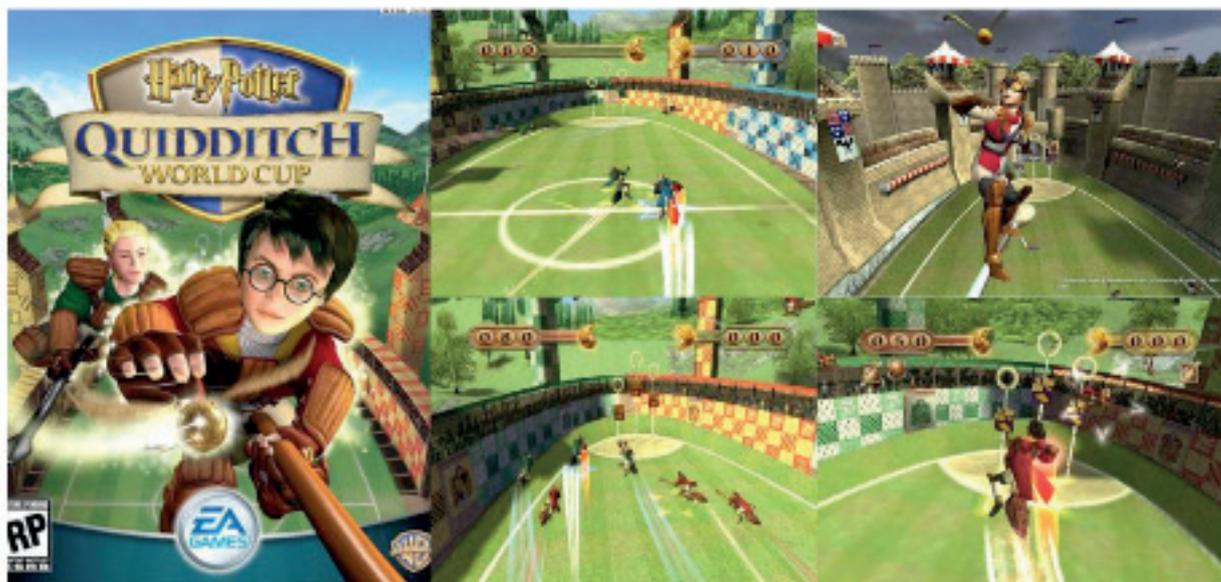


Figura 2: Harry Potter: Quidditch World Cup. Montagem com imagens de capa e tela do jogo Harry Potter: Quidditch World Cup

3.4 Lego Harry Potter

A famosa franquia Lego, conhecida por adaptar para *action figure* grandes franquias cinematográficas e também explorar tais franquias com adaptações em jogos digitais tais como Batman, Indiana Jones, Star Wars, chega ao universo Harry Potter com a adaptação da saga em duas sequências: Harry Potter Years 1-4 e Harry

Potter Years 5-7. Desta maneira os 7 livros (que compreendem 7 anos do universo) são adaptados para a franquia. A grande característica das adaptações da franquia Lego são o foco no humor.

Esta adaptação é chamada de crossover, quando existe a conexão de universos ficcionais distintos.

No entanto, como o conceito de narrativa transmídia, o crossover está dentro das mesmas condições de campos semânticos relacionados, como o mashup ou o remix. De acordo com o Dicionário Oxford Inglês, crossover significa literalmente “um ponto ou lugar de onde cruza de um lugar para outro.” Na música, o termo é utilizado para descrever fusões de estilos de artistas famosos de mais de um gênero musical, enquanto que no reino da ficção nomeia obras que mostram personagens de dois ou mais mundos narrativos no contexto da mesma história (GUERRERO-PICO; SCOLARI, 2016, p.187)

Como os jogos são a adaptação simples e direta dos livros (ou dos filmes) a adaptação Lego Harry Potter não é uma adaptação transmídia e sim, apenas, crossover.

A popularidade do Lego é demonstrada por sua ampla representação e uso em muitas formas de obras culturais, incluindo livros, filmes e obras de arte. O Lego na construção dos personagens estimula o pensamento criativo, na qual criam-se metáforas de suas identidades e experiências. Os participantes trabalham através de cenários imaginários usando construções tridimensionais visuais, com suas possibilidades de formas e cores, o que possibilita nesta adaptação para um jogo digital um elemento lúdico nesta interface gráfica.



Figura 3: Montagem com imagens de capa e tela do jogo Lego Harry Potter.

3.5 Harry Potter Hogwarts Mystery

Este último jogo analisado foi, neste momento também o último jogo lançada para a franquia, é um jogo exclusivo para a plataforma mobile. O jogo narra acontecimentos dentro da famosa escola de Hogwarts que antecedem a aparição

do personagem Harry Potter. Por ser uma expansão do universo ficcional original, este jogo é considerado uma narrativa transmídia. A narrativa permite ao jogador conhecer um pouco mais da escola de magia e personificar um estudante, incluindo a escolha da casa a qual vai pertencer, e a progressão nos anos de estudo, tal qual na narrativa original.

As possibilidades de escolha traz ao design uma identidade com a mensagem e o personagem e para o receptor uma forma e uma dimensão tátil no design arquitetônico. A textura e a sensação do espaço que atravessa tem um impacto na nossa percepção, uma sequência de várias qualidades táteis traz uma série de mudanças estéticas que possibilita um ritmo nesta experiência.



Figura 4: Montagem com imagens de capa e tela do jogo Harry Potter Hogwarts Mystery.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitas são as análises a cerca do universo Harry Potter. Este artigo não tem a pretensão de apresentar uma análise completamente nova, porém, se propoe a a focar nas questões da interface gráfica ao longo destes 20 anos do lançamento da franquia em jogos digitais. Uma nova realidade se apresenta neste cenário com a introdução dos dispositivos móveis como possibilidade de expansão desta franquia. Algo completamente diferente do que os até então games portáteis propiciavam. Não é apenas o tamanho de tela reduzido ou a portabilidade que está em questão, mas o acesso, muitas vezes gratuito para a entrada (jogos free to play), que não tem precedentes na indústria dos jogos.

Ainda que nem toda produção em torno de Harry Potter seja de narrativas transmídia, fica claro que com o passar dos anos e com o esgotamento de conteúdo da obra original, novas adaptações midiáticas se fazem comercialmente necessárias.

O estudo busca compreender as narrativas visuais criam novas formas de

erudição e como as interfaces gráficas na adaptação direta dos livros para jogos digitais, com a composição de personagens e cenários. Abordar esses processos de design visual e os aspectos teóricos sobre a importância deste sistema organizativo para a percepção e estética com o embasamento que nos possibilita compreender como o conhecimento é construído na mente.

A forma como tais narrativas são exploradas no jogos digitais demonstram que o público ainda anseia por novas narrativas e que as interfaces gráficas tornem o jogador num novo personagem desta história que torna o caminho interessante e promissor.

REFERÊNCIAS

BOECHAT, WALTER. **Mitos e arquétipos do homem contemporâneo**. 1997.

BOEREE, George. Introduction to C.G. Jung. Archetypes, 1997.

CAMPBELL, Joseph & MOYERS, Bill. **O poder do mito**. 1990.

COLBERT, DAVID. **Mundo Mágico de Harry Potter**. 1ª Edição, São Paulo: Sextante, 2001.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. (Trad. Sandra Rey). 319 p.

CORRADINI, ANA PAULA. **Almanaque de Harry Potter e Outros Bruxos**. 1ª Edição, São Paulo: Panda Books, 2005.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

GADE, Christiane. **Psicologia do consumidor**. São Paulo: EPU, 1998.

GOBÉ, Marc. **A emoção das marcas conectando marcas as pessoas**. São Paulo: Negócio Ed., 2002

GUERRERO-PICO, M. y SCOLARI, C.A. (2016). **Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers**. Cuadernos.info, (38), 183-200. doi: 10.7764/cdi.38.760.

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo, símbolo**. São Paulo: Cultrix, 1994.

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

JUNG, Carl Gustav. **O inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo**. 1942.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Editora UNESP, São Paulo, 2003.

RANDAZZO, Sal. **Criação de mitos na publicidade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

ULSON, Glauco. **O método junguiano, Série Princípios**, São Paulo, Editora Ática, 1995.

ZOLA KRONZEK, ALLAN. **O Manual do Bruxo: um Dicionário do Mundo Mágico de Harry Potter**.
1ª Edição, São Paulo: Sextante, 2003.

SOBRE A ORGANIZADORA

VANESSA CRISTINA DE ABREU TORRES HRENECHEN: Graduada em Comunicação Social/Jornalismo (UEPG); mestre em Crítica de Mídia (UEPG). Tem 10 anos de experiência em assessoria de imprensa. Atualmente é proprietária de agência de publicidade que presta serviços na área de marketing e comunicação empresarial.

ÍNDICE REMISSIVO

C

Comunicação 1, 2, 5, 6, 13, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 33, 37, 38, 46, 48, 51, 57, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 74, 75, 84, 85, 88, 90, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 103, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 116, 120, 121, 122, 124, 131, 132, 136, 137, 156, 157, 160, 162, 165, 166, 167, 171, 177, 178

Consumo 17, 74, 75, 76, 90, 98, 100, 110, 111, 129, 134, 147, 148, 149, 150, 155, 169

F

Facebook 17, 62, 130, 132, 148, 166

Fotografia 1, 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 86, 87, 88, 89, 144, 149

G

Games 7, 61, 64, 68, 133, 134, 140, 143

I

Identidade 30, 37, 39, 76, 86, 138, 143, 169, 173, 175

Influencers 5, 15, 16, 17, 18, 21, 23

Instagram 5, 7, 17, 146, 148, 149, 150, 151, 152, 154, 155, 174, 175

Internet 16, 17, 18, 22, 23, 24, 51, 52, 54, 61, 62, 64, 70, 74, 97, 117, 122, 132, 158, 160, 169, 170

J

Jornalismo 2, 5, 7, 61, 70, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 101, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 131, 159, 178

M

Marca 7, 7, 105, 134, 140, 165, 168, 169, 172, 173, 174, 175, 176

Meio Ambiente 7, 90, 93, 94, 109, 110, 111, 114, 118, 119, 121, 138, 139, 156

Midiatização 5, 7, 23, 26, 33, 72, 122, 123, 130, 131, 158, 159, 167

N

Narrativas 5, 7, 28, 33, 73, 81, 84, 102, 133, 135, 136, 137, 138, 143, 144

Notícia 24, 28, 33, 36, 49, 97, 101, 103, 104, 105, 106, 107, 118, 161, 167

P

Publicidade 76, 144, 168, 169, 170, 171, 178

R

Relações Públicas 15, 96

T

Transmidia 142, 143

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-563-1

