
terra roxa

e outras terras

Revista de Estudos Literários

TRANSMÍDIA STORYTELLING: MIDIALIDADE, CRESCIMENTO, NARRATIVA E O STORYTELLING DE UM HERÓI ATRAVÉS DAS MÍDIAS

Lis Yana de Lima Martinez¹ (FURG)

RESUMO: O fenômeno do storytelling transmidiático tem se consolidado como uma prática relevante na expansão de universos ficcionais, por meio da integração de distintas linguagens e suportes midiáticos. Esse processo implica a transferência e a adaptação de elementos narrativos entre diferentes mídias, proporcionando ao público uma experiência narrativa complexa, imersiva e multifacetada. Este artigo propõe uma análise do crescimento e das implicações do storytelling transmidiático, tomando como objeto de estudo a personagem Jaina Proudmoore, integrante da franquia Warcraft, da Blizzard Entertainment — uma das mais bem-sucedidas e influentes proveniente do universo dos jogos eletrônicos. A partir de uma abordagem interdisciplinar, investiga-se de que maneira as dinâmicas de transposição narrativa e de criação de novas formas expressivas contribuem para a construção e consolidação de universos ficcionais, enriquecendo a experiência dos receptores e ampliando as possibilidades narrativas no contexto das mídias contemporâneas.

PALAVRAS-CHAVE: storytelling; transmedialidade; mídias; Warcraft; Jaina Proudmoore.

TRANSMEDIA STORYTELLING: MEDIALIDAD, CRECIMIENTO, NARRATIVA Y EL STORYTELLING DE UN HÉROE A TRAVÉS DE LOS MEDIOS

RESUMEN: El fenómeno del *storytelling* transmidiático se ha consolidado como una práctica relevante en la expansión de los universos ficcionales, mediante la integración de distintos lenguajes y soportes mediáticos. Este proceso implica la transferencia y adaptación de elementos narrativos entre diferentes medios, proporcionando al público una experiencia narrativa compleja, inmersiva y multifacética. Este artículo propone un análisis del crecimiento y de las implicaciones del *storytelling* transmidiático, tomando como objeto de estudio a la personaje Jaina Proudmoore, integrante de la franquicia *Warcraft*, de Blizzard Entertainment —una de las más exitosas e influyentes del universo de los videojuegos. A partir de un enfoque interdisciplinario, se investiga cómo las dinámicas de transposición

¹ yana.flafy@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0001-6608-257X>



narrativa y de creación de nuevas formas expresivas contribuyen a la construcción y consolidación de universos ficcionales, enriqueciendo la experiencia de los receptores y ampliando las posibilidades narrativas en el contexto de los medios contemporáneos.

PALABRAS CLAVES: storytelling; transmedialidad; medios; Warcraft; Jaina Proudmoore.

TRANSMEDIA STORYTELLING: MEDIALITY, GROWTH, NARRATIVE AND THE STORYTELLING OF A HERO THROUGH MEDIA

ABSTRACT: Transmedia storytelling has become relevant in expanding fictional universes by integrating different languages and media supports. This process involves transferring and adapting narrative elements between different media, providing the audience a complex, immersive, and multifaceted narrative experience. This article proposes an analysis of the growth and implications of transmedia storytelling, taking as its object of study the character Jaina Proudmoore, a member of the Warcraft franchise by Blizzard Entertainment, one of the most successful and influential in the world of electronic games. Using an interdisciplinary approach, the article investigates how the dynamics of narrative transposition and the creation of new expressive forms contribute to the construction and consolidation of fictional universes, enriching the recipients' experience and expanding the narrative possibilities in contemporary media.

KEYWORDS: storytelling; transmediality; media; Warcraft; Jaina Proudmoore.

Recebido em 17 de maio de 2024. Aprovado em 27 de abril de 2025.

INTRODUÇÃO

As diferentes tendências midiáticas assumem um significado teórico relevante, pois demonstram que, se por um lado, as “novas mídias” promovem inovação, por outro, dialogam com as “antigas” que, por sua vez, comunicam-se com o novo e a partir dele se modificam, como observado pelos estudos de Jay David Bolter e Richard Grusin (1999). Os produtos midiáticos revelam que cada época executa e compreende os processos midiáticos dentro de suas próprias possibilidades de pensar e de criar, e a aceção histórica do produto e do processo resulta, em última instância, da inter-relação de diversas formas de proceder provenientes de diversas mídias. É, pois, nesse contexto que se observa a imprescindibilidade e sempre renovada necessidade de acompanharmos as novas mídias sem incorrerem em juízo de valor para com as mais velhas.

Com o fim do século XX, também se encerravam as expectativas iniciadas após a Segunda Guerra Mundial, alimentadas pela ficção científica, como nas séries de televisão *Os Jetsons* (1962-1963) e em filmes como *Da Terra à Lua* (1958), sobre o iminente avanço tecnológico que viria com os anos 2000. Rapidamente, e correspondendo às expectativas de investidores, cientistas e consumidores, houve avanços significativos nas mídias digitais: jogos de videogame se tornaram mais complexos e acessíveis; as pessoas começaram a se expressar digitalmente por meio de blogs e mídias sociais;

as câmeras digitais tiveram seu auge e, em seguida, foram suplantadas pelos smartphones, e agora estamos imersos na era da plataformação.

Na atualidade, o conceito de expressão humana por meio digital já está completamente integrado ao cotidiano, tornando-se cada vez mais comum a produção independente de conteúdo, compartilhada através de plataformas como o YouTube, apesar do domínio exercido pelas grandes empresas midiáticas sobre a televisão, rádio e cinema, e da influência dos conglomerados tecnológicos (Google, Amazon, Microsoft...) sobre as novas formas de produção e consumo no mundo virtual.

Nesse contexto de inovações, para se adequar às novas configurações midiáticas, as “mídias mais velhas” se repaginaram, buscando absorver as novas tecnologias e a interatividade proposta e proporcionada por elas, na busca de manter o interesse de seus usuários. Destarte, para ampliar seus aportes de contato com o usuário e consagrar *status* entre as demais mídias e em sua relação com a sociedade, as novas mídias digitais incorporaram produtos das mídias mais velhas em seus projetos. Fez-se surgir o projeto *transmídia storytelling*. Este artigo investiga a prática do storytelling transmídia, explorando sua evolução e suas implicações nos processos criativos e na experiência do público. Para embasar esta análise, parto dos postulados de Martinez (2024) sobre as dimensões midiáticas e recorro a teóricos da midialidade e da transmidialidade como McLuhan (2013), Pratten (2011), Wolf (2012) e Jenkins (2006), cujas contribuições têm sido cruciais para a compreensão dos fenômenos transmidiáticos e das dinâmicas de interação entre as mídias. Busco delinear as características essenciais do *transmedia storytelling* e examinar o caso de Jaina Proudmoore do universo de *Warcraft*, observando a natureza e o impacto desse fenômeno na evolução da personagem.

TRANSMÍDIA

O *storytelling* é uma ferramenta de comunicação cotidiana e cada vez mais oportunizada por novas mídias em novos teores e pela adaptação das mídias mais velhas às novas tecnologias. Se antes o épico de *Gilgamesh* vangloriava-se de seus feitos e suas tábuas, agora o usuário do vídeointerativo também se faz herói de sua própria narrativa, enquanto vivencia e constrói sua relação com o *storytelling*. Já o cinema encanta com novas possibilidades de imagem – impulsionando pela tecnologia, a formulação de sensações visuais e processos criativos novos. E a literatura tem na migração de suporte, do livro físico ao *ebook reader*, a potência de novos caminhos para a criação e a interação com o leitor, caminhos talvez ainda desconhecidos. De mesmo modo, todas são peregrinas da nova estrada que converge para a transmidialidade projetada e para a plataformação.

A transmidialidade é uma extensão do conceito de midialidade. Segundo o filósofo Marshal H. McLuhan (2013), o que define uma mídia é sua capacidade de transmitir uma mensagem. Ele argumenta que as mídias são extensões do ser humano, e suas

criações e manifestações incluem uma variedade de formas, desde canais de comunicação de massa até formas de arte como literatura, música e cinema.

Cada mídia tem sua própria midialidade, que se refere à sua composição e expressão característica. Por exemplo, a literatura utiliza principalmente a palavra escrita ou oral, enquanto a fotografia se baseia na imagem e o cinema combina imagem em movimento e som. Além disso, a midialidade de uma mídia pode ser influenciada pelo seu suporte, o que pode moldar, possibilitar ou limitar sua expressão, situações analisadas por Martinez (2024).

Assim, a transmidialidade se refere à prática de contar uma história ou transmitir uma mensagem através de múltiplas mídias, aproveitando as características únicas de cada uma. Isso pode envolver a expansão de uma história de um meio para outro e essa influência pode ser direcionadora, “possibilitante” ou limitante (Martinez & Lopes 2017; Martinez 2021).

O projeto transmídia é constituído por várias grandes peças de mídia – filmes, videogames, livros – e é baseado na narrativa comercial de grandes empresas. As histórias nesses projetos estão entrelaçadas, mas cada peça pode ser consumida sozinha. Como exposto por Andrea Phillips (2012), todos os produtos devem ser autossuficientes ao máximo.

Logo, *transmedia storytelling* significa um processo em que elementos integrantes de uma ficção dispersam-se continuamente e aplicadamente por múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada aos usuários. Cada mídia desempenha sua própria e singular contribuição para o desenvolvimento do *storytelling* dentro do *storyworld* que compartilham. Dessa forma,

O *storytelling* transmidiático refere-se a uma nova estética que emergiu em resposta à convergência midiática — uma estética que impõe novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. O *storytelling* transmidiático é a arte de construir mundos. Para vivenciar plenamente qualquer universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, rastreando fragmentos da história por diferentes canais de mídia, trocando informações por meio de fóruns de discussão online e colaborando entre si para assegurar que todos os que investirem tempo e esforço tenham uma experiência de entretenimento mais rica.² (Jenkins 2006: 21)

² Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence — one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience.

A seguir, farei uma diferenciação do que classifico como projeto transmídia e transmídias acidentais. Penso ser essa distinção relevante para os estudos transmidiáticos.

PROJETOS TRANSMÍDIA

O efeito *transmedia* tem raízes que remontam aos últimos 130 anos da história humana. Narrativas como as de Oz, de Lyman Frank Baum – especialmente o primeiro livro da série – podem ser vistas como pioneiras na transição entre diferentes mídias. No entanto, essas transições não foram planejadas e não faziam parte de uma estratégia articulada com um propósito específico, onde os produtos estariam interconectados. Embora todas essas obras compartilhem o mesmo Mundo Secundário, cada uma parece ocupar uma camada diferente desse mundo, como dimensões paralelas em um multiverso de possibilidades diversas, dificultando assim o diálogo entre os produtos. São acidentais.

É importante notar que em muitos casos essa impossibilidade de diálogo é tensionada por questões externas, principalmente burocráticas. Um exemplo é a obra de J. R. R. Tolkien, que tem restrições de direitos autorais. Já no caso de Oz, após adquirir os direitos de adaptação da MGM, a Disney assinou um contrato que proibia seus produtos de referenciar o filme de 1939, sob pena de multa. Em resumo, as interpretações, adaptações e representações do Mundo Secundário variam de produto para produto, não apenas de mídia para mídia, e são mais influenciadas por fatores externos, como contexto histórico, sociedade, tecnologia e finanças, do que pelos elementos do próprio universo narrativo. Portanto, não há uma preocupação em articular um diálogo entre os produtos ou entre os produtos e o universo original.

O projeto transmídia amplia a narrativa através de cada nova criação. Isso é o que o diferencia das transmídias acidentais. Ele não repete a mensagem como uma regra, embora possa acontecer em certos momentos, com adaptações dentro do projeto. Um exemplo disso é visto na franquia *Warcraft*, onde o primeiro e único filme *live action* é adaptado para o formato de romance, o que resulta em uma repetição da mensagem. Para que essa expansão seja eficaz, não basta apenas que o conteúdo seja novo; é crucial que seja relevante. A relevância de uma expansão pode ser determinada pelos produtores ou pelo público-alvo. No caso de *Warcraft*, embora seja considerado canônico em relação ao Mundo Secundário por estar ligado aos eventos de *Warcraft: Orcs & Humans*, o filme é visto pela Blizzard Entertainment como uma criação externa ao cânone oficial dos jogos. Em jogos como *Mortal Kombat* e *Resident Evil*, os usuários tendem a não reconhecer as produções cinematográficas como canônicas ou relevantes para o universo, especialmente se forem mal-recebidas.

Pratten (2011) identifica que a expansão transmídia pode ser vinculada ou independente, classificando assim três grandes grupos de transmídia. O primeiro grupo é a franquia transmídia, onde os elementos do storytelling estão distribuídos por diferentes mídias e conectados a um mesmo universo, podendo ser consumidos individualmente. Um exemplo é a franquia *Warcraft*, onde cada produto, seja um romance,

jogo ou filme, proporciona uma experiência completa e autossuficiente, permitindo ao usuário escolher qualquer mídia para começar o contato com a franquia sem necessidade de pré-requisitos. O segundo grupo, denominado *portmanteau* (tipo *maleta*), envolve transmídias cujos elementos estão disseminados em diferentes mídias, mas os produtos são interdependentes, exigindo que o usuário acesse o maior número possível de obras para uma experiência completa. Os criadores desse tipo de projeto precisam oferecer ampla liberdade de interação e criar histórias intrigantes para manter a curiosidade da audiência. O terceiro tipo é a transmídia complexa, que combina formas de interação vinculada e independente. Um exemplo é a saga *Harry Potter*, que começou com produtos de *crossmedia* independentes, mas com a expansão através de *Wizarding World*, seus elementos tornaram-se interdependentes, formando um projeto de transmídia complexa.

Os três tipos de transmídia citados por Pratten (2011), no entanto, claramente referem-se a projetos transmídia e não a transmídias acidentais. Ainda que fosse possível encontrar uma aproximação entre as transmídias acidentais e o primeiro tipo, por tratarem de conjuntos de produtos independentes, elas não se configuram como franquia justamente por não fazerem parte de um procedimento criativo planejado em conjunto.

A seguir, apresento maiores considerações sobre a questão da expansão de um universo secundário. Veremos o quanto esse processo criativo se diferencia inicialmente dos demais e o quanto ele é impulsionado por sua própria audiência, seu conjunto de usuários.

O CRESCIMENTO

Já estamos acostumados com o constante diálogo entre as mídias que fazem surgir novos e interessantes produtos a uma audiência ávida por manter contato com um universo ao qual adquiriu afeto. Contudo, estávamos mais acostumados com a ligação intermediária de adaptação, que não se apresentava com a característica de ampliar intencionalmente esse Mundo Secundário, mas apresentá-lo por outra mídia que não a de sua origem.

Mark Wolf caracteriza o “crescimento” como o efeito do diálogo entre as mídias, que expande um Mundo Secundário por meio de múltiplos produtos midiáticos, formando um projeto transmídia. Ele destaca a importância da canonicidade para compreender os componentes de uma narrativa transmídia, pois um produto precisa ser considerado canônico para ser parte desse projeto maior. Não basta que seja inspirado ou compartilhe o mesmo Mundo Secundário, ele deve ser apto a tomar lugar junto aos demais produtos canônicos.

Na transmidialidade, o diálogo com outras mídias pode ir além da ligação narrativa. Bolter e Grusin (1999) introduziram o conceito de remediação, onde uma mídia representa outra, agregando mais do que apenas conteúdo. Mesmo que a ligação

narrativa seja central, é necessário que o produto transmita a experiência sensorial do Mundo Secundário e sua lógica para ser reconhecido como parte desse universo. Wolf (2012) explica que as infraestruturas do Mundo Secundário precisam ser referenciadas ou transportadas de forma reconhecível entre obras e mídias para que sejam aceitas como parte do mesmo universo.

O julgamento do que é considerado cânone pode vir tanto dos criadores quanto dos usuários, como no caso da franquia *Resident Evil*. Apesar de disseminada por diferentes mídias, nem todos os produtos são considerados canônicos pelo público, e suas narrativas apresentam incoerências. Martin Hennig (2015) observa que *Resident Evil* e *Silent Hill*, duas franquias bem-sucedidas nos videogames, sofreram declínio de popularidade com suas adaptações para o cinema. Esses filmes, além de serem mal-recebidos, influenciaram negativamente os jogos, que passaram a incorporar aspectos de ação cinematográfica, desagradando os usuários. Esses exemplos mostram, como apontado por Martinez (2021), que o julgamento da canonicidade ocorre mesmo em diálogos não transmidiáticos, provando que o diálogo entre mídias é uma via de mão dupla.

Uma *transmedia storytelling* pressupõe um Mundo Secundário independente e que pode ser acessado por múltiplas pontes, ou “janelas”, como proposto por Mark Wolf (2012). Trata-se de um conjunto de múltiplas obras independentes, mas meticulosamente conectadas a um universo que existe por si só. Dessa forma, mesmo que o usuário não tenha contato com um dos produtos de uma transmídia ou com toda uma cadeia de produtos vinculados a uma mídia específica, isso não significa que ele não poderá conectar-se ao universo de outras maneiras ou que sua experiência será menos completa, especialmente se o projeto está configurado como franquia transmídia. Em verdade, quanto mais pontes de mídias são disponibilizadas ao usuário, tanto menos esse mundo depende das peculiaridades de qualquer mídia para sua existência. Então, a transmidialidade também sugere o potencial de continuidade de um mundo, em múltiplas instâncias e registros; e quanto mais vemos e ouvimos de um mundo transmídia, maior é a ilusão de peso ontológico que ele tem. Dessa forma, experimentar o mundo se torna mais parecido com a experiência mediada do Mundo Primário (Wolf 2012).

Para que se pense o projeto transmídia, é necessário compreender a influência mútua entre as distintas mídias. É necessário considerá-las parte de uma estrutura maior, dentro da qual modificações localizadas podem repercutir nos demais integrantes do sistema e, essencialmente, na interpretação do usuário acerca daquele universo. Justamente pelo fator crescimento e pelas ramificações do *storytelling*, a análise de todos os aspectos das movimentações midiáticas torna-se inviável. Desarte, irei seguir pela abordagem de como as dimensões midiáticas apresentam-se, com suas capacidades e peculiaridades e suas funções junto à expansão do projeto. Para melhor discorrer sobre o projeto transmídia e apontar como o processo ocorre de forma orgânica e não apenas teórica, farei uma breve análise a partir de *Warcraft*.

JAINA PROUDMOORE: O STORYTELLING DE UM HERÓI ATRAVÉS DAS MÍDIAS

Com o surgimento de projetos transmídia entre 2000 e 2010, as mídias puderam incorporar elementos e ferramentas umas das outras, mas também compartilhar um mesmo *storyworld*. Não se tratava de uma adaptação entre mídias, mas do nascimento de uma possibilidade colaborativa e simultânea.

Acredito que esse movimento perpassa a compreensão de que cada uma das mídias possui suas próprias limitações que, antes de caracterizarem qualquer inferioridade em relação às demais mídias, expressam suas singularidades (Martinez 2024). Contando com um público ávido por consumir mais de uma determinada ficção, observou-se a proficuidade de se dispersar sistematicamente elementos integrais provenientes de um primeiro produto midiático através de múltiplas mídias com o objetivo de criar um ambiente unificado, mas amplo. Vingou, como observado por Jenkins (2011), a ideia de criar *storyworlds* compartilhados pela experiência de entretenimento coordenado em que cada mídia desempenha seu papel por meio de sua singularidade.

O universo de *Warcraft*, com suas criaturas, lendas, eventos bélicos e localidades, evoluiu para um projeto transmidiático exemplar. Originalmente um jogo de computador, a franquia se expandiu para incluir uma variedade de mídias, cada uma oferecendo perspectivas e narrativas únicas sobre o mundo de Azeroth. Esta expansão inclui jogos de cartas, quadrinhos, revistas online e até uma adaptação cinematográfica. Esse movimento transcende a simples adaptação, transformando-se em um verdadeiro *storytelling* transmídia, onde diferentes mídias contribuem para um *storyworld* coeso, mas expansivo. Cada mídia, seja um romance, um jogo de cartas ou um filme, adiciona sua própria camada à narrativa global de *Warcraft*. Não é necessário que um único indivíduo consuma todas essas mídias para entender ou apreciar o universo; ao contrário, cada pessoa pode escolher quais partes do *storyworld* deseja explorar. Alguns fãs podem preferir mergulhar nos mais de trinta romances, enquanto outros podem se contentar em assistir ao filme ou ler contos online.

Jenkins (2007) sugere que projetos transmidiáticos bem-sucedidos são aqueles que conseguem expandir o universo de forma enciclopédica, ao mesmo tempo que deixam lacunas narrativas. Estas lacunas incentivam a imaginação do público e permitem que cada nova mídia contribua tanto de forma independente quanto como parte de uma narrativa maior. Jenkins enfatiza que é a audiência que realmente unifica as diferentes peças desse quebra-cabeça narrativo, criando uma experiência única e pessoal para cada indivíduo. Mario Bunge (1979) oferece um modelo de sistema que é útil para entender como o projeto transmídia de *Warcraft* funciona. Segundo Bunge, um sistema consiste em componentes, o espaço em que esses componentes operam, e os suportes que facilitam as interações entre eles. No caso de *Warcraft*, os componentes são os diversos produtos (jogos, livros, filmes), o espaço é o *storyworld* de Azeroth, e os suportes são os próprios fãs e jogadores que navegam e conectam esses diferentes elementos.

Cada jogador ou leitor terá uma experiência única com o universo de *Warcraft*, dependendo de como interage com as diferentes mídias. Esta interação personalizada é central para o sucesso de um projeto transmidiático, pois permite que o *storyworld* seja vasto e inclusivo, mas também pessoal e específico para cada membro da audiência. O projeto transmidiático de *Warcraft* exemplifica como uma franquia pode crescer e se diversificar, mantendo uma narrativa coesa e envolvente. Ao permitir que cada mídia contribua de forma única e ao incentivar a participação ativa dos fãs, *Warcraft* continua a ser um exemplo de como contar histórias em um ambiente multimídia pode proporcionar experiências ricas e dinâmicas. A audiência não é apenas consumidora, mas também cocriadora, navegando entre as várias mídias para construir um entendimento pessoal e único do vasto universo de Azeroth e além.

O enredo envolvendo Jaina Proudmoore, uma figura central no universo de *Warcraft*, explora sua complexa trajetória desde a união de forças entre a Aliança e a Horda até sua crescente desilusão e transformação. Dessa maneira, as informações da narrativa da personagem se misturam e se expandem entre as mídias. Para acompanhar todos os detalhes e manter uma linha cronológica coerente, o usuário precisaria consumir não apenas os produtos videointerativos, mas também os romances, os quadrinhos, o jogo de RPG, as animações do Youtube, os contos, as crônicas e os manuais em texto.

Ao passo que a videointeratividade é moldada pelo interagir e o explorar, as imagens e os sons trabalham os sentidos e a escrita destina-se à imaginação. Assim, enquanto no videointerativo o jogador tem a liberdade, promovida pela “terceira dimensão” (Martinez 2024), de pesquisar eventos, indagar personagens e percorrer territórios; nos romances o leitor tem a possibilidade de conectar-se de maneira mais íntima com as personagens do universo, estando a par de seus sentimentos e pensamentos mais particulares. Já a cinematografia, colabora para a compreensão da ação das personagens e da ocorrência dos eventos pelo detalhe da imagem em movimento, visto que há um corpo em cena.

No caso de Jaina Proudmoore, a Blizzard proporciona ao usuário diferentes dimensões da personagem como ser atuante em seu mundo de acordo com a mídia. Em *Warcraft III*, seu comportamento é sempre forte e determinado. Ela age como uma guerreira pronta para atuar a favor do que acredita e não há como o jogador ter contato com sua subjetividade. A mudança de opinião e atitude de Jaina só ocorre pela interferência de Medivh e o grave teor de suas profecias.

Em *World of Warcraft (Wow)*, cria-se um grau ainda maior de distanciamento do jogador com a maga, pois ela passa a ser uma criatura pertencente àquele mundo, alguém que deve ser obedecida e respeitada e não mais uma personagem manipulável. Em *Wow*, apenas pelas interações com ela e pela cinematografia é que o usuário tem acesso ao modo como a maga interage e reage aos acontecimentos, visto que o foco está no jogador e na jornada de seu avatar dentro do *storyworld*. Ainda assim, em ambos, Jaina funciona como gatilho que impulsiona narrativas. Em *Warcraft III*, suas *cutscenes* e falas movem o enredo para frente, indicando os próximos passos que o jogador deve tomar em uma narrativa pré-estabelecida em que ela é

uma das protagonistas. Em *Wow*, cabe ao jogador optar por segui-la ou não. Caso o faça, Jaina dá acesso a um número de eventos em cadeia que são pré-programados, mas o controle da narrativa é do jogador e de seu avatar. É pela ação do usuário no *storyworld* que o *storytelling* se executa. E cada jogador – ou mesmo cada vez que o jogador retornar com um novo avatar – experienciará sua execução de maneira distinta.

A escolha de destacar Jaina como exemplo na mídia cinematográfica limitou sua representação apenas a animações e cutscenes, uma vez que ela não figura no filme de Duncan Jones. Isso ressalta o papel crucial das cutscenes na condução das narrativas, especialmente em *World of Warcraft*. Enquanto em *Warcraft III* elas podem não ser todas essenciais para a compreensão do enredo, em *Wow*, são fundamentais para fornecer explicações sobre os territórios, personagens e eventos, evitando que os jogadores tenham que buscar informações com NPCs. Além disso, o universo de *Wow* se desenvolve de forma contínua, e os jogadores podem não estar familiarizados com todas as suas bases, tornando as cutscenes ainda mais relevantes para a imersão e compreensão do contexto. O teórico do cinema David Bordwell (2007) pondera que o usuário, ao assistir a vídeos, necessita ir além da informação fornecida e interpretar a imagem para compreendê-la.

Warcraft, dirigido por Duncan Jones, embora não apresente Jaina, está intimamente ligado à sua narrativa, revelando como os eventos do filme contribuem para as circunstâncias enfrentadas por ela. A história dos orcs migrando para Azeroth através de um portal, aberto não apenas por Gul'dan, mas também por Medivh, está entrelaçada com a formação da Horda e da Aliança, bem como com os desafios políticos e bélicos enfrentados por Jaina. O filme, portanto, funciona como uma memória do passado do universo de *Warcraft*, complementando a experiência dos jogadores em *Wow*. Enquanto isso, a animação *Jaina: Warbringers* utiliza recursos visuais e narrativos para explorar a complexidade psicológica da personagem, oferecendo uma experiência rica em significados e emoções para os espectadores. Ambos trazem o caráter narrativo da imagem de conjurar o universo ao qual faz parte em sua função de representar (Aumont 1995).

A palavra tem suas diferentes funções nas diferentes mídias. No videointerativo, ela aparece junto a falas, textos e legendas. Nas cinematografias, ela exibe-se essencialmente através das falas das personagens. Todavia, nos romances, as palavras têm o poder de abrir caminhos para a imaginação do usuário e auxiliá-lo a compor, principalmente no caso de Jaina, uma figura mais compreensivelmente humana e mais complexa. Nos romances de Christie Golden, é possível interpretar os vários lados da maga e adentrar sua subjetividade. Esse efeito de expansão nos volumes internos da personagem ocorre pois, na prosa literária, entre enredo e personagem deve haver uma “tal simbiose que faça pensar que ambos nasceram juntos e por si mesmos”. O personagem “não pode ser um boneco que transportamos de um capítulo a outro para viver peripécias. Ou seja, ele precisa se assemelhar a nós” (Brasil 2019: 38-39). Cabe lembrar que Golden não é a única autora a escrever os romances de *Warcraft*.

Isso faz com que muitos estilos se misturem na hora de compor a antessala literária do Mundo Secundário.

Nos textos de Golden, é notável como as outras personagens interagem com Jaina Proudmoore e expressam dificuldade em compreendê-la, já que ela raramente expõe seus sentimentos e pensamentos mais profundos, embora constantemente revele suas opiniões. Isso reflete a experiência que os jogadores atentos podem ter ao interagir com ela em *Wow*. Mark Wolf (2012) explica que diálogos como esses impulsionam o desenvolvimento do projeto transmídia, permitindo que elementos semelhantes estejam presentes em diferentes mídias, fortalecendo a conexão entre elas. Em outras palavras, é viável transferir nomes de lugares do jogo para o romance, assim como manter o mesmo design de personagem entre o game e a cinematografia. No exemplo mencionado, a percepção externa do usuário como jogador é transposta para a visão das outras personagens do romance sobre a protagonista. Como leitor, nosso posicionamento se assemelha mais ao íntimo de Jaina, mesmo que a narração seja em terceira pessoa.

No entanto, as divergências entre as mídias estabelecem limites e restrições, e é nesse contexto que o conceito de projeto transmídia se revela vantajoso, pois aproveita ao máximo as habilidades de expressão da mensagem dentro de cada meio e das possibilidades de cada produto. O que não pode ser realizado em uma mídia pode ser plenamente explorado em outra. Assim, se durante o desenvolvimento do projeto transmídia não é possível abordar profundamente o aspecto íntimo de Jaina Proudmoore em sua mídia original, há vastas oportunidades de fazê-lo através da literatura.

Antonio Candido (2011), crítico literário e sociólogo, já destacava a capacidade humanizadora da literatura em relação ao leitor, e aqui, esse conceito também se aplica às personagens. Romances, contos e crônicas oferecem uma via para compreender o Mundo Secundário, raciocinando a própria jornada de adquirir conhecimento e refletir sobre a vida e o Mundo Primário. O escritor francês Marcel Proust (2013) expressou a ideia de que cada leitor, ao mergulhar em uma obra, interpreta-a à luz de sua própria experiência, usando a obra como uma lente que revela aspectos de si mesmo que poderiam passar despercebidos de outra forma. Logo, a literatura pode ser vista como um componente essencial na transmissão de histórias através de diferentes mídias, agindo como uma ponte entre a realidade e os mundos imaginários.

Assim como o vídeointerativo nos permite assumir o papel de outros personagens, a narrativa literária nos possibilita experimentar vivências, sensações e pensamentos de outros personagens a partir da capacidade de imaginar. Como pontuado por Antonio Candido (2011). No contexto de franquias como *Warcraft*, os romances e contos incitam a reflexão e a reconstrução de aspectos diversos desse universo ou elementos que não seriam explorados de outra forma. Já as crônicas simulam a História, oferecendo um relato oficial que abrange a narrativa do conhecimento sobre todas as sociedades envolvidas nas grandes guerras em Azeroth.

As narrativas escritas dentro do contexto transmídia servem como uma porta para o conhecimento, não apenas em termos de funcionalidade imediata para o usuário, mas também no sentido de proporcionar uma utilidade própria do ato de imaginar, característico da mídia em primeira dimensão. Já a interatividade via mídia videointerativa manifesta-se em duas categorias, a da manipulação de personagens do *storyworld* e a da personificação e criação de uma própria e nova personagem.

Se no primeiro o usuário pode manejar os movimentos e as atitudes de Jaina, no outro o jogador pode conduzir e cunhar a narrativa de sua própria personagem, desenhando também as suas vivências e experiências com a mídia de maneira mais livre. Em *Wow*, o jogador é o próprio Gilgamesh e o jogo são as tábulas de barro que contam suas histórias.

O crescimento do *storytelling* entre mídias permite que haja, no entanto, um certo grau, ainda que leve, de alteração de alguns aspectos dos mundos, isso vem a ocorrer por processos de transformação na mediação das formas: descrição (adaptação em palavras), visualização (adaptação em imagens ou objetos), auralização (adaptação em sons), interativação (adaptação em mídia interativa) e desinterativação (adaptação passando de mídia interativa para mídia não interativa) (Wolf 2012). Nesse sentido, também é possível perceber que, além da questão da transmidialidade, segundo as dimensões midiáticas propostas por Martinez (2024), há um possível diálogo de abrigo. O videointerativo, como mídia de terceira dimensão, tende a abrigar em si a palavra oral e escrita, e o som e a imagem em movimento à interatividade. Isso demonstra que a mídia maior pode sempre abrigar elementos da mídia menor em sua estrutura. Quando, no entanto, temos o caminho inverso, há uma tendência de que se crie uma nova expressão midiática, como ocorre com os livros-jogos, as visual novels, os quadrinhos e os filmes interativos, enquanto videogames com falas, legendas e cinematografias ainda são apenas videogames.

CONSIDERAÇÕES

Ezra Pound (2013), poeta e crítico literário, defende que a metodologia apropriada para o estudo da literatura é a análise diligente e direta de um exemplar, seguida da contínua comparação entre exemplares, similar ao método de análise usado na biologia. Essa técnica também é aplicável e útil para compreender os comportamentos midiáticos, além de seus produtos. Assim, este artigo imita o que os biólogos fazem ao reunir centenas ou milhares de “lâminas” e extrair as informações necessárias para uma proposição geral.

Nessa corrente, interessa ao meio acadêmico compreender que o produto midiático também surge em meio a circunstâncias históricas que influenciam a sua composição. Portanto, os projetos transmídia dependem de um quadro tecnológico, social e econômico, não sendo produzidos por partenogênese, em que um gameta é desenvolvido sem fertilização. De mesma maneira, precisamos considerar que uma audiência que deseje caminhar entre as expansões – e não apenas consumir um único

produto da franquia isoladamente – necessita dedicar seu tempo e seu dinheiro para fazê-lo.

A transmídia traduz-se como um conjunto de escolhas feitas sobre a melhor abordagem para contar uma história particular a um público específico. Portanto, as “dimensões” de cada mídia apresentam-se como um mapa de possibilidades a ser explorado, visto que cada uma apresentará, a partir de suas “coordenadas euclidianas”, diferentes meios de atingir o usuário (Martinez 2024). Os romances e os contos aguçarão sua imaginação e criatividade, a imagem das cinematografias tocará seus sentidos e o convidará a interpretação e decodificação das ações das personagens, e o videointerativo o convidará a explorar possibilidades dentro do Mundo Secundário, atraindo sua curiosidade.

De maneira geral, é possível compreender que as mídias se encontram em constante diálogo e transformação, e que suas respectivas midialidades, mais do que configurarem limites, constituem personalidades singulares e valiosas na realização de conteúdos em suportes diversos. Os aparatos próprios de cada mídia, ao serem postos em interação, potencializam a construção e a consolidação de múltiplas e inovadoras formas de relação com as práticas de *storytelling*. Dessa forma, independentemente dos rumos que venham a tomar os processos de criação, distribuição e recepção no campo midiático, permanece vigoroso o entendimento, de raiz ovidiana, de que as mídias são processos culturais em perpétua metamorfose.

A multiplicação de pontos de entrada para uma mesma narrativa implica a captação de diferentes públicos, favorecendo a geração de novas fontes de receita e a extensão do ciclo de vida das obras. Nesse cenário, conforme apontam Gürel e Tıǧlı (2014) e Hayati (2012), os principais beneficiários da circulação transmidiática são as corporações midiáticas, os conglomerados editoriais e as indústrias do entretenimento, que monetizam o engajamento dos consumidores ao promoverem uma participação segmentada e economicamente produtiva, em múltiplas plataformas. Ademais, Han (2024) evidencia que, no âmbito editorial, a adoção de modelos de *transmedia storytelling* se correlaciona positivamente com o desempenho financeiro, especialmente em ambientes que favorecem a inovação, indicando que a conversão de narrativas entre mídias transcende a dimensão estética para afirmar-se como vetor estratégico de capitalização no mercado contemporâneo.

Cumprе salientar, contudo, que o presente artigo não se propôs a aprofundar as questões econômicas vinculadas às narrativas transmidiáticas, concentrando-se, antes, na análise de seus aspectos conceituais e estruturais no domínio das narrativas midiáticas.

OBRAS CITADAS

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

BAUM, L. Frank. *The wondrous wizard of Oz*. Chicago, 1900.

- BLIZZARD Entertainment. *Warcraft III*. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2002a.
- BLIZZARD Entertainment. *Warcraft III: manual*. Irvine: Blizzard Entertainment, 2002b.
- BLIZZARD Entertainment. *Warcraft: Orcs and Humans*. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 1994.
- BLIZZARD Entertainment. *World of Warcraft*. [worldofwarcraft.com]. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004.
- BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BORDWELL, David. *Poetics of cinema*. New York: Routledge, 2007.
- BRASIL, Luiz Antonio de Assis. *Escrever ficção: um manual de criação literária*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- BUNGE, Mario. *Treatise on basic philosophy*. Dordrecht: D. Reidel, 1979.
- CANDIDO, Antonio. *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2011.
- GOLDEN, Christie. *Antes da tempestade*. Trad. Ivanir Alves Calado. Rio de Janeiro: Galera Record, 2019.
- GOLDEN, Christie. *Arthas: the rise of Rei Lich*. New York: Simon & Schuster, 2010.
- GOLDEN, Christie. *Cycle of hatred*. New York: Simon & Schuster, 2006.
- GOLDEN, Christie. *Jaina Proudmore: ties of war*. New York: Simon & Schuster, 2012.
- GOLDEN, Christie. *World of Warcraft: War Crimes*. New York: Simon & Schuster, 2014.
- GÜREL, Emet & Öyku Tiğli, ÖYKÜ. New world created by social media: Transmedia storytelling. *Journal of Media Critiques*, v. 1, n. 1, p. 35–65, 2014. Disponível em: [10.17349/jmc114102](https://doi.org/10.17349/jmc114102).
- HAN, Feifei. The impact of the book publishing transmedia storytelling model on business performance: the moderating role of the innovation environment. *Journal of Organizational Change Management*, Leeds, v. 37, n. 8, p. 1–17, 2024.
- HAYATI, Daryoosh. Transmedia storytelling: A study of the necessity, features and advantages. *International Journal of Information and Education Technology*, Singapore, v. 2, n. 3, p. 196–211, 2012.
- HENNIG, Martin. Why Some Worlds Fail. Observations on the Relationship Between Intertextuality, Intermediality, and Transmediality in the Resident Evil and Silent Hill Universes. *Image: Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, Issue 21 (Special Issue Media Convergence and Transmedial Worlds - Part 2), 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/16505>.
- JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.
- JENKINS, Henry. Game design as narrative. Katie Salen & Eric Zimmerman. *The game design reader*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

JENKINS, Henry. Transmedia 202: Further Reflections. 2011. Disponível em: [Transmedia 202: Further Reflections — Pop Junctions \(henryjenkins.org\)](http://henryjenkins.org/transmedia-202-further-reflections-pop-junctions).

MARTINEZ, L. Yana L. Media dimensions: comparing storytelling across literature, cinema and videogame. *European journal of literature, language and linguistics studies*, v. 8, n. 1, 2024. Disponível em: <https://tinyurl.com/y499txd7>.

MARTINEZ, L. Yana L. Transmedia storytelling: new concept, new possibilities. Maria E. R. Moreira, Rosângela F. Medeiros & Juan F. Fiorini (org.). *Intermídias, transmídias e estudos culturais*. Foz do Iguaçu: CLAE e-Books, 2021.

MARTINEZ, L. Yana L. & Ricardo C. Lopes. *Personagens: entre o literário, o midiático e o social*. Maringá: Viseu, 2019.

MCLUHAN, Herbert Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Berkeley: Gingko Press, 2013.

PHILLIPS, Andrea. *A creator's guide to storytelling transmedia*. New York: McGraw-Hill, 2012.

POUND, Ezra. *Abc da literatura*. Trad. Augusto de Campos e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2013.

PRATTEN, Robert. *Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginners*. S.l.: Createspace, 2011.

PROUST, Marcel. *Em busca do tempo perdido: o tempo redescoberto*. Trad. Lúcia Miguel Pereira. São Paulo: Globo, 2013.

WOLF, Mark J.P. *Building imaginary worlds*. New York: Routledge, 2012.