



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO (CBG)

GABRIEL MORAES FERREIRA

TRANSMIDIALIDADE E CONVERGÊNCIA INFORMACIONAL: UM ESTUDO ACERCA DO UNIVERSO “MATRIX”

Rio de Janeiro

2015

GABRIEL MORAES FERREIRA

**TRANSMIDIALIDADE E CONVERGÊNCIA INFORMACIONAL: UM
ESTUDO ACERCA DO UNIVERSO “MATRIX”**

Projeto Final II apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Robson Santos Costa

Rio de Janeiro

2015

F383t Ferreira, Gabriel Moraes.

302.231 Transmidialidade e Convergência Informacional:
um estudo acerca do universo “ Matrix”/Gabriel Moraes Ferreira
. – Rio de Janeiro, 2015.

40 f.: il

Orientador: Robson Santos Costa
Projeto Final II (Graduação em Biblioteconomia) – Curso de
Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação,
Universidade Federal do Rio de Janeiro.

1. Transmídia. 2. Informação. 3. Matrix.

I. Costa, Robson Santos. II. Título

GABRIEL MORAES FERREIRA

**TRANSMIDIALIDADE E CONVERGÊNCIA INFORMACIONAL: UM
ESTUDO ACERCA DO UNIVERSO “MATRIX”**

Projeto Final II apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 20__.

Prof. Me. Robson Santos Costa – Orientador – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Antonio José Barbosa de Oliveira – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof^ª. Dr^a. Regina Dantas – Universidade Federal do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por conseguirem prover, em troca de muito custo, a segurança, tempo e espaço para que eu conseguisse cursar a faculdade com a tranquilidade e empenho necessário.

Agradeço a Beatriz Caires, minha namorada, por ser meu “porto seguro”, trazendo tranquilidade e paz mental nos momentos conturbados, me fazendo tomar as decisões corretas, ou pelo menos as menos erradas possíveis, durante esse período juntos. Aos meus amigos de faculdade - Rafael, Marvin e Luiz - que tornaram esses longos anos mais divertidos e aturáveis. Aos diversos outros professores e funcionários da Universidade Federal do Rio de Janeiro que tive oportunidade de conhecer, estudar e trabalhar junto, também foram responsáveis por construir, não só uma figura acadêmica melhor, e sim um cidadão mais consciente e sensível às situações que me cercam.

Por último, agradeço ao meu orientador Robson Costa por conseguir trabalhar em cima do meu cronograma acelerado, errático e inconstante na produção deste trabalho, porém sempre me auxiliando com dicas precisas e sugestões de leituras que ajudaram a construir esta produção acadêmica. Agradeço por compartilharmos gostos semelhantes sobre histórias em quadrinhos, tornou nossa comunicação mais prazerosa e relacionável.

"Se tirarmos da realidade as ficções simbólicas que a regulam, perdemos a própria realidade [...] Eu quero uma terceira pílula, uma pílula que me permita perceber, não a realidade por trás da ilusão, mas a realidade contida na própria ilusão".

(Slavoj Žižek, O Guia Pervertido do Cinema, 2006).

FERREIRA, Gabriel Moraes. **Transmidialidade e Convergência Informacional**: um estudo acerca do universo “Matrix”. 2015. 40.f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2015.

Resumo

A transmídia compreende uma narrativa que evolui através de múltiplos suportes de mídia: cinema, televisão, romance, quadrinhos, videogames, etc. Portanto esta nova concepção narrativa está inserida na chamada era da convergência. De forma concomitante e pertencente a esta era, temos a franquia de ficção científica Matrix, que apresenta um cenário cyberpunk pós-apocalíptico cuja narrativa fragmentada abrange diversas mídias. O presente trabalho irá abordar os conceitos de gênero e memória de gênero discursivo de Mikhail Bakhtin enquanto fenômeno de natureza informacional formador de sentido. Este trabalho também entrará em contato com os estudos de semiótica de Roland Barthes a fim de melhor entender a formação de sentido da linguagem. Serão apresentados estudos sobre os sistemas de linguagens distintos existentes na franquia a fim de expor o diálogo dessas linguagens com o processo de informação e construção de sentido. Por fim, serão realizadas a identificação do conceito de transmidialidade a partir da literatura da área de Comunicação, e uma análise sobre as interconexões existentes nas produções de Matrix. Buscando, desse modo, compreender a construção informacional frente ao fenômeno de transmídia.

Palavras-chave: Transmídia. Informação. Matrix. Convergência.

FERREIRA, Gabriel Moraes. **Transmidialidade e Convergência Informacional**: um estudo acerca do universo “Matrix”. 2015. 40.f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2015.

Abstract

The transmedia comprehends a narrative that evolves through multiple stands of media: film, television, romance, comics, video games, and so on. So this new conception of narrative is embedded in the so-called era of convergence. Concomitant and belonging to this age, we have the science fiction franchise Matrix, which presents a post-apocalyptic cyberpunk scenario whose fragmented narrative covers multiple media. This paper will address the concepts of gender and gender discursive memory of Mikhail Bakhtin as informational nature phenomenon former of meaning. It will be presented studies on different languages systems existing in the franchise in order to expose the dialogue of these languages in the process of information and construction of meaning. Finally, will be carried out the identification of the transmediality concept using the literature from Communication area, and an analysis about the existing interconnections in the Matrix productions. Seeking to understand the informational construction in front the transmedia phenomenon.

Keywords: Transmedia. Information. Matrix. Convergence.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - Ação sem texto	14
Ilustração 2 - Onomatopeia de tiro	15
Ilustração 3 - Tipos de balonamento.....	16
Ilustração 4 - Letramento.....	17
Ilustração 5 - Página dupla - Arte Sequencial	18
Ilustração 6 - ângulos da câmera	21
Ilustração 7 - Primeiro plano sobre Trinity.....	21
Ilustração 8 - Morpheus & Neo (Dojo)	22
Ilustração 9 - Trinity Pulo.....	22
Ilustração 10 - Morpheus & Neo (Sala Branca).....	23
Ilustração 11 - Pílula Azul x Pílula Vermelha	24
Ilustração 12 - Niobi	25
Ilustração 13 - Ghost & Niobi	27
Ilustração 14 - Ghost (Perseguição Policial)	28
Ilustração 15 - Encomenda de Jue	34
Ilustração 16 - Resgate da encomenda por Naobi.....	34
Ilustração 17 - Discussão de Naobi	34
Ilustração 18 - The Kid	35
Ilustração 19 - The Kid - Batalha Final	35
Ilustração 20 - Resgate de Morpheus por Naobi.....	36
Ilustração 21 - Resgate de Morpheus por Naobi - videogame.....	36

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	GÊNERO DISCURSIVO BAKHITINIANO.....	11
2.1	Memória de Gênero, informação e formação de sentido.....	12
3	LINGUAGEM QUADRINÍSTICA.....	14
4	LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	20
5	LINGUAGEM DOS VIDEOGAMES	25
6	PRODUÇÃO DE SENTIDO E LINGUAGEM	29
7	TRANSMIDIALIDADE DE MATRIX E A CONVERGÊNCIA INFORMACIONAL	31
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	38

1 INTRODUÇÃO

É inegável a presença cada vez mais maciça de produções cinematográficas, de histórias em quadrinhos e videogames no imaginário coletivo contemporâneo. São manifestações socioculturais sustentadas por um sentido comercial e mercadológico forte, onde o consumo de tais produções comumente extrapola uma releitura para adquirir contornos de identificação e proximidade do indivíduo para com o objeto artístico. Essa relação de afinidade com determinada obra faz com que ela exceda seus próprios limites, tornando-se não apenas um foco de debate e discussão, mas um mundo imersivo e navegável, moldado pela soma dos esforços de seus criadores e intérpretes.

É inserida nesta conjuntura que a franquia *The Matrix* surge. *The Matrix* é uma franquia de ficção científica idealizada pelos irmãos Larry e Andy Wachowski. A série é iniciada com o filme *The Matrix* (1999) - sua produção mais conhecida - com suas sequências fílmicas diretas: *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003); tais produções para o cinema foram dirigidas pelos irmãos Wachowski e distribuídas pela *Warner Bros. Picture*. Ainda inserido na série Matrix, temos *Animatrix* (2003), um compilado de curtas-metragens de animação ambientados no universo ficcional e dirigidos por importantes animadores dos Estados Unidos e da Ásia. Matrix também foi transposto aos quadrinhos, no qual diversos artistas consagrados no meio puderam dar suas impressões ao todo que se construía; as histórias em quadrinhos (HQ) foram divididas em três séries: a primeira de 1999, a segunda de 2000 a 2002 e a terceira de 2002 a 2003. Houve também a criação do jogo eletrônico - *Enter The Matrix* (2003) - desenvolvido pela *Shiny Entertainment*.

A franquia Matrix é comumente classificada por críticos e espectadores, como um marco das obras de ficção-científica. Com uma premissa inovadora, os irmãos Wachowski conseguiram propor um novo ângulo para se enxergar a realidade, fazendo o espectador refletir sobre sua existência - real *versus* artificial - utilizando como alegoria um cenário *cyberpunk* pós-apocalíptico.

É sobre tal universo assumidamente rico, não só em referências e argumentos, como também na pluralidade de sua realização, que debruçaremos nossos estudos acerca da ocorrência transmídia. Diante dos diversos suportes que Matrix utiliza para contar sua história e dispor seu mundo, sua aplicação junto à transmídia se faz pertinente, pois esta é

compreendida como “múltiplas plataformas de mídia, com cada novo contexto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo [...]” (JENKINS, 2006, p. 138).

O estudo aqui empregado se justifica no argumento que a “Ciência da Informação abrange o estudo da questão informacional nas mais variadas linguagens e manifestações humanas [...]”. (COSTA, 2009, p. 6). Logo, nos será adequada a percepção desse conteúdo acerca da informação, inerente às manifestações socioculturais, frente um fenômeno contemporâneo de transmidialidade. Será relevante ao campo de estudo compreender essa nova dinâmica e disposição informacional suscitada pela transmídia.

Portanto o objetivo principal do nosso trabalho está em compreender a construção informacional frente ao recente fenômeno de transmidialidade, utilizando o chamado universo *Matrix* com o propósito de melhor entender tal relação. A fim de atingirmos esse objetivo, será realizado o estudo dos sistemas de linguagens diferenciados existentes na franquia ficcional em questão, o estudo da linguagem enquanto geradora informacional, e, por conseguinte, de sentido, sob a ótica do pensador russo do século XX, Bakhtin e a verificação das disposições das linguagens sob o efeito transmídia.

No primeiro capítulo, apoiando-nos em produções pertencentes à área da Ciência da Informação, iremos abordar o gênero discursivo na concepção de Bakhtin e a sua relação com as esferas sociais, partindo para a relação gênero/memória de gênero e sua ligação com o fenômeno informacional. Prosseguindo aos capítulos seguintes, será exercido o estudo dos sistemas de linguagens, explicitando seus elementos característicos, a fim de melhores elucidações, serão apresentados exemplos de sistemas linguísticos retirados das produções da franquia *Matrix*. Após este estudo, abordaremos as produções de sentido mediante as linguagens citadas, inseridas no contexto bakhtiniano de gênero discursivo. Ao fim, conceituaremos a transmídia envolto às suas particularidades, demonstrando sua aplicação direta nas produções de *Matrix* e seus efeitos ao processo informacional e à produção de sentido, para tanto, será realizada uma análise sobre fragmentos retirados dos filmes, jogo e animações da franquia.

2 GÊNERO DISCURSIVO BAKHTINIANO

Bakhtin (1997, p. 279), pensador russo do século XX, argumentava que todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Esta se efetua em forma de enunciados - orais e escritos -, concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana, existindo formas reconhecíveis sobre esses enunciados que possibilitam a comunicação entre seus membros. Os enunciados são o reflexo de tais esferas sociais no que tange às suas condições e finalidades, não apenas por seu conteúdo temático e por seu estilo, mas, sobretudo, por sua construção composicional. Cada esfera social elabora seus *tipos estáveis* de enunciados, os gêneros do discurso.

Posto esta relação do gênero do discurso e das inesgotáveis esferas sociais, a construção desses gêneros é percebida partindo de práticas socioculturais complexas:

A riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e aplicando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa. (BAKHTIN, 1997, p. 279)

Após definido o conceito de gênero de discurso, Bakhtin (1997), o divide em duas categorias: gêneros primários e gêneros secundários. A primeira é compreendida como um gênero simples de um determinado discurso, ao passo de que se constitui em circunstâncias verbais espontâneas, ligadas ao cotidiano social, como “conversas entre sujeitos no dia-a-dia, cartas, diários, bilhetes, etc.” (BAKHTIN, 1997, p. 281); a segunda, compreendida como gênero complexo do discurso, se constitui em “circunstâncias de uma comunicação cultural mais complexa e relativamente mais evoluída” (BAKHTIN, 1997, p. 281). Pertenceriam a este discurso - secundário - o romance, o teatro, o discurso científico, ideológico e outros.

Uma das principais características dos gêneros secundários é a agregação de um ou mais gêneros primários em sua produção. A partir de sua incorporação ao gênero secundário, o gênero primário sofre um processo que o modifica fazendo-o perder sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios. Bakhtin cita como exemplo a inclusão do gênero primário, como o diálogo cotidiano em uma narrativa romanesca e afirma que, a partir dessa inclusão, esse

gênero primário passa a fazer parte da realidade do gênero secundário do romance literário. (COSTA, 2009, p. 2)

Posto isto, é possível compreender produções cinematográficas, de histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos como linguagens pertencentes ao gênero de discurso secundário, quando estes são reconhecidos por surgirem de condições sociais específicas e de suas práticas complexas, exigindo do leitor/espectador/jogador conhecimento prévio de tais gêneros a fim de compreendê-los e extrair-lhes devidas significações.

2.1 Memória de Gênero, informação e formação de sentido

Sob a ótica de Bakhtin, os gêneros discursivos são construídos por enunciados provenientes de enunciados já existentes, e produzidos por falantes inseridos sob um contexto sócio-histórico. Ao passo que “[...] todo enunciado - pertencente a um gênero - é único, jamais se repete, pois é proferido em condições de interação social específicas.” (BAKHTIN, 1997). Costa (2009, p. 3) complementa dizendo que “por outro lado todo enunciado somente é produzido por meio de enunciados anteriores que são retomados a cada nova enunciação”. Um novo - e único - enunciado gera uma atitude responsiva ativa, ‘enunciados-respostas’, que, por sua vez, geram novos enunciados, sucessivamente.

Portanto a compreensão, por um indivíduo, de determinado enunciado compreende uma memória de gênero, como atesta Orlandi (2005, *apud* COSTA, 2009, p. 3), ao dizer que tal conceito se refere ao “saber que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada palavra”. Desse modo, todo gênero discursivo estável se faz valer de uma memória de gênero, como podemos observar no argumento apresentado:

[...] todo gênero discursivo possuiria uma memória de gênero de que se utiliza como base e que é retomada na produção de seus enunciados. Essa memória de gênero é essencial para produção de enunciados pertencentes a determinado gênero discursivo haja vista que seria impossível a produção de enunciados de ‘lugar-nenhum’ no interior de um contexto social. (COSTA, 2009, p. 3)

Pois, na visão de Bakhtin, caso nos dada a situação de inexistência desses gêneros discursivos, somado ao fato de que teríamos que cria-los pela primeira vez no processo de

discurso e pela primeira vez cada enunciado, a comunicação discursiva beiraria o impossível, e, “o processo informacional não se constituiria.” (COSTA, 2009, p. 3).

Araújo (2001, *apud* COSTA, 2009, p. 3) nos apresenta o conceito de informação onde este se define como criador de forma, representação, ideia ou uma noção, podendo ser inserido, portanto, no processo de atribuição de sentido.

“A relação de gênero/memória de gênero pode ser compreendida como um elemento facilitador e de grande importância na construção de sentido visto ser este um elemento da própria natureza do fenômeno informacional” (COSTA, 2009, p. 3). Deste modo, o enunciado do interior de um gênero discursivo pertenceria à relação do gênero com sua memória; o enunciado, portanto, seria um elemento ativo à compreensão da informação transmitida.

Pontuaremos, então, três linguagens enquanto produções sociais da contemporaneidade, ressaltando suas características e especificidades a fim de melhor posicioná-las, sob a ótica bakhtiniana, no diálogo de linguagem/construção informacional.

3 LINGUAGEM QUADRINÍSTICA

A priori, a linguagem dos quadrinhos é constituída pela união de sistemas de linguagens distintas, cada qual consciente de suas especificidades:

A imagética, reunindo as noções de perspectiva, simetria, hachuras, pinceladas, tonalidades, contornos, cores, etc. E a textual, que engloba a gramática, a sintaxe, sistemas morfológicos e outros. (COSTA, 2007, p. 23)

Esse encontro de sistemas distintos de linguagens não é exclusivo nem inédito aos quadrinhos, entretanto, “dentro do contexto de transformações ocorridas na contemporaneidade em diferentes esferas, esse amálgama encontrou o *habitat* perfeito para uma maior aceitação, difusão e, principalmente, desenvolvimento”. (EISNER, 2001, *apud* COSTA, 2007, p. 23).

Posto a existência de narrativas quadrinísticas sem textos, apenas com imagens, é possível elencar em importância, para a linguagem dos quadrinhos, o sistema imagético sobre o textual. Não obstante, Barthes (1990, *apud* COSTA, 2009) expõe que para um indivíduo “reconhecer” uma imagem, e, por conseguinte interpreta-la, é necessário que exista um já dado “saber-cultural”, uma memória-imagética.



Ilustração 1: Ação sem texto
Fonte: Gibbons (2002, p. 1)

Na ilustração acima, nos é possível compreender o desenrolar de uma ação e os personagens atuantes nela, sem a necessidade de texto.

Apesar das histórias em quadrinhos conseguirem se valer apenas da narrativa gráfica, o mais comum é encontrarmos os sistemas de signos imagéticos e textuais reunidos.

[...] a palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese. (BARTHES, 1990, *apud* COSTA, 2009, p. 4)

A respeito do casamento dos dois sistemas de linguagem (imagético e textual), este pode gerar pleonasmos e redundância à narrativa, já que determinada cena pode ser descrita na linguagem gráfica e textual, entrando em conflito pela repetição. Dessa maneira, o “descompasso” entre o texto e a imagem se faz necessário a fim de emprega-lhes significados diferenciados. Costa (2009) cita essa diferenciação quando o narrador descreve um acontecimento e a imagem nos mostra outro, ou seja, dois acontecimentos concomitantemente por linguagens diferentes, em uma mesma narrativa, podendo expressar um sentido de ironia, loucura, entre outros à história contada.

Partindo da união desses dois sistemas, diversos elementos, próprios à linguagem dos quadrinhos, são identificáveis como auxiliares narrativos.

[...] um dos mais conhecidos sejam os ‘balões’, oriundos dos filactérios egípcios e que possuem a função de recipiente que contém em seu interior imagens ou palavras que podem servir como pensamentos ou diálogos de personagens na narrativa. (COSTA, 2009, p. 4)

A emissão de som nos quadrinhos, por sua vez, é representada através de onomatopeias - também bastante utilizadas uso na linguagem literária -. A onomatopeia é um elemento forte à linguagem quadrinística, sendo facilmente reconhecida e associada às histórias da nona arte:



Ilustração 2: Onomatopeia de tiro
Fonte: Ruth (2003, p. 5)

Apresentando outros elementos, Eisner (2001, *apud* COSTA, 2009, p. 4) aponta:

- a) rabinho - que é o indicador que parte do balão para o personagem;
- b) o quadrinho e o requadro - são, respectivamente, o quadro que contém uma determinada cena (*box frame*) e o seu contorno;
- c) as calhas - o espaço entre os quadrinhos;
- d) as tiras - que são uma fila de quadrinhos (da esquerda para direita) na página.

Tais elementos carregam significados particulares e influenciam no sentido da narrativa gráfica. O próprio contorno de um balão modifica o sentido da mensagem passada, podendo lhe atribuir um sentido temporal, lúdico, de importância e distinção de voz, entre outros:



Ilustração 3: Tipos de balonamento
Fonte: Fleet (2002, p. 5)

Na ilustração acima, nos é percebido dois tipos de contorno dos balões; o primeiro, com o contorno sóbrio, representando uma fala normal da protagonista, e o segundo, com o contorno “estático” que indica que tal mensagem é oriunda da transmissão via ponto eletrônico.

O próprio formato tipográfico das palavras inseridas nos balões podem carregar algum significado e sentido. “Palavras em negrito ou em tamanho maior que as demais podem representar uma fala mais alta ou um grito”. (EISNER, 2001, *apud* COSTA, 2009, p. 4).



Ilustração 4: Letramento
 Fonte: Lapham (2002, p. 4)

Nesta ilustração 4, o letramento reduzido do balão à esquerda junto ao seu contorno ondulado nos indica um sentido de fraqueza do personagem em cena, ao passo que ao seu lado, temos outro personagem com a tipografia sólida e com o contorno rígido do balão, nos mostrando o seu bem-estar.

Entretanto, conforme havíamos observado, a relação texto/imagem não é a especificidade essencial dos quadrinhos. Tal afirmativa vai ao encontro da argumentação de Cirne (2000, *apud* COSTA, 2009, p. 5): “a especificidade reside, antes, no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais. O desencadeamento de imagens, “congeladas” no tempo e no espaço, será sempre relacional”. Este “corte gráfico” lança ao leitor o controle do *timing* de uma ação, do tempo e espaço no decorrer narrativo.

Portanto, a especificidade essencial da linguagem quadrinística é a sua sequência de imagens - arte sequencial - e a relação desta com o tempo narrativo. Ou seja, a criação de sentido aos olhos do leitor irá passar, impreterivelmente, pela leitura correta das sequências imagéticas.



Ilustração 5: Página dupla - Arte Sequencial

Fonte: Gibbons (2002, p.1)

Todavia, na visão de McCloud (apud COSTA, 2009), o termo arte sequencial, embora possa designar as histórias em quadrinhos de um modo genérico, deixaria alguns “pontos falhos”. A palavra arte seria um critério de valor enquanto que outras formas simbólicas também podem ser sequenciais, além disso, o termo arte sequencial nada diz sobre ser algo imagético ou não. E mesmo o termo imagem também não seria muito preciso uma vez que a palavra escrita em um suporte também seria uma imagem sequencial. E como o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o cinema, as imagens não ocupariam o mesmo espaço em sequência, mas justapostas. Logo McCloud conclui que a melhor definição posta para designarmos as

histórias em quadrinhos seria a de: "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador".

4 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Similar à linguagem quadrinística já abordada, a linguagem do cinema se faz valer da sequência imagética: "[...] o cinema é uma linguagem de imagens, com seu vocabulário, sua sintaxe, suas reflexões, suas elipses, suas convenções, sua gramática' [...]" (ARNOUX, *apud* MARTIN, 2003, p. 16). O estudo da semiótica considera que "o texto sincrético é [...] um sistema de signos ou imagens pré-linguisticamente formada, [...] correlato de toda língua e linguagem." (PARENTE, 2000 *apud* SOUSA, 2012, p. 287).

Esse sistema de linguagem imagético, assumido pelo cinema, encontra afirmação nas palavras de Martin (2003):

A imagem constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima fílmica [...] Sua gênese, com efeito, é marcada por uma ambivalência profunda [...] capaz de reproduzir exata e objetivamente a realidade que lhe é apresentada [...]. (MARTIN, 2003, p. 21)

Toda narrativa fílmica transcorre através da sequência fotográfica projetada à tela, no qual o cinema é constituído; inúmeras histórias vêm sendo contadas desde o início do século XX através de tal suporte, utilizando de seus sistemas linguísticos e elementos narrativos específicos.

A câmera, um dos principais elementos da produção cinematográfica, também é um dos principais na formação de sentido, já que fornece ao espectador dados essenciais para a construção deste, pois "[...] torna-se móvel como o olho humano, como o olho do espectador ou dos heróis do filme. A partir de então, a filmadora é uma criatura móvel, ativa, uma personagem do drama [...]" (MARTIN, 2003, p. 31). Todo e qualquer registro do cinema nos será chegado através do olhar preciso da câmera e da habilidade de seu diretor para com ela. Consideremos, então, o seguinte argumento:

A linguagem Cinematográfica os 'planos' sendo a imagem fílmica que apresenta o conteúdo material e conteúdo dramático. O plano é classificado devido seu tamanho, no qual determina a duração e a distância que há entre os objetos em relação à câmera, visto que cada enquadramento procura mostrar de forma variada os planos, no entanto, existem várias formas de planos, que dependendo de qual seja, contribui para a percepção do conteúdo. (SOUSA, 2012, p. 288)



Ilustração 6: Ângulos da câmera
Fonte: Sousa (2010, apud SOUSA, 2012, p. 289)

É nos revelado, assim, a importância dos planos na produção de informação e, por conseguinte, significados. A captura de imagem exercida em primeiro plano nos entrega "[...] os dramas mais íntimos, e essa decifração das expressões mais secretas e fugazes, é um dos fatores determinados pelo fascínio que o cinema exerce sobre o público. [...]" (MARTIN, 2003, p. 39).



Ilustração 7: Primeiro plano sobre Trinity
Fonte: The Matrix (1999)

A própria escolha dos planos na captura de cenários exprime alguma impressão sentida pelo personagem ou demonstra, na ambientação, a regência desses sentimentos; os diferentes 'ângulos' (*contra-plongée*, *plongée* ou enquadramento inclinado) também assumem tal papel e oferecem intenções ao criador da obra.



Ilustração 8: Morpheus & Neo (Dojo)
Fonte: The Matrix (1999)

Partindo da angulação de câmera, encontramos a sua 'movimentação': "[...] técnicas de como decorre o plano em movimento, podendo distinguir-se em três tipos: *travelling*, panorâmica e trajetória. Essas técnicas evidenciam os ambientes ou os personagens, que dependendo do seu contexto, determinam as expressões fílmicas, sendo elas, descritivas ou dramáticas" (SOUZA, 2012, p. 289), portanto, "[...] o movimento tem uma significação própria e busca exprimir, sublinhando, um elemento material ou psicológico que deve desempenhar um papel decisivo no desenrolar da ação." (MARTIN, 2003, p. 46).

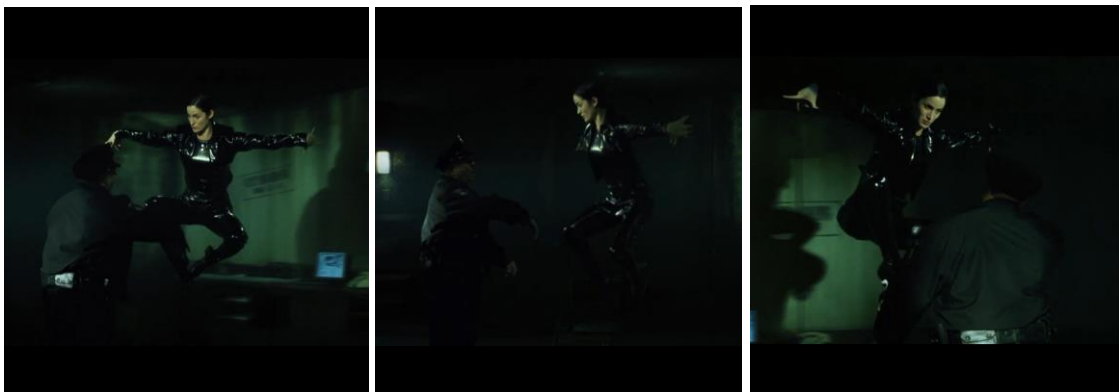


Ilustração 9: Trinity Pulo
Fonte: The Matrix (1999)

Martin (2003) considera a 'iluminação' e o 'cenário' como sendo elementos fílmicos não específicos, pois estes são recursos utilizados além do cinema, como, por exemplo, no teatro e na pintura. Mas é válido compreender a importância e a carga semântica que tais elementos fornecem. Ambos ajudam a criar um ambiente detentor de simbolismo, e que intervém comumente na dramatização cênica, como é possível perceber abaixo:



Ilustração 10: Morpheus & Neo (Sala Branca)
 Fonte: The Matrix (1999)

Outro recurso fílmico não específico são as elipses, com o seu conceito de "meias-palavras", ou seja, as elipses são elementos que carregam significados que no transcorrer de uma cena são “escondidos”, porém o espectador consegue fazer relações a fim de entender o ocorrido, por exemplo: “[...] uma trapezista ciumenta causa a morte de seu parceiro infiel não o segurando durante um salto, mas tudo que vemos do drama é o trapézio a se balançar vazio [...]” (MARTIN, 2003, p. 76), logo as elipses sustentam símbolos, expressividade e drama.

A linguagem do cinema abrange, desse modo, o uso de imagens que carregam em si um sentido simbólico, sentido este podendo estar inserido na trama fílmica - a simbologia é compreendida pelos personagens da obra - ou externo a ela, onde a simbologia é percebida por nós, espectadores, mas não serve aos personagens, ou, pelo menos, não dividimos a mesma compreensão do símbolo dado em tela. Sendo assim, seguimos à afirmação:

[...] são os 'símbolos', as imagens que indicam a significação de alguma coisa. No cinema o seu uso é de extrema importância, porque sugere ao espectador a percepção do teor significativo utilizado, podendo ser um objeto, um gesto ou um acontecimento que vem a insinuar uma eventual reflexão. (SOUSA, 2012, p. 290)



Ilustração 11: Pílula Azul (Ficção) x Pílula Vermelha (Realidade)

Fonte: The Matrix (1999)

Por fim, os fenômenos sonoros na produção cinematográfica são outros que caminham junto com a sequência imagética a fim de enriquecê-la; efeitos sonoros estes, que na visão de Souza (2012) podem ser:

[...] um ruído natural (aqueles que pertencem à natureza virgem); ruídos humanos, que estão divididos em três grupos, mecânicos (carros, fábricas, locomotiva, e etc.), palavras-ruídos (estação de rádio); a música, esta classificada em três categorias, dramática, rítmica e lírica; e ponto de escuta, ou sem nenhum, que é o caso do silêncio, que tem o papel de acentuar a dramaticidade das cenas. (SOUSA, 2012, p. 290)

Portanto, a linguagem cinematográfica é a constituição conjuntiva do sistema imagético, consciente de seus recursos narrativos próprios, auxiliado pelos fenômenos sonoros, que podem igualmente ser entendidos como recursos narrativos. É a relação que parte de um espectro reduzido dos sentidos, simbologias e significações para um “todo complexo”: a obra fílmica em si.

5 LINGUAGEM DOS VIDEOGAMES

Atualmente os videogames representam uma das mais importantes manifestações discursivas da cultura contemporânea. Deste modo, a compreensão desta mídia enquanto linguagem, e, portanto, formadora de informação e sentido, se faz necessária.

Aranha (2004, *apud* MENDONÇA, 2014, p. 8) argumenta que é possível conceituar os jogos eletrônicos como dispositivos tecnológicos desenvolvidos através de computadores, que utilizam imagens e áudio por intermédio de dispositivos eletrônicos como televisões e monitores, para interagir com o seu jogador, através de um controlador. Portanto os sistemas imagéticos e auditivos serão assumidos na linguagem dos videogames.

Existem diversas similaridades entre os elementos constituintes das linguagens cinematográficas e quadrinísticas à linguagem dos videogames, posto que esta também se debruça à sequência de imagens enquanto “matéria prima” de sua narrativa, com disposições bem definidas de tempo e espaço. Desse modo, o videogame refletirá sobre fenômenos sonoros, iluminação, disposições cênicas, literatura em forma de roteiro, itens pictográficos, planos de enquadramento e direção de uma câmera (subjetiva); todos esses preenchidos de significações amplas e diversas, no intento de construir uma narrativa discursiva provedora de informação.



Ilustração 12: Niobi

Fonte: *Print Screen* retirado do jogo *Enter The Matrix* (2003)

Na ilustração 12 acima, podemos observar alguns desses elementos e recursos narrativos pertencentes à linguagem dos jogos eletrônicos. Temos a disposição da câmera, em plano semiaberto, que nos transmite a noção do ambiente no qual a protagonista e personagens terceiros se encontram; a iluminação e a disposição cênica, pensadas a fim de extrair do jogador certas respostas (uma porta ao fundo sob uma claridade, cercada de guardas, os quais a personagem [jogador] terá de enfrentar); itens pictográficos, como barras nas laterais e figuras de armamentos dispostos nos cantos superiores da tela, transmitindo informações acerca do *status* da personagem.

Entretanto, nos é dada a seguinte afirmação: "O conceito que separa a linguagem dos jogos eletrônicos de outras mídias é o *gameplay*, elemento que determina o nível de interação e imersão de um jogador em um determinado jogo." (MENDONÇA, 2014, p. 19). Desta forma, tal elemento é percebido como característico em especificidade à linguagem dos videogames. A distinção de tal linguagem frente às outras está entregue a este termo (*gameplay*) e à noção que ele carrega (interatividade).

Videogames são interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente depois de nossa intervenção, também são expressivos, podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho; mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo. (ASSIS, 2006 *apud* MENDONÇA, 2014)

Tal interatividade, inerente ao videogame, concebe ao jogador um “empoderamento”, certa “liberdade” de escolhas - apesar de que estas escolhas são restringidas mediante programação prévia - que refletirão na projeção do jogador à obra e da obra ao jogador. Segundo Silva (*apud* MENDONÇA, 2014, p. 20) a interatividade ultrapassa apenas a relação entre homem e máquina por se tornar um processo de comunicação de complexidade o suficiente para despertar o interesse de atuentes na participação de forma aprofundada.



Ilustração 13: Ghost & Niobi (Seleção)
 Fonte: *Print Screen* retirado do jogo The Matrix (2003)

Observamos na ilustração acima o espaço dado desde o início ao jogador para que sua escolha seja feita entre dois personagens da trama. A partir desta seleção, não só a narrativa tomará determinado rumo específico, como também as mecânicas e “regras” do jogo irão se modificar, já que são personagens com habilidades distintas. Percebemos, desse modo, que o recurso linguístico do gameplay extrapola relações existentes que outras linguagens providenciam em essência: o personagem de um jogo não é lido, muito menos assistido, o jogador simplesmente o é.

Sobre a compreensão de informações e, por consequência, significado, seguinte afirmação é posta:

[...] jogos eletrônicos são um poderoso tipo de mídia facilitador na compreensão [...] por conta da interatividade com o jogador, que através da imersão com o ambiente do jogo e de suas regras, etapas e mecânicas, consegue compreender melhor e ser estimulado a aprender. (CAMPOS; OLIVEIRA; BRAWERMAN-ALBINI, 2013 *apud* MENDONÇA, 2014, p. 23)

A relação entre a linguagem do videogame e a compreensão das informações, que nela é contida, feita pelo jogador é acentuada pelo seguinte argumento de Aranha (2004, *apud* MENDONÇA, 2014, p. 37):

[...] é possível notar que o avanço tecnológico da indústria, desde a década de 1970 até sua contemporaneidade, tornou possível a utilização de recursos que incrementaram paulatinamente a capacidade das empresas de tornar seus jogos num universo mais 'palpável', através de gráficos de última geração, mecânicas que simulam máquinas e ambientes próximos da realidade e histórias cada vez mais

elaboradas. [...] Independente do gênero do jogo, todos eles trazem uma grande quantidade de informações narrativas, audiovisuais e interativas que são absorvidas pelo jogador ininterruptamente.



Ilustração 14: Ghost (Perseguição policial)

Fonte: *Print Screen* retirado do jogo The Matrix (2003)

A ilustração 14 serve de exemplo às afirmações anteriores de Aranha (2004), posto que os gráficos “avançados” do jogo permitem um universo relacionável. O jogador reconhece, através da qualidade gráfica, objetos sógnicos - arma, carro de polícia - e ambientação – autoestrada - que implicam de imediato em suas ações no jogo.

É válido ressaltar que, apesar da impossibilidade de demonstração das figuras expostas aqui, a linguagem do videogame assume, tal qual o cinema, a importância dos fenômenos sonoros à sua narrativa. Ruídos humanos, mecânicos, palavras-ruídos; a música dramática, rítmica e lírica; todos esses elementos estão presentes enquanto recursos narrativos auxiliares à linguagem.

6 PRODUÇÃO DE SENTIDO E LINGUAGEM

Diante de tais exposições das linguagens, observamos que estas são compostas de “diversas particularidades e união de diferentes sistemas de signos e demais elementos - com funções e características próprias [...]”. (COSTA, 2009, p. 5). Tal afirmação vai ao encontro do que Srbek (2005, *apud* COSTA, 2009, p. 5) apresenta sobre a forma da linguagem, alegando que esta se constitui de “um complexo: um mosaico de códigos que tem como base informações visuais que fundamentam seus signos, mas também são estranhos a este”.

Partimos de tais argumentos à compreensão de que, a fim de formar um sentido narrativo em sua completude, o consumo de determinada obra - e sua particularidade linguística - deverá ser dado em meio ao seu “todo articulado” (COSTA, 2009, p. 5). Os fragmentos deste “todo”, apesar de carregarem sistemas sógnicos e elementos portadores de sentido, não teriam condições de expor suas narrativas de forma completa, logo, as informações ali transcritas sofreriam diante de tal irregularidade. “[...] o sentido completo de uma narrativa quadrinística somente se produziria na leitura do todo articulado”. (COSTA, 2009, p. 5).

A acepção se dará, portanto, apoiada na compreensão das narrativas complexas, frente ao “todo articulado”, somada a um processo de memória, assumido por Rousso (2000, *apud* COSTA, 2009, p. 5) como “uma reconstrução psíquica e intelectual, por parte de um indivíduo sempre no interior de um contexto sócio-cultural”.

Tal alegação é refletida no seguinte argumento acerca da linguagem dos jogos eletrônicos:

Ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar são algumas das práticas cotidianas de vivências humanas presentes também nos jogos, as quais são entendidas neste contexto como técnicas intelectuais que participam da constituição de um tipo de jogador. (MENDES, 2006 *apud* MENDONÇA, 2014, p. 37)

A afirmação de Rousso (2000) também ecoa no seguinte argumento a respeito da compreensão da linguagem cinematográfica:

[...] sua linguagem é poética justamente porque ela faz parte da natureza. O processo de obtenção da imagem corresponde a um processo natural – é o olho e o “cérebro” da câmera que nos fornecem a nova e mais perfeita imagens das coisas. O nosso papel, como espectadores, é elevar nossa sensibilidade de modo a superar a leitura convencional da imagem e conseguir ver, para além do evento imediato focalizado, a imensa orquestração do organismo natural e a expressão do “estado de alma que se

afirmam na prodigiosa relação câmera-objeto. (XAVIER, 2005, apud SOUZA, 2012)

E, também, dialoga com os argumentos de Eisner (2001, *apud* COSTA, 2009, p. 3) a respeito da compreensão da linguagem dos quadrinhos: “A leitura que um indivíduo faz de uma história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”.

Desse modo, é tangível a complexidade do cinema, quadrinho e videogame no que diz respeito à produção de sentido, quando estes são, de fato, produtos sociais pertencentes à contemporaneidade. É possível atribuir-lhes, portanto, a definição de gênero de discurso secundário, no sentido bakhtiniano. Após definição empregada, constataremos, então, que, na visão de Bakhtin (1997, *apud* COSTA, 2009, p. 6) esses gêneros:

se constroem a partir tanto de uma memória de gênero, que armazena as características que viabilizam a construção de sentidos, quanto de uma memória discursiva, que toma por base o processo de criação de seus enunciados e, ao construí-los, contribuirão para a geração dos enunciados posteriores, bem como de sua construção de sentido.

Em vista disso, os discursos quadrinísticos, cinematográficos e dos jogos eletrônicos estarão “sempre intrinsecamente ligados às características que compõem seus gêneros e suas memórias”. (COSTA, 2009, p. 6).

7 TRANSMIDIALIDADE DE MATRIX E A CONVERGÊNCIA INFORMACIONAL

Iniciamos a compreensão a respeito do fenômeno narrativo transmídia, com a seguinte conceituação apresentada por Jenkins:

[...] transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo contexto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. [...] Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2006, p. 138)

Diante de tal intento de união narrativa, Jenkins (2006, p. 137) nos informa que a franquia “Matrix é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia”. Portanto, a percepção acerca do universo criado pelos irmãos Larry e Lana Wachowski, enquanto experimento transmídia, será acertada, ao passo que tal franquia é referência ao fenômeno descrito:

Os irmãos Wachowski jogaram o jogo da transmídia muito bem, exibindo primeiro o filme original, para estimular o interesse, oferecendo alguns quadrinhos na web para sustentar a fome de informações dos fãs mais exaltados, publicando o anime antes do segundo filme, lançando o game para computador junto com o filme [...] levando o ciclo todo a uma conclusão com *Matrix Revolutions*. (JENKINS, 2006, p. 137)

Em vista disso, entendemos que o conceito que a transmídia carrega é o de expansão. A história de Matrix expandiu-se e transbordou às diversas mídias narrativas e seus sistemas de linguagem, conforme citado: “Os Wachowski queriam espalhar a história de Matrix por todas essas mídias e juntar num todo atraente.” (JENKINS, 2006, p. 141).

Portanto, Matrix também é entretenimento para a era da inteligência coletiva. Um produto criado e consumido, à luz da contemporaneidade, pela “cultura do conhecimento” de Pierre Lévy. O filósofo francês especula (*apud* JENKINS, 2006, p. 137-138) sobre que tipo de obras estéticas responderia às exigências das culturas do conhecimento. Sugere que “a distinção entre autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e intérpretes irá se dissolver” e formar um “circuito” de expressão, com cada participante trabalhando para “sustentar a atividade” dos outros. A obra de arte será chamada de “atrator cultural”, unida, criando uma

base comum entre as diversas comunidades. Logo, na visão de Lévy, o desafio que se segue é o de criar obras de larga escala. “Matrix funciona claramente tanto como um atrator cultural quanto um ativado cultural. Os consumidores mais envolvidos vão atrás de dados em múltiplos meios, esquadrinhando cada texto à procura de revelações de seu universo.” (JENKINS, 2006, p. 138).

Sendo assim, Matrix pode ser considerado como uma obra *cult*, pois se encaixa perfeitamente na definição de Umberto Eco (*apud* JENKINS, 2006, p. 140) sobre tais obras:

[...] o universo deve ser enciclopédico, contendo um rico conjunto de informações que possam ser estudadas, praticadas e dominadas por consumidores dedicados. [...] a obra *cult* é feita para ser citada, por que é feita de citações, arquétipos, alusões, referências de uma série de obras anteriores. Um material assim cria um tipo de emoção intensa, acompanhada de uma vaga sensação de *déjà-vu*.

Tal construção sobre diversas outras obras, nos remete instantaneamente ao argumento bakhtiniano, já explicado anteriormente, a respeito do enunciado, sua memória e novas construções discursivas. Para corroborar ao ponto de que Matrix é um universo que abraça tantos outros, temos a explicação do escritor de ficção científica, Bruce Sterling (*apud* JENKINS, 2006, p. 141) sobre sua fascinação por Matrix:

Em primeiro lugar, o filme tem elementos de atração pop. Todos os tipos de elementos: ataques suicidas por forças especiais de elite, choque entre helicópteros, artes marciais, uma inocente, mas apaixonada história de amor predestinado, monstros com olhos esbugalhados absolutamente de primeira qualidade, roupas de fetiche, cativo e tortura e resgate ousado, além de submarinos muito estranhos e bem legais... Há exegese cristã, um mito redentor, morte e renascimento, um herói em autodescobrimento, A Odisseia, Jean Baudrillard (muito Baudrillard, a melhor parte do filme), toques ontológicos de ficção científica, da escola de Philip K. Dick, Nabucodonosor, Buda, taoísmo, misticismo de artes marciais, profecia oracular, telecinesia do tipo que entorta colheres, shows de magia de Houdini, Joseph Campbell e metafísica matemática godeliana.

Constatamos, então, o imenso espectro cultural inserido à obra. "E isso só no primeiro filme!" (JENKINS, 2006, p. 141).

Dessa maneira, é inúmera a gama de possibilidades de interpretação de tal obra, tendo em vista que o indivíduo se vale de sua bagagem sociocultural no modo que aprecia a arte que tem adiante. "[...] camadas sobre camadas de referências catalisam e sustentam nossa

epistemofilia; as lacunas e os excessos proporcionam oportunidades para as muitas e diferentes comunidades de conhecimento [...]" (JENKINS, 2006, p. 141).

Entretanto, na visão de Jenkins, a absoluta abundância de alusões torna quase impossível a qualquer consumidor dominar a franquia (Matrix) totalmente. E, indo ao encontro dessa ideia, temos uma passagem, exposta por Jenkins (2006, p. 142), de uma sessão de bate-papo online entre os fãs da série Matrix e os seus idealizadores, os irmãos Wachowski:

Pergunta: “Vocês gostam que as pessoas fiquem dissecando o filme? Consideram isso certa honra ou ficam um pouco irritados, especialmente quando a pessoa interpreta tudo errado?”.

Irmãos Wachowski: “Não existe nunca um ‘tudo errado’, necessariamente, pois se trata de como a pessoa interpreta o filme, como um indivíduo interpreta o filme.”.

Retornando ao fenômeno narrativo alcançado pela franquia Matrix, Askwith (2003, *apud* JENKINS, 2006) cunha o termo “narrativa sinérgica”. Esse termo encapsula com perfeição as propostas de *storytelling* (o ato de contar determinada história), em diferentes mídias, dos idealizadores do universo Matrix, os irmãos Wachowski.

Jenkins (2006, p. 144) listou as produções constituintes desse universo de ficção científica, que são os três filmes: *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003). *Animatrix* (2003), uma sequência de 90 minutos de curtas-metragens de animação ambientadas no universo Matrix e criado por alguns dos principais animadores do Japão, Coreia do Sul e Estados Unidos, incluindo Peter Chung (*Aeon Flux*, 1995), Yoshiaki Kawajiri (*Wicked City*, 1987), Koji Morimoto (*Robot Carnival*, 1987) e Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*, 1998). Matrix também se constituiu de uma série em quadrinhos de escritores e artistas cultuados, como Bill Sienkiewicz (*Elektra Assassina*, 1986-1987), Neil Gaiman (*Sandman*, 1989-96), Dave Gibbons (*Watchmen*, 1986-87), Paul Chadwick (Concreto, 1987-98), Peter Bagge (Ódio, 1990-98), David Lapham (Balas Perdidas, 1995-), e Geof Darrow (*Hard Boiled*, 1990-92). O encontro do universo Matrix com os vídeo games ocasionou dois jogos - *Enter the Matrix* (2003), produzido pela Shiny Entertainment, de David Perry, e um jogo *on-line* de multijogadores, com parte do roteiro escrito por Paul Chadwick.

A fim de melhor compreender a respeito da “narrativa sinérgica” que a transmídia constrói, partiremos para algumas das interconexões entre os diversos discursos narrativos de Matrix.



Ilustração 15: Encomenda de Jue
Fonte: Animatrix - Final Flight of the Osiris (2003)



Ilustração 16 - Resgate da encomenda por Naobi -
Fonte: *Print Screen* retirado do jogo The Matrix (2003)



Ilustração 17 - Discussão de Naobi sobre a Última Transmissão de Osiris
Fonte: Matrix Reloaded (2003)

As ilustrações 15, 16 e 17 constroem um exemplo da interconexão citada anteriormente. Na ilustração 15, temos a missão da protagonista Jue, tripulante da nave Osíris, que sacrifica a própria vida para entregar uma correspondência à tripulação do Nabucodonosor (nave pertencente a Morpheus e à principal tripulação de Matrix), deixando a encomenda em uma caixa de correio, ao passo que na ilustração 16, podemos observar esta mesma encomenda sendo resgatada pela personagem Naobi e, por fim, na ilustração 17, existe a discussão a respeito da mensagem entregue.



Ilustração 18: The Kid
Fonte: Animatrix - The Kid (2003)



Ilustração 19: The Kid - Batalha final
Fonte: Matrix Revolutions (2003)

As ilustrações 18 e 19 acima nos mostram o personagem *The Kid*. Ele foi introduzido no curta de animação, *The Kid's Story* (2003), tentando ser resgatado por Neo dos agentes. No filme *Matrix Reloaded* ele é reencontrado, unindo-se a tripulação e, por fim, em *Matrix Revolutions*,

ele ganha um papel de destaque na batalha final. Pelo fato de termos sido apresentado ao personagem em outro momento através dos recursos narrativos da animação, conhecemos um pouco mais a sua história, logo a identificação do espectador para com ele aumenta.



Ilustração 20 - Resgate de Morpheus por Naobi
Fonte: Matrix Reloaded (2003)



Ilustração 21: Resgate de Morpheus por Naobi - videogame
Fonte: *Print Screen* retirado do jogo The Matrix (2003)

A ilustração 20 nos mostra o resgate ao protagonista Morpheus pela personagem Naobi. Na obra fílmica, seu surgimento é inesperado após intensa cena de ação entre Morpheus e os agentes da Matrix na autoestrada. Porém o indivíduo que jogou o título Enter The Matrix (2003) foi responsável por levar Naobi até o ponto onde o resgate acontece; como podemos perceber na ilustração 21 (é possível reparar até nas silhuetas de Morpheus e o agente ao fundo, em cima da carreta). Portanto, o surgimento que antes recebera o valor de inesperado,

agora sofre uma inversão: o desenrolar dos acontecimentos é agradavelmente familiar ao sujeito que jogou o game, pois, este se sente parte integrante àquele universo.

Entregue os exemplos anteriores, podemos inferir que a construção do universo Matrix, aos olhos do seu consumidor, se deu de forma coesa, apesar deste universo ter sido construído por “ferramentas” narrativas diferenciadas; gêneros discursivos complexos e distintos (videogame, cinema, quadrinho), cada qual inserido em sua mídia, respeitando suas particularidades e seus diferentes sistemas de signos e elementos narrativos.

Entretanto, frente à transmidialidade, a relação bakhtiniana de gênero/memória de gênero, compreendida como um fenômeno informacional e, portanto, encarregada de facilitar na construção de sentido, aqui é expandida. Apoiado no exemplo de transmídia exercido por Matrix, percebemos que esta relação não foi apenas realizada dentro de um só discurso complexo, e sim que tal relação existente dentro de um discurso dialogou ativamente com a relação gênero/memória existente no interior dos demais gêneros, exercendo, enfim, a formação de um único, porém amplo, sentido ao universo ficcional aqui apresentado.

No conceito de transmídia, o interior da compreensão de um “todo articulado” complexo assume as totalidades das diversas mídias inseridas nessa narrativa transmidiática. Ou seja, temos diversas obras, consciente de seus sistemas linguísticos característicos, cuja narrativa formadora de sentido já funciona de forma independente. Por exemplo, a compreensão de uma narrativa quadrinística da franquia Matrix é autossuficiente, já que o quadrinho traz todo o conjunto de elementos para que sua história seja interpretável, formando um todo articulado. Porém o fenômeno de transmidialidade exerce pequenos “cortes” às obras - informações fragmentadas - criando “pontos de encaixe” entre elas a fim de, ao juntá-las, termos uma produção complexa e multifacetada, pois se constituiu sobre diversas outras.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse trabalho conseguimos traçar a relação que Bakhtin emprega sobre as esferas sociais e seus tipos estáveis de enunciados, os gêneros do discurso. Constatamos que a compreensão de determinado enunciado, por parte de um indivíduo, assume impreterivelmente uma memória de gênero, tendo em vista que tal memória é utilizada como base sobre o qual o enunciado se constrói, já que um enunciado não pode ser produzido sem base mnêmica, partindo de um ponto-zero. Portanto esta relação gênero/memória de gênero é essencial à compreensão e formação de sentido, tornando-se um elemento de natureza informacional.

No que diz respeito à relação que Bakhtin expõe sobre os gêneros discursivos e seu contexto sociocultural, nos foi possível pontuar três linguagens distintas enquanto produções sociais da contemporaneidade, ressaltando suas especificidades e destacando-as a respeito do diálogo de linguagem/construção informacional. Observamos, ao fim das exposições de tais linguagens, que estas, na visão de Bakhtin, são definidas como discursos secundários complexos, construídos sobre memórias de gêneros que viabilizam a construção de sentidos.

No que tange ao fenômeno de transmidialidade, nos foi possível definir seu conceito, características e aplicações práticas. Observamos como a ocorrência transmídia se relaciona com os sistemas de linguagens apresentados neste trabalho, nos fazendo perceber seus efeitos diretos sobre tais sistemas e, por consequência, nas informações e sentidos que esses sistemas linguísticos geram. Nosso objetivo principal era compreender a construção informacional frente ao fenômeno de transmidialidade, e, após análise sobre as interconexões encontradas nas produções em diferentes suportes da franquia Matrix, identificamos a noção de "informação fragmentada", com pontos de encaixe, no intento de convergirem, a fim de formar um sentido único, porém complexo, a um universo multifacetado construído sobre diversos meios, conscientes de suas especificidades.

REFERÊNCIAS

ANIMATRIX. Direção de Andy e Larry Wachowski, [et. al]. Estados Unidos da América, Japão: Warner Bros. Picture, 2003. (102 min.), color.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

COSTA, Robson Santos. **Linguagens Contemporâneas: Discurso e Memória nos Quadrinhos de Super-Heróis**. Rio de Janeiro, 2007.

COSTA, Robson Santos. **A Construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos**. DataGramaZero - **Revista de Ciência da Informação** - v.10. n.2. abr. 2009.

ENTER The Matrix. Produzido por David Perry. Shiny Enternainment, c2003.

FLEET, John Van. **The Matrix Comics Series 2: Burning Hope**. Burlyman Entertainment, 2002.

GIBBONS, Dave. **The Matrix Comics Series 2: Butterfly**. Burlyman Entertainment, 2002.

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

LAPHAM, David. **The Matrix Comics Series 2: There Are No Flowers in the Real World**. Burlyman Entertainment, 2002.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MENDONÇA, Rafael de Souza. **Jogos eletrônicos como meio de produção de conhecimento**. 2014. 66.f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

RUTH, Greg. **The Matrix Comics Series 3: Return of the Prodigal Son**. Burlyman Entertainment, 2003.

SOUSA, Catichilene Gomes de. **A Linguagem Cinematográfica Na Constituição Do Sentido Na Obra Fílmica 'Abril Despedaçado'**. **Revista Eventos Pedagógicos** v.3, n.1, Número Especial, p. 287 – 297, Abr. 2012

THE MATRIX. Direção de Larry e Andy Wachowski. Estados Unidos da América: Warner Bros. Picture, 1999. (136 min.), color.

THE MATRIX Reloaded. Direção de Larry e Andy Wachowski. Estados Unidos da América: Warner Bros. Picture, 2003. (138 min.), color.

THE MATRIX Revolutions. Direção de Larry e Andy Wachowski. Estados Unidos da América: Warner Bros. Picture, 2003. (129 min.), color.