

Arquitetura de uma narrativa transmidiática: análise do jogo de realidade alternada *Zona Incerta*

Thaiane Oliveira*

Resumo

O objetivo com este trabalho foi analisar a estrutura narrativa do jogo de realidade alternada Zona Incerta, produzido pela SuperInteressante, levando em consideração o suportes midiáticos presente nesse gênero de jogo. Utilizando os conceitos de arquitetura narrativa e as concepções de Propp e Barthes, buscou-se desenvolver um quadro pragmático que permitisse compreender as narrativas transmidiáticas como produção da cultura da convergência.

Palavras-chave: *Narrativa transmidiática. Arquitetura da narrativa. Estruturalismo. Jogo de realidade alternada.*

* Doutoranda em comunicação pela Universidade Federal Fluminense.
E-mail: thaiane.moliveira@gmail.com.

Introdução

A narrativa e a linguagem como objetos de debates e estudos têm suas origens na Grécia Antiga, na figura emblemática dos sofistas, aos estabelecerem técnicas discursivas para a composição da oratória. No *Terceiro Livro da República*, Platão discute sobre os estilos e das formas de se contar uma história: a narrativa (quando o poeta é o sujeito de fala), a imitação (quando dá a ilusão de que não é ele quem fala) ou por meio de ambas (utilizando tanto a narração quanto a imitação, como nas epopeias). Para o filósofo, a narração é constituinte da diegese, em oposição à mimese (imitação).

Aristóteles, contudo, relativizou o pensamento do mestre propondo uma diferenciação dos discursos poéticos e retóricos. Na *Poética* de Aristóteles, o filósofo se propôs a analisar e a sistematizar as composições da epopeia, da poesia trágica e da comédia. Composto por anotações de uso pessoal, Aristóteles inaugurou o que pode ser considerado hoje teoria literária.

Os conceitos de mimese e de diegese, *showing* e *telling*, respectivamente, foram retomados por Henry James no século XIX, desenvolvendo uma comparação do romance às artes pictóricas. E, em 1951, Étienne Souriau explorou o conceito de diegese para se referir a um conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal.

Nesse mesmo período, a narrativa passou a ser considerada um objeto de estudo científico mediante as contribuições de Roland Barthes e dos integrantes da Escola Formalista Russa, Algirdas Julius Greimas e Vladimir Propp. O princípio essencial que rege os estudos das estruturas de um discurso literário, principal eixo dos estudos da narrativa, é a distinção de *langue* e *parole* elaborada por Ferdinand Saussure. Para o linguista, *langue* (língua) é o sistema abstrato de normas e regras, enquanto *parole* (fala) é a concretização de uma estrutura ideal individual, onde se encontram “os germes de todas as modificações” (SAUSSURE, 1989, p. 16). Por isso, para Saussure, os estudos dos regimentos da língua são os únicos passíveis de análise por meio da descrição da estrutura particular para um estabelecimento uniforme sistemático. Sob influência de tal concepção saussuriana, o estudo da narrativa, ou narratologia, termo empregado por Todorov (1968) para diferenciá-la como campo nos estudos literários, busca romper com críticas conteudísticas ou com concepções contextuais usuais na teoria literária, assim como fora compartilhado pela neocrítica americana. Contudo, a vertente americana de estudos textualistas neocríticos tem a proposta de compreender as

ambiguidades do texto mediante uma leitura atenta. Já na narratologia, as estruturas sistemáticas da composição textual estão no cerne dos seus estudos, mas não se limitam apenas à sistematização dos elementos que compõem uma narrativa. Todorov (1968) pondera que os estudos das estruturas narrativas deveriam se caracterizar, também, pelo exercício de análise da evolução dos elementos do discurso literário.

Barthes (2001) considera que a atividade de análise estruturalista da narrativa é um encontro para um fim e não o próprio fim em si. Dessa forma, “o que fundamenta o texto não é uma estrutura interna, fechada, contabilizável, mas o desembocar do texto noutros textos, noutros códigos, noutros signos; o que faz o texto é o intertextual”. (BARTHES, 2001, p. 307)

Nesse paradigma, grandes autores estruturalistas contribuíram para os estudos da narrativa. Em 1928, Propp (1984, p. 25) estruturou uma morfologia dos contos folclóricos russos, ou seja, “uma descrição do conto maravilhoso segundo as partes que o constituem, e as relações destas partes entre si e com o conjunto”. Ele identificou sete classes de personagens, divididas em esferas de ação. São elas: o agressor, o doador, o auxiliar, a princesa e o pai, o mandador, o herói e o falso herói, cada qual desempenhando um papel funcional nos estágios da evolução narrativa.

Propp percebeu que todo conto começa com uma situação inicial, que ocupa a funcionalidade de contextualizar o enredo e apresentar os personagens. Ele revela elementos que enriquecem a narrativa, que funcionam como elementos de apoio para preencher as lacunas deixadas pelas variáveis das funções. São os elementos auxiliares para a ligação entre as funções desempenhadas por personagens diferentes, elementos repetidos mecanicamente para estancar temporariamente o desenvolvimento da ação e as motivações que levam os personagens a realizar determinadas ações.

A partir da concepção de função de Propp como “procedimento de um personagem definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (1984, p. 65-68), Barthes (1973) desenvolve a reflexão de que um conjunto de funções forma um núcleo narrativo. Ele estabelece funções distribucionais que correspondem à funcionalidade das ações da narrativa e que se dividem em funções cardinais e funções catalisadoras. Estabelece, ainda, que, “para que uma função seja cardinal, é suficiente que a ação à qual se refere abra (ou mantenha, ou feche) uma alternativa consequente para o seguimento da história, enfim, que ela inaugure ou conclua uma incerteza” (BARTHES, 1973, p. 32), enquanto as catalisadoras são zonas de segurança que atuam no discurso entre o

narrador e o narratário. Ele afirma que as funções cardinais, também chamadas de núcleos, são o esqueleto narrativo da obra, que os momentos de tensão constituem as dobras da história e que as catálises ocupam uma funcionalidade uma vez que se correlacionam ao núcleo. As catálises, ou funções catalisadoras, possuem uma funcionalidade discursiva que estabelece um encadeamento do ritmo narrativo.

Barthes (1973) propõe, ainda, o conceito de funções integrativas que caracterizam a atmosfera da história, divididas em dois grupamentos. O primeiro são os índices que remetem implicitamente a um caráter ou à atmosfera. Eles exigem um engajamento cognitivo do leitor ou do espectador, que deve apreendê-lo ao longo da trajetória da narrativa. O segundo grupo identificado pelo autor nas funções integrativas são as informações ou os informantes, que têm a função de situar a narrativa no tempo e no espaço. São dados puros que dão legitimidade de realidade à obra. Barthes ainda ressalva que uma unidade pode se apresentar em uma ou mais classificações dessas divisões nucleares, que são consideradas mistas pelo autor, e que as catálises, os índices e os informantes possuem características de expansões do núcleo narrativo, preenchendo os espaços e as lacunas entre os núcleos.

Narrativas transmidiáticas e crossmedia

Nesse cenário atual, de convergência cultural, social e tecnológica, é possível encontrar uma prática crescente de comunicação midiática que busca proporcionar uma experiência tangível para o seu público ativamente participante e interagente, mediante o uso de vários significantes materializados e distribuídos em múltiplos suportes: são as narrativas transmidiáticas, que vêm ensejando amplas discussões tanto no âmbito acadêmico como no campo mercadológico. De acordo com Jenkins (2009, não paginado),

narrativa transmídia representa um processo onde os elementos integrantes de uma ficção se dispersam de forma sistemática através de canais múltiplos de entrega para a finalidade de criar um sistema unificado e coordenado de experiência de entretenimento. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição original para o desenrolar da história.

Essa caracterização de Jenkins vai ao encontro da de Mittel (2009), ao classificar dois tipos de narrativas: a convencional e a complexa. Para ele, a onipresença da internet tem permitido que os fãs, usando uma

“inteligência coletiva” de informações, compartilhem suas interpretações e discussões sobre as narrativas complexas, e, dessa forma, alastrem o conteúdo para outras mídias. Para Mittel (2006), essa forma de programação exige um processo ativo de compreensão e atenção para decodificar modos narrativos oferecidos pela televisão contemporânea. Mittel verifica que as pessoas tendem a adotar programas complexos mais intensamente do que a maioria das narrativas convencionais.

Em uma narrativa transmídia, Jenkins (2009) defende a existência de sete princípios que permitem um engajamento do público. O primeiro diz respeito ao potencial de espalhabilidade, ou seja, a capacidade de um produto transmídia provocar a participação do público na circulação de conteúdos multimídia por meio de redes sociais e no processo de expansão do seu valor econômico e cultural. Contudo, essa noção de espalhabilidade é superficial diante da potencialidade de engajamento do público sobre narrativas complexas transmidiáticas. A esse engajamento *fandom* sobre narrativas transmídias Mittel utiliza o termo *drillability*¹ para compreender o processo por meio do qual o público perfura os espaços das superfícies narrativas, cavando em busca de elementos complementares distribuídos em múltiplos suportes.

O segundo princípio de *transmedia* refere-se aos conceitos de continuidade e multiplicidade. Por continuidade Jenkins (2009) defende que as produções das franquias transmídias contribuem para o sentido de coerência e plausibilidade dos mundos ficcionais construídos, oferecendo ao público fã um retorno real do investimento emocional e temporal na captação e reconstrução dos fragmentos narrativos espalhados. Já a multiplicidade oferece a oportunidade de leitura narrativa partindo de um enredo alternativo de um universo construído.

O terceiro princípio é a capacidade de extrair elementos de uma narrativa ficcional para o cotidiano do público, em um sentido que dialoga analogamente com a capacidade de espalhabilidade de um produto transmidiático, sendo reflexo da computação ubíqua no cenário contemporâneo, onde as experiências pervasivas se tornam cada vez mais presentes.

O quarto princípio diz respeito à construção de mundos ficcionais por meio dos quais estimula o interagente a construir mapas e enciclopédias (MURRAY, 2003) que conduzem suas linearidades de leituras e reúnem todos os fios e elementos narrativos fragmentados.

A serialidade, o quinto princípio, é uma das características centrais que permitem a exploração e a complexificação do universo diegético

1 Em sua tradução literal para o português, *drillability* significa a habilidade de furar. Mittel (2009) utiliza a broca (*drill*) como metáfora para o fenômeno *fandom* de escavar para além do conteúdo narrativo raiz, buscando a fundo em outros suportes os elementos complementares da narrativa central.

em narrativas transmidiáticas, podendo ser multissequenciadas, ou seja, com sequências multilíneas em suportes diversos. Tal característica multissequencial busca dar espaço para visões alternativas de personagens secundários, caracterizando o sexto princípio de *transmedia*: a subjetividade.

Por fim, Jenkins (2009) aponta que o sétimo princípio se refere aos espaços que permitem que o fã se relacione e apresente seu desempenho com as produções transmídias, representando um diálogo *prosumer* entre a obra e o interagente.

A narratologia em games

Uma das principais expoentes em estudos sobre a narrativa em jogos eletrônicos é Ryan (2005). Segundo a autora, a narrativa é

o uso de signos, ou de um *medium*, que evoca na mente do destinatário a imagem de um mundo concreto, que evolui no tempo, em parte devido a acontecimentos aleatórios, e em parte por causa das ações intencionais de agentes inteligentes individualizados (RYAN, 2005, não paginado).

Ou seja, segundo a autora, a construção mental é constitutiva da narrativa. Acirrando pseudodisputas entre as correntes narrativistas e ludologistas, afirma que “o jogador de um jogo de narrativa se engaja em um ato de imaginação, enquanto o jogador de um jogo abstrato como o futebol, Tetris ou tic-tac-toe apenas segue as regras” (RYAN, 2005, não paginado). Para a autora, os jogos de computador possuem uma forma híbrida de narrativa, apresentando-se nos modos participativo e simulado, que cria a história em tempo real. O jogador assume um papel nesse universo temporal e utiliza um sistema que implementa uma sequência de eventos estabelecida em normas internas.

Baseando-se na concepção de linearidade, Ryan (2005) utiliza o conceito de “arquitetura da narrativa” empregado por Jenkins (2003) como uma concepção de um universo ficcional composto por uma geografia particular onde cada local possível oferece oportunidades de experiências e ações para o jogador que vai manuseá-las de acordo com seu investimento emocional para com o jogo. Segundo Jenkins (2003) e corroborado por Ryan (2005), a tipologia de narrativas embutidas é quando há um pré-planejamento da estrutura narrativa no jogo estruturada pelo *game designer* (o que não impede a ação e o desenvolvimento interativo entre o jogador e o jogo). Para Jenkins (2003, não paginado), esse é “um processo ativo pelo

qual os espectadores montam e fazem hipóteses sobre prováveis desenvolvimentos narrativos com base nas informações de pistas textuais”. Dessa forma, os espectadores/jogadores reformulam os seus mapas mentais e são forçados a agir conforme sua configuração da estrutura cognitiva. Já na narrativa emergente, a forma se torna dinâmica conforme o resultado da interação entre o usuário e o sistema. Nesse tipo de narrativa, o *designer* preenche o universo ficcional com os agentes e os objetos capazes de provocar comportamentos diversos e possibilidades. A partir disso, o usuário cria as próprias histórias ativando tais comportamentos, que afetam outros agentes e alteram o estado total do sistema baseado em um *feedback* da jogabilidade, a fim de abrir novas possibilidades de ação e reação.

Murray (2003) defende que o momento atual de convergência tecnológica está atravessando uma fase de transição onde as antigas e as contemporâneas formas de contar histórias se encontram em um momento de adaptação diante das inúmeras possibilidades abertas pelo uso da computação. Nosso foco recai sobre um produto inerente a esse momento de convergência: os *Alternate reality games*, ou Jogos de Realidade Alternada, produtos baseados em uma narrativa transmidiática fragmentada. É um gênero de jogo que transita entre as fronteiras da realidade e da ficcionalidade por meio de enigmas que ocupam tanto os espaços virtuais como os espaços urbanos. Originados da experiência do *Role playing games*, ARGs são considerados uma subcategoria dos jogos pervasivos ou, segundo Jane McGonigal (2006), *ubiquitous games*, gênero de *game* que busca transcender suas ações para além do suporte material mediador entre o jogador e o programa, explorando tanto os espaços virtuais eletrônicos quanto os espaços físicos urbanos da realidade concreta.

É um jogo que tem como eixo uma narrativa central fragmentada e que tende a utilizar, além da internet, diversas plataformas e dispositivos, incluindo o próprio espaço urbano para distribuição dos *puzzles* e enigmas do jogo. Sua estrutura envolve diferentes ferramentas de comunicação – e-mails, mídias sociais, SMS, *websites*, telefonia móvel etc. – utilizadas para conectar personagens, interpretados por atores e jogadores em um universo ficcional, no qual o público deve resolver quebra-cabeças, investigar mistérios, dentre outros desafios, para avançar na narrativa transmidiática que dispersa os elementos em diversos canais (OLIVEIRA; ANDRADE, 2010).

Provost (2008, p. 2), o ARG como

uma narrativa interativa que usa o mundo real como plataforma, muitas vezes envolvendo vários meios de comunicação e os

elementos do jogo, para contar uma história que pode ser afetada por ideias ou ações de participantes. Todos os jogadores estão intensamente envolvidos na história que acontece em tempo real e não pode ser repetida.

Provost (2008) considera os ARGs como a primeira forma de arte narrativa metaficcional nativa para a internet, que “borra” a linha tênue entre a ficção e a realidade e frequentemente requer por sua complexidade o uso de inteligência coletiva para resolver os enigmas que são projetados.

Tem como premissa o TINAG (*This is not a game*), que consiste em o jogador fingir que não é um jogo a fim de uma maximização da sua experiência no processo de jogar os *Alternate reality games*. Parte da diversão do público em participar de desafios dos ARGs é encarar a experiência como se ela não fosse intitulada *jogo*.

Desvendando o ARG *Zona Incerta*

Foi escolhido como *corpus* de análise o jogo de realidade alternada *Zona Incerta*, produzido em 2007 pelo Núcleo Jovem da Editora Abril, em parceria com a Ambev, como campanha de marketing do refrigerante Guaraná Antarctica. Esse não foi o primeiro ARG desenvolvido no Brasil, porém o sucesso do empreendimento, que obteve cerca de 70 mil jogadores e explorou metrópoles de diversas regiões do país, foi obtido por meio da visibilidade dos procedimentos mecânicos do jogo que ultrapassaram as fronteiras da realidade e da ficcionalidade para além do público *gamer* (OLIVEIRA; ANDRADE, 2010).

O jogo teve início com cartazes espalhados em diversas cidades do Brasil, no final de dezembro de 2006, caracterizando um dos primeiros *Rabbit holes* desse ARG.

Nesses cartazes, havia um direcionamento do personagem Miro Bittencourt ao site *Zona Incerta*², no qual se fornecia, por meio de textos construídos em formato de

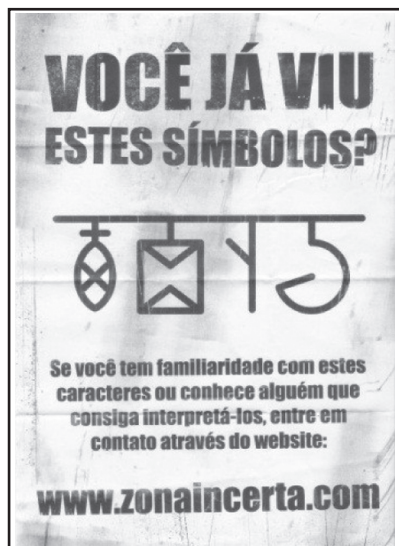


FIGURA 1 – O primeiro *Rabbit hole* do jogo. Fonte: ZONA incerta. Disponível em: <www.zonaincerta.com>. Acesso em: 20 de abr. de 2013.

2 Cf. ZONA incerta. <www.zonaincerta.com> (indisponível). Atualmente, existe um repositório de informações no *site* do Guaraná Antarctica mostrando as etapas ocorridas nesse *game*. (Cf. GUARANÁ ANTARCTICA. *O jogo*. Disponível em: <<http://www.guaranaantartica.com.br/zona-incerta.aspx>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

blog, a contextualização inicial do enredo. O site ocupava a função integrativa, segundo pensamento de Barthes (1973) onde as informações eram fornecidas para propiciar o ritmo de encadeamento de leitura dos jogadores. Isso permitia criar uma situação espaço-temporal a fim de legitimar a realidade da obra, fornecendo índices para a construção da relação narrador-narratário.

Nessa contextualização, Miro Bittencourt, cientista que trabalhava na empresa do refrigerante Guaraná Antarctica, em Maués (AM), se apresentou como narrador-protagonista da trama e relatou que ao fim de seu expediente percebe que uma carta de tarô em um envelope, sem remetente, foi deixada debaixo da porta do seu escritório. Tal ato apresenta-se sob a classe do doador, segundo classificação de personagens levantada por Propp (1984), porém, como um doador misterioso e oculto, que só terá sua identidade revelada ao final da narrativa.

Nessa carta de tarô, *O mago*, estava escrito: “Já dizia Hardenberg: guaraná é ouro”. Após pesquisas departamentais na filial de São Paulo, Miro descobriu que havia arquivos secretos em uma caixa sobre Tomas Hardenberg, cientista do início do século XX, que pesquisava sobre o fruto guaraná, onde havia documentos com escritos com base em runas húngaras e em sânscrito, com a funcionalidade cardinal de dar continuidade e expansão ao núcleo narrativo por meio de códigos hermenêuticos da narrativa.

Miro teve, então, a ideia de utilizar a internet para recrutar ajuda de pessoas que tivessem curiosidade em decifrar códigos ou que já tivessem visto aqueles símbolos antes. Para isso, contou com a ajuda de seu irmão, Gastão Bittencourt, que criou um *site*, o *Zona Incerta*, e espalhou pela cidade de São Paulo cartazes com as criptografias.

Com a decifração desses códigos dos documentos de Tomas Hardenberg, os jogadores tiveram acesso a outra narrativa que tinha a funcionalidade de expansão do núcleo narrativo central e necessária para a compreensão do enredo. Por meio de códigos hermenêuticos culturais, foi possível construir uma cultura maior dentro do universo diegético da narrativa central com estruturação de personagens e de constantes funcionais própria. Ressalte-se que essa expansão utilizando elementos da própria História e da Mitologia para borrar as fronteiras da realidade e da ficcionalidade permitiu trabalhar códigos hermenêuticos ontológicos, segundo a abordagem de Long (2000), que possuem a capacidade de fazer o público refletir sobre a própria natureza existencial da narrativa que se está vivenciando.

Com base nesse documento rúnico, descobriu-se que Tomas Hardenberg era membro de uma ordem secreta conhecida como “Irmandade

Invisível” e realizava pesquisas à procura do Elixir da Vida: o “ouro líquido”, cuja substância mágica ele acreditava ser oriunda de uma fruta exótica dos trópicos que os escritos diziam se tratar do “maior poder da natureza”.

Diz a lenda que esse elixir foi descoberto por Hermes Trimegisto³, que revelou em 42 manuscritos os segredos da sua feitura. Tempos depois, Alexandre, o Grande, os encontrou e pediu a Talestris, rainha da tribo de mulheres guerreiras, que os protegesse. Elas guardaram esses segredos durante milhares de anos. Como houve diversas tentativas de tomar os manuscritos das mãos dessas mulheres, elas percorreram vários lugares do mundo até se estabelecerem abaixo da Linha do Equador, numa região depois chamada Amazonas⁴.

Tal informação sobre as amazonas não foi fornecida pela decifração dos textos rúnicos de Hardenberg, mas, sim, pelo cruzamento de informações por intermédio de outra personagem introduzida na narrativa, a noiva do herói Miro, Kaufmann (2007), antropóloga que vinha pesquisando a vida das amazonas na América do Sul no seu blog *Uma antropóloga em Vênus*.

No dia 23 de janeiro foi anunciado o sumiço de Miro pelo irmão Gastão, que passou a assumir o papel de personagem herói-auxiliar até o retorno do herói principal e interlocutor entre os narradores e os narratários. Tal revezamento de protagonistas como narradores da trama tornou-se uma prática corriqueira durante o ARG, recebendo até mesmo algumas críticas dos próprios jogadores:

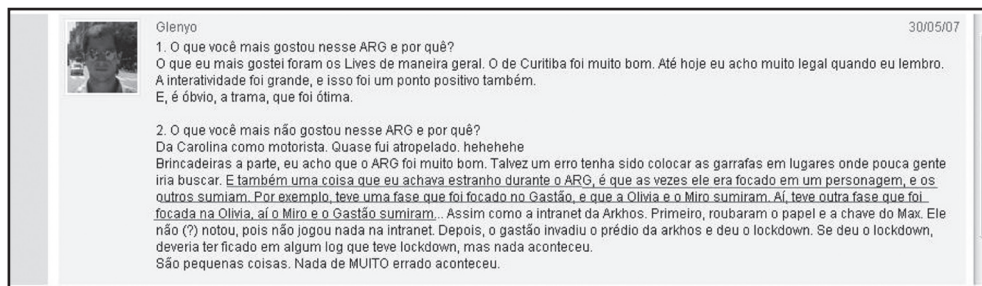


FIGURA 2 – Reclamação de um dos jogadores na comunidade do Orkut.

Fonte: COMUNIDADE DO ORKUT. *Desvendamos Zona Incerta*. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=26447153>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

3 Hermes de Trimegisto, ou seja, Hermes três vezes máximo, era filho de Zeus e Maia. Hábil desde pequeno, foi o mensageiro dos deuses e interlocutor entre o homem e a divindade. Deixou registros, baseados em filosofia e alquimia, de seus ensinamentos que praticamente fundamentavam todas as religiões e diversas disciplinas (c.f. BRANDÃO, 1992). Essa própria lenda é um exemplo de transposição entre realidade e ficção, pois os registros supostamente de sua autoria foram, de fato, apócrifos, sem autenticidade confirmada, produzidos por sábios, que assinaram com o seu pseudônimo.

4 Existem registros históricos, inclusive uma carta de Cristóvão Colombo, datada de 1492, relatando o encontro com tribos de mulheres guerreiras no Novo Mundo. Sérgio Buarque de Holanda atribui a esses discursos sobre as amazonas, reproduzidos durante o período de descobrimento do Novo Mundo, um *status* de imaginário, no qual o fabuloso se destaca sobre o verídico, em um ambiente propício ao nascimento do mito pela mistura do real e do fantástico. (HOLANDA, 1969, p. 30)

Dessa forma, novos cartazes foram espalhados pelas ruas e anúncios foram postados em revistas do Grupo Abril, no qual o irmão Gastão trabalhava como estagiário, procurando por Miro Bittencourt, funcionário desaparecido da empresa fabricante do refrigerante Guaraná Antarctica. Essa caracteriza a segunda entrada possível para o jogo.

O primeiro *live-action* do ARG *Zona Incerta* ocorreu no dia 27 de janeiro de 2007, na Praça Benedito Calixto. Em um orelhão, os jogadores receberam uma ligação na qual diziam que estavam sendo seguidos. Atrás do telefone havia uma pista, que se desdobrou em diversas outras atividades. Entre as atividades, os jogadores receberam um envelope com fotos deles no orelhão da Praça Benedito Calixto, enquanto aguardavam a ligação misteriosa. No verso dessas fotos estava escrito: *Desistam! Isto não é um jogo!*



FIGURA 3 – Fotos recebidas durante o *live-action*.

Fonte: COMUNIDADE DO ORKUT. *Desvendamos Zona Incerta*. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=26447153>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

Percebe-se que, nesses *lives*, os jogadores constroem micronarrativas de suas experiências, expandindo a narrativa central, disponibilizando-as nas comunidades de discussão, seja por meio de narrativas textuais, seja audiovisuais. Esse é um mecanismo de registro documental que servem tanto como um compartilhamento da experiência com quem não estava presente, como também para armazenar informações para consultas posteriores que possam ser relevantes ao jogo.

Em um dado momento, um *puzzle* é fornecido baseado em de um vídeo de aniversário do Gastão (2007), comemorado no bar Exquisito, em São Paulo, no ano anterior, postado no canal do Youtube do perfil da Olivia. Vale ressaltar que esse vídeo tinha a função de fornecer pistas para uma das senhas, porém os jogadores insistiram em que havia algo mais a ser desvendado no bar. Dessa forma, a equipe resolveu colocar uma pista da senha de uma das pastas do arquivo de Gastão, não planejada no roteiro inicial, a fim de propiciar um ritmo crescente do engajamento do público:

Tivemos que criar um *chat* ao vivo com a Olivia e esconder uma pista no bar Exquisito, em SP, que não estava prevista. Isso porque os jogadores foram investigar onde tinha sido filmado o vídeo que mostrava o aniversário do Gastão e descobriram que foi no (bar) Exquisito. Eles ficaram tão obcecados em ir ao bar que nós falamos ‘Ah, por que não?’. E botamos uma pista lá⁵.

Por meio dos códigos hermenêuticos ambientais, segundo a visão de Long (2000), como construções do universo diegético que permitem a expansão para histórias adicionais, esse vídeo passou a ocupar uma função integrativa, situando a narrativa em um espaço que permitiu aos jogadores identificar a localidade do bar e alterar o próprio roteiro, contudo, sem alterar a narrativa em si.

No início de março, durante a vinda do então presidente dos Estados Unidos, George W. Bush, muitos brasileiros foram às ruas protestar contra o acordo entre Brasil e Estados Unidos sobre o etanol nacional. Em um desses protestos, havia um pequeno grupo, fantasiado de árvores, com uma faixa enorme dizendo “Fora Arkhos Biotech – A Amazônia é nossa!”. Assinavam pelo nome Efeito Paralaxe, com o endereço de seu *site* na internet. O Efeito Paralaxe era um grupo de ativistas ambientais que viam nos estrangeiros, pesquisadores fixados na Amazônia, uma ameaça à soberania nacional. A vinda de Bush ao Brasil foi transmitida para todo o mundo, e a marca Efeito Paralaxe foi divulgada em nível internacional. Esse grupo, na verdade, também fazia parte da narrativa. Essa *performance* serviu como terceiro *Rabbit hole* conduzindo a entrada para o jogo.

Com a divulgação do protesto do grupo Efeito Paralaxe, iniciou-se um processo de expansão para além da narrativa, por meio de *buzz marketing*, baseado em um evento que serve como um gancho para iniciar um processo de fluxo comunicacional no qual os interatores repassam e propagam a mensagem, engajando-se com o conteúdo. O *buzz marketing* teve início com um vídeo institucional da Arkhos Biotech⁶, sendo esta mais uma en-

5 SIRANGELO, André. *ARG Zona incerta*. Entrevista concedida a Thaianie Oliveira, em 22 de junho de 2009.

6 ARKHOS BIOTECH: Floresta Amazônica. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=glesBRurfdc>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

trada possível para o jogo. Com um discurso baseado em uma retórica persuasiva, a empresa dizia que cada vez mais a floresta estava ameaçada e que a importância dela deveria ser uma preocupação ambiental internacional.

Foi por meio desse marketing viral que o senador Arthur Virgílio, do PSDB/AM, ao encontrar uma matéria na Agência de Notícias da Amazônia que denunciava a Arkhos Biotech como se esta fosse real em sua essência, conclamou, em Plenário, medidas cabíveis do Governo Federal sobre a empresa que queria internacionalizar a Amazônia. Isso aconteceu no dia 29 de março de 2007, considerado depois como o Dia Nacional do ARG. Certamente, em razão desse transbordamento da ficcionalidade, na realidade, houve uma quebra de Tinag, pois, a partir desse momento, as empresas Ambev e Grupo Abril tiveram de se manifestar publicamente sobre a existência do jogo.

Em meio a uma coletiva da Arkhos Biotech, Miro Bittencourt apareceu acusando a empresa de roubar a fórmula do Guaraná Antarctica, caracterizando o retorno do herói, segundo morfologia de Propp (1984). Com a sua volta, Miro passou a ocupar novamente o papel de narrador e de interlocutor principal entre a narrativa e os jogadores. Miro, então, foi entrevistado pelo programa *Ya!Dog*, da MTV, onde forneceu mais dicas durante a entrevista e pediu que mais pessoas o auxiliassem nesse mistério, quinto ponto de entrada no *game*. Nessa mesma semana, Miro e Olivia entraram em contato com outro personagem, Norberto Klein, filho de um dos amigos de Tomas Hardenberg, que seria peça importante para o desenrolar da narrativa e que atuava como um falso herói, mas que só foi desmascarado ao final da narrativa. Esse personagem foi o responsável por expandir a narrativa remontando a história sobre a Irmandade Secreta. Essa expansão da narrativa, que remonta ao início do século XX, possui uma estrutura própria, composta de diversos complementos que possibilitam o caráter ontológico, misturando fatos reais e ficcionais no universo diegético dessa narrativa, por meio de elementos informacionais integrativos em uma ambientação espaço-temporal. Como narrativa em si, ela ocupa a função cardinal com um esqueleto estruturado, composto de personagens e ações em um arco narrativo único. Como expansão da narrativa central, ela ocupa a função catalisadora, proporcionando elementos em comum compartilhados e correlacionados com a “nave-mãe”, que permite um engajamento com histórias adicionais, redirecionando o foco de perspectivas periféricas (JENKINS, 2010).

Por intermédio de Norberto Klein, Miro descobriu a existência de 42 fragmentos de mapa escondidos em diversas cidades do país. Foi nesse momento que entrou em cena o site de outra organização secreta, chamada QOEOM (*Quid Occultus Est Occultus Manet* – O que está oculto permanece

oculto). Nesse site foi fornecido, por meio das charadas publicadas nas revistas do *Desafio G.A.*, a localização por coordenadas aéreas de onde estariam as garrafas escondidas, momento em que as duas campanhas aparentemente isoladas passaram a se entrecruzar. Em cada um desses *lives*, por meio das ações dos jogadores, novas narrativas foram sendo constituídas de representações de um acontecimento, tal como Barthes a define, produzindo relatórios nos quais se tornam protagonistas do evento encenado.

No final de maio, com a ajuda de um personagem do *Second Life*, os jogadores conseguiram as garrafas com os mapas, que indicavam a localização da cidade perdida, na Amazônia. Miro, com um *laptop* com câmera conectado à internet, foi recebendo informações dos jogadores do caminho que ele devia percorrer, seguindo as coordenadas descobertas e fornecidas ao vivo pelos jogadores por meio do mapa, até chegar na cidade perdida. Depois de solucionar vários desafios, ele encontrou Olivia como refém de um dos membros da Arkhos Biotech. Após uma luta, que representa a função de embate segundo a visão de Propp (1984), a conexão caiu e só voltou com uma imagem, rápida, da sala inundando e Miro aparentemente se afogando. Após dois dias sem nenhuma notícia dos personagens, os jogadores são convidados para uma festa promovida pela Fundação Obion e Arkhos Biotech para comemorar a assinatura de um contrato que a faria proprietária de parte da Amazônia. Os jogadores vão a essa festa e denunciam a Arkhos e a Obion de terem assassinado seu noivo. Nesse momento, Miro aparece e conta que ele foi salvo por Hardenberg, que continua sendo o guardião do Elixir da Vida. Assim, os vilões foram presos e a Arkhos e seus braços desativados.

Nesse sentido, as ações desse momento representam expansões possíveis das funções apontadas por Propp (1984): perseguição ao herói, salvamento do herói, herói chegando incógnito em casa, pretensão do falso herói, provação ao herói, execução do dever, reconhecimento, exposição do falso herói, transfiguração do herói, punição ao falso herói e núpcias.

Conclusão: por uma compreensão da narrativa transmidiática

Os jogos de realidade alternada são inerentemente complexos, tanto em termos de resolução dos *puzzles* como em termos de compreensão da narrativa, visto que é “muito difícil para o indivíduo descobrir todos os componentes e ser capaz de unir o fio narrativo sozinho” (O’HARA; GRIAN; WILLIAMS, 2008, p. 1). Sua complexidade é um dos motivos para que seja jogado coletivamente, além do fato de ser projetado para tal fim. Para ilustrar sua complexidade, foi estruturado o fluxograma da arquitetura narrativa, tomando como objeto de análise o jogo *Zona Incerta*:

Fluxograma Narrativo

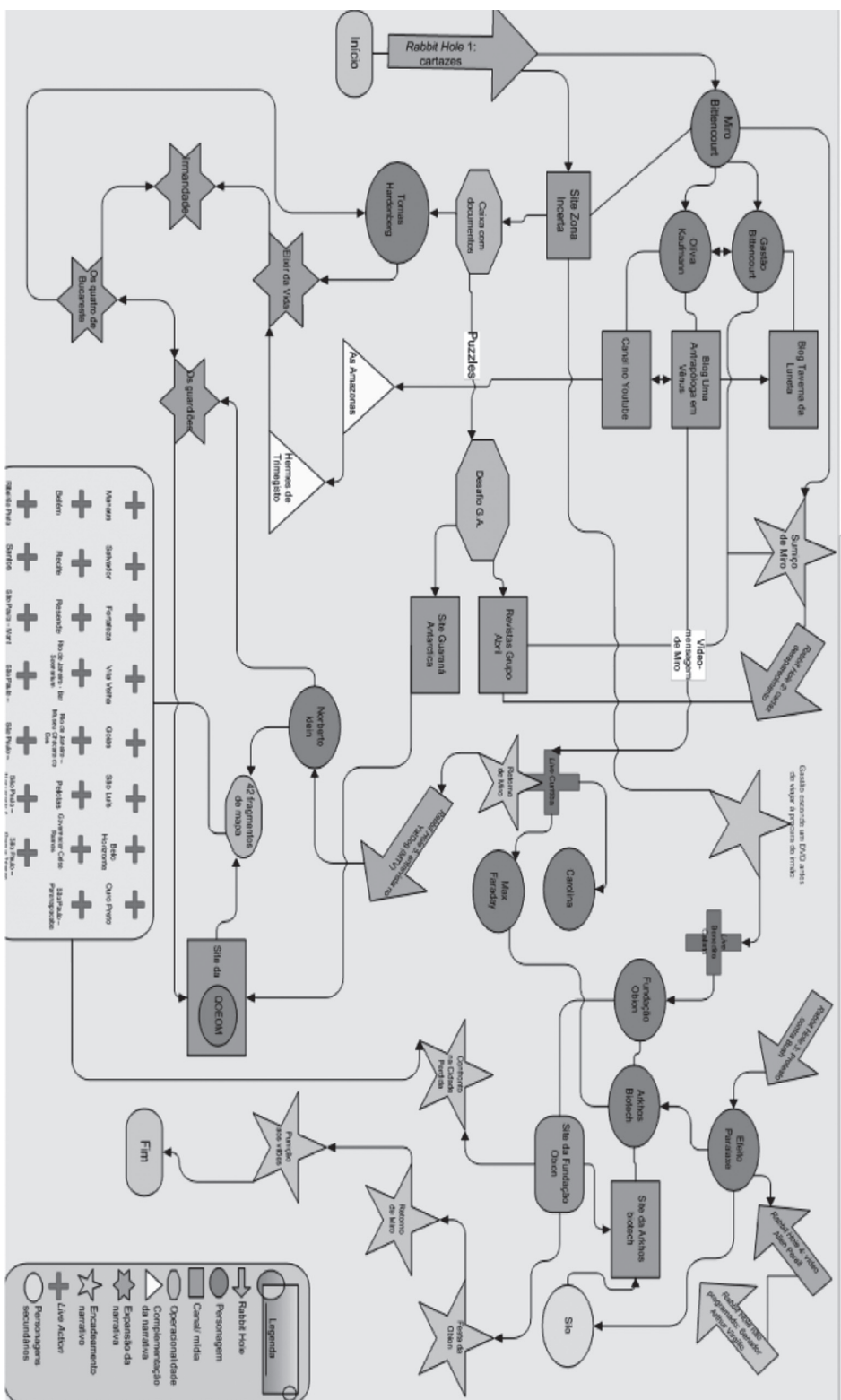


FIGURA 4 – Fluxograma da arquitetura narrativa transmidiática do ARG Zona Incerta.
 Fonte: Elaborada pela autora.

É interessante ressaltar que, para o encadeamento cronológico dos eventos desse ARG, a fim de uma organização da arquitetura narrativa do jogo, foi necessário recorrer ao fórum de discussão das comunidades do Orkut criado para compartilhamento de informações sobre o jogo, além de consultar alguns jogadores. Tal constatação vai ao encontro do princípio transmidiático de Jenkins (2009), por meio do qual mundos ficcionais são construídos a fim de estimular o interagente a organizar mapas mentais que conduzem as suas linearidades de leituras e reúnem todos os fios e elementos narrativos fragmentados.

Baseando-se nessa organização cronológica ilustrada no fluxograma narrativo, pode-se observar que existem cinco pontos de entrada possíveis no jogo e mais um ponto de entrada emergente, ou seja, que não foi projetado intencionalmente como um *Rabbit hole*, mas que se tornou um dos principais elementos que deram visibilidade para que não jogadores conhecessem o objeto: o vídeo institucional da fictícia Arkhos Biotech, espalhado pelo *buzz marketing*. Além disso, o encadeamento de eventos não ocorreu sequencialmente, tendo, por vezes, uma resolução de *puzzle* ou um canal de comunicação, originando sequências narrativas que tendiam a se cruzar em determinado momento do jogo.

Dessa forma, um enigma deve ser estruturado de forma que não esteja condicionado à obrigatoriedade de sua resolução, porém ocupando uma função necessária para o funcionamento do jogo. Tal procedimento requer, por vezes, que a cortina que separa os jogadores da “base” (como são chamados os envolvidos na produção pelos jogadores) tenha de ser levemente “levantada”, porém, no contexto narrativo. Ou seja, são utilizados os próprios personagens ou jogadores infiltrados para indicar um caminho a ser seguido, podendo o contrário também acontecer; utilizando estes mesmos personagens ou *fake-players* para confundir os jogadores (geralmente por uma necessidade dos produtores para ganhar tempo a fim de ajustar algum elemento do jogo).

Observam-se, ainda, elementos complementares que dão o caráter ontológico, misturando elementos reais (históricos, científicos, etc.) com a ficção, a fim de acrescentar dados que não pertencem diretamente ao universo diegético construído. Nesse jogo, foram utilizados elementos históricos e mitológicos, como as amazonas, Alexandre, o grande e Hermes de Trimegisto, além da própria história da empresa do Guaraná Antarctica.

Há, ainda, expansões narrativas que não fazem parte de eixos centrais da trama, mas que são fundamentais para a compreensão do contexto ficcional: são códigos hermenêuticos culturais, segundo definição de Barthes (1973) retomada por Long (2000), que permitem a

construção e a ampliação do universo diegético, porém, trazidos através de códigos hermenêuticos ambientais, que funcionam como ganchos que conduzem as expansões narrativas para dentro da trama. Esses ganchos foram evidenciados pelas pesquisas da personagem antropóloga Olivia Kaufmann sobre as amazonas, por meio de dados sobre a Irmandade e o Elixir da Vida, fornecidos pelo personagem Norberto Klein.

Partindo das conceituações de narrativas embutidas, como uma estrutura pré-planejada pelo *game designer* por meio da qual os jogadores fazem hipóteses sobre prováveis desenvolvimentos narrativos com base nas informações de pistas textuais e de narrativas emergentes, condicionadas à interação entre o usuário e o jogo, pôde-se verificar que o ARG possui características híbridas que mesclam ambas as tipologias. Contudo, verifica-se que a narrativa embutida se sobrepõe à emergente, visto que há uma estrutura predefinida passível de interações que possam eventualmente alterar sua composição, como foi mostrado na entrevista com o roteirista André Sirangelo, na qual ele fala sobre a inserção de um enigma não planejado em razão da interação e do interesse dos jogadores. Com isso, observou-se que os jogadores não são coautores da narrativa, mas, sim, interatores que atuam no plano da representação de papéis de si como parte da narrativa, vez ou outra atuando como parte criativa da obra. Contudo, esse papel de interagente pode assumir características de autoria *prosumer*, mais um princípio transmidiático de Jenkins (2009) em alguns momentos específicos do jogo: a criação do *site* AmoBr, paralelo ao *ingame*, porém articulado ao jogo pela relevância temática elegida pelos jogadores sobre a internacionalização da Amazônia, e a criação de comunidades do Orkut, que tinham a funcionalidade de servir como espaços de compartilhamento de informações, mesmo que já existissem outros canais criados pelos produtores para esse fim. De fato, apesar de serem ações relevantes para o *gameplay*, não foram medidas que alteraram a arquitetura da narrativa predefinida pelos produtores.

Nessa arquitetura, observou-se que os princípios transmidiáticos, segundo Jenkins (2008, 2009) e Mittel (2006, 2009), de espalhabilidade e *drillability* são inerentes ao próprio jogo. Ou seja, é um gênero de jogo que provoca a participação do público na circulação de conteúdos multimídia por meio de redes sociais cujo *gameplay* é estruturado com base em um processo por meio do qual o público perfura os espaços das superfícies narrativas, cavando em busca de elementos complementares distribuídos e fragmentados em múltiplos suportes. Outro elemento inerente à própria operacionalidade do jogo é a pervasividade, capacidade de extrair elementos de uma narrativa ficcional para o cotidiano do público, utilizando os espaços urbanos como parte do “tabuleiro” do ARG.

Utilizando conceitos de arquitetura narrativa e as concepções de Propp (1984) e Barthes (1973, 2001), Pôde-se desenvolver um quadro pragmático que permitiu compreender as narrativas tanto pela sua singularidade como por sua complexidade. Com isso, foi possível desmembrar os aros narrativos levando em consideração não apenas os elementos textuais, mas a gama de elementos outros existentes nas narrativas transmidiáticas.

Architecture of a transmedia narrative: analysis of the Zona Incerta alternate reality game

Abstract

The aim of this study was to review the narrative structure of the Zona Incerta alternate reality game, produced by SuperInteressante, taking into account the media support present in this game genre. Using the concepts of narrative architecture and the conceptions of Propp and Barthes, this paper sought to develop a pragmatic framework that allows for a better understanding of transmedia narratives as the production of the convergence culture.

Keywords: *Transmedia narrative. Narrative architecture. Structuralism. Alternate reality game.*

Referências

ANIVERSÁRIO de Gastão. 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=h6lFU-aUMM2E>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

ARKHOS BIOTECH: *Floresta Amazônica*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=gIesBRurfdc>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

BARTHES, Roland. *A aventura semiológica*. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARTHES, Roland. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973.

BRANDÃO, Junito de Souza. Hermes Trimegisto. In: _____. *Mitologia grega*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1992. v. 2.

DESVENDAMOS Zona Incerta. Comunidade do Orkut. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=26447153>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

GUARANÁ ANTARCTICA. *O jogo*. Disponível em: <<http://www.guaranaantartica.com.br/zona-incerta.aspx>>. Acesso em: 26 abr. 2013.

- HOLANDA, Sérgio Buarque. *Visão do paraíso: os motivos edênicos no descobrimento e civilização do Brasil*. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1969.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JENKINS, Henry. *The revenge of the origami unicorn: seven principles of transmedia storytelling (well, two actually. Five more on friday)*. 2009. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 5 mar. 2013.
- JENKINS, Henry. Transmedia storytelling: moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. *Technology Review*, 15 jan. 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 5 mar. 2013.
- KAUFMANN, Olivia. *Uma antropóloga em Vênus*. 2007. Disponível em: <<http://blogdaolivia.blogspot.com.br>>. Acesso em: 6 abr. 2013.
- LONG, Geoffrey. *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the jim henson company*. 2000. 185 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparativos de Mídia – *Comparative Media Studies*) – Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2000.
- MCGONIGAL, Jane. *This might be a game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century*. 2006. 558 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of California, Berkeley, 2006.
- MITTEL, Jason. Narrative Complexity in contemporary american television. *The Velvet Light Trap*, n. 58, 2006.
- MITTEL, Jason. To spread or to drill? In: MITTEL, Jason. *Just TV. 25 fev. 2009*. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>>. Acesso em: 5 mar. 2013.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.
- O'HARA, K.; GRIAN, H.; WILLIAMS, J. Participation, collaboration and spectatorship in an alternate reality game. In: 20TH AUSTRALASIAN COMPUTER-HUMAN INTERACTION CONFERENCE. *Proceeding of OzCHI'08*. New York: ACM Press, 2008.
- OLIVEIRA, Thaianie Moreira de; ANDRADE, Luiz Adolfo. Um jogo de realidades e ficcionalidades. *Ciberlegenda*, Rio de Janeiro, ano 12, n. 22, jun. 2010.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.
- PROVOST, Dan. *Metafiction and web based story telling*. Parson School, 2008. Disponível em: <http://a.parsons.edu/~provd139/thesis/papers/dprovost_metafiction.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2013.
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative and the split condition of digital textuality*. 2005. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>>. Acesso em: 26 de abr. de 2013.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. 15. ed. São Paulo: Cultrix, 1989.
- SIRANGELO, André. *ARG Zona Incerta*. Entrevista concedida a Thaianie Oliveira em 22 de junho de 2009.
- TODOROV, Tzvetan. *Estruturalismo e poética*. Tradução José Paulo Paes e Frederico Pessoa de Barros. São Paulo: Cultrix, 1968.
- ZONA Incerta. Disponível em: <www.zonaincerta.com>. Acesso em: 20 de abr. de 2013.

Enviado em 6 de março de 2013.

Aceito em 15 de abril de 2013.