



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

LEITURA E TRANSMEDIALIDADE: A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA FRANQUIA ASSASSIN'S CREED

AUTOR PRINCIPAL: Vagner Ebert

CO-AUTORES: Não se aplica

ORIENTADOR: Miguel Rettenmaier

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

A proposta de investigação está direcionada ao conceito da narrativa transmídia, em especial ao estudo da franquia Assassin's Creed enquanto uma narrativa transmídia construída a partir de inter-relações entre diferentes elementos encontrados em sua narrativa e suportes. A pesquisa, uma dissertação de mestrado concluída e defendida pelo autor em 2017, justifica-se pela intenção de compreender como se dá a construção dessa forma de narrativa contemporânea hipertextual, bem como de se investigar as transformações sociais, no âmbito da formação de leitores, promovidas pelas tecnologias, à exemplo do que ocorreu com o surgimento do livro impresso no século XV. Portanto, o objetivo do estudo é investigar a narrativa transmídia e suas possibilidades de leitura a partir das inter-relações entre jogos, filmes e livros associados à franquia Assassin's Creed.

DESENVOLVIMENTO:

A leitura e os suportes em que ela se desenvolve vem alterando o comportamento dos leitores. É o que afirma Santaella (2004; 2013) ao apresentar seu estudo sobre os quatro tipos de leitores: o leitor contemplativo, leitor do livro impresso e da leitura isolada e silenciosa nas bibliotecas; o leitor movente, leitor dos jornais e dos fragmentos da realidade; o leitor imersivo, leitor do hipertexto e das formas textuais sincréticas encontradas na internet; e o leitor ubíquo, leitor (hiper)conectado capaz de ler o mundo material e o mundo virtual a todo momento ao acessar a internet a



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



qualquer momento e em qualquer lugar. Os diferentes tipos de leitores possibilitam que se investigue a leitura desenvolvida na narrativa transmídia, conceito criado por Henry Jenkins (2009) para definir as estruturas narrativas criadas e apresentadas em mais de um suporte, de modo que cada mídia seja capaz de desenvolver a narrativa a partir das próprias características do suporte, possibilitando a criação de uma narrativa fragmentada. Apesar de ser uma narrativa dividida em diferentes modalidades textuais (narrativas secundárias), há na narrativa transmídia diversas inter-relações capazes de criar vínculos entre os suportes utilizados para o seu desenvolvimento, permitindo assim a construção de uma narrativa maior do que as partes isoladas (narrativa principal), o que só ocorre pela ação do leitor em fazer a leitura dos diferentes textos e, assim, unir os diferentes suportes. Para investigar como se dão as inter-relações da narrativa transmídia, o estudo analisou as obras que apresentavam personagens comuns na franquia Assassin's Creed, sendo estas personagens, portanto, os protagonistas Altaïr e Ezio. A dissertação analisou as obras da franquia em três etapas: o estudo de cada obra de forma isolada, analisando as suas características e se fora construída com uma estrutura tradicional das narrativas, com a conclusão dos fatos nela apresentados; o estudo dos elementos encontrados em mais de uma obra, tais como personagens, objetos, locais, entre outros; e, por fim, o estudo das inter-relações entre a(s) narrativa(s) e os suportes empregados em sua construção. Assim, o que se pode perceber foi que as inter-relações ocorrem, na narrativa transmídia, através de elementos-chave, tanto característicos da estrutura das narrativas, quanto aqueles relacionados diretamente ao enredo da narrativa, que atuam como os hiperlinks em um hipertexto, relacionam diferentes obras e conduzem o leitor a diferentes pontos da narrativa principal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

As investigações sobre a narrativa transmídia demonstram que as inter-relações têm papel essencial na sua construção ao correlacionar diferentes suportes e narrativas, bem como o fato de que a construção da narrativa transmídia se faz possível pelo ato de leitura de um sujeito que, mais do que apenas leitor, é um leitor-jogador, pois precisa construir sentido em meio a um labirinto (hiper)textual.

REFERÊNCIAS

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução: Suzana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



_____. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):

ANEXOS