

Design de Produção na narrativa transmidiática: Revisão Sistemática de Literatura

Lucas de Moura Kurz^a✉, Rosane de Fátima Antunes Obregon^b, Ana Lucia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi^c, Cassia Cordeiro Furtado^d

^{a b c d} Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Maranhão; Universidade Federal do Maranhão, Avenida dos Portugueses, Bacanga, s/n, São Luís - MA. Brasil

^a lucasmkurz@gmail.com; ^b antunesobregon@gmail.com; ^c ana.zandomeneghi@ufma.br; ^d cassia.furtado@ufma.br

A cultura transmidiática, significativa e recorrente no cenário atual, proporciona oportunidades artísticas para criar trabalhos progressivamente complexos e imersivos. Concomitantemente, e como repercussão disto, requer uma nova abordagem de Design, em vista do novo desafio de projetar uma experiência através de diversas mídias de forma que esteja conectada e seja percebida como um todo. Um dos elementos que interferem diretamente na forma como as diversas partes de uma narrativa transmidiática podem ser conectadas é o aspecto visual concebido no Design de Produção. Esta pesquisa visa identificar possibilidades e princípios do Design de Produção nos processos de produção da narrativa transmidiática, bem como mapear as pesquisas sobre Design de Produção na narrativa transmidiática. O estudo faz uso de Revisão Sistemática de Literatura conduzido nas bases de dados Scopus, Scielo e Google Scholar. Obtêm-se como resultados a análise qualitativa descritiva dos dados coletados nos estudos encontrados, e uma síntese conceitual da pesquisa.

Palavras-chave: Direção de arte. Transmídia. Linguagem. Concepção visual.

The transmedia culture, significant and recurring in the present scenario, provides artistic opportunities to create increasingly complex and immersive work. Concurrently, and as a result, it requires a new Design approach, considering the new challenge of designing an experience through various media so that it is connected and is perceived as a whole. One of the elements that directly interfere in the way the various parts of a transmedia narrative may be connected is the visual aspect conceived in Production Design. This research aims to identify possibilities and principles of Production Design in the transmedia narrative production processes, as well as identifying the research on Production Design in transmedia storytelling. The study makes use of Systematic Literature Review conducted in the Scopus, Scielo and Google Scholar databases. The investigation show as results the descriptive qualitative analysis of the data collected in the studies found, and a conceptual synthesis of the research.

Keywords: Art direction. Transmedia. Language. Visual conception.

1. Introdução

A sociedade do século XXI encontra-se em constante avanço em termos de tecnologias de informação e comunicação, e pode-se dizer que nesse âmbito surgiram, em um curto período de tempo, novas formas de socialização e agregação de conhecimentos em todas as esferas: arte, ciência, negócios e cultura.

Nesse contexto, Henry Jenkins (2009) sinaliza o surgimento do conceito de narrativa transmidiática – uma nova sensibilidade que faz exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. Para Jenkins (2009), narrativa transmidiática é a arte de criação de um universo, que visa proporcionar aos consumidores uma experiência plena em um universo ficcional. Segundo o autor, uma narrativa transmidiática é uma forma de entretenimento que integra múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. “Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (Jenkins, 2009).

Blumenthal e Xu (2012) afirmam que essa nova forma de narrativa requer uma nova abordagem de design que possa entretecer as histórias, jogos e ambiente juntos. Os autores apontam, entre outros, a estética como um dos elementos que conectam a história através dos múltiplos suportes midiáticos.

Nesse viés, percebe-se uma possível relação entre a narrativa transmidiática e o Design de Produção. Segundo Vincent LoBrutto (2002), Design de Produção é a arte e o ofício visual da narrativa cinematográfica. Apesar de ser mais conhecida no Brasil como Direção de Arte, essa função é melhor descrita pelo termo Design de Produção porque consiste em uma atividade de natureza projetual, estratégica e metodológica que propõe integrar-se a todas as áreas de produção de um filme. É, portanto, o planejamento da concepção global da visualidade de um filme a serviço da narrativa.

Assim, entende-se que é coerente estudar a possível relação entre a narrativa transmidiática e a prática do Design de Produção, considerando que a narrativa transmidiática objetiva proporcionar uma experiência imersiva em um universo complexo e que o designer de produção é responsável pela abordagem visual de um universo ficcional. Levando em conta que a narrativa transmidiática é “[...] característica fundamental para a difusão de informação contemporânea” (Porto-Reno; Versuti; Moraes-Gonçalves; Gosciola, 2011) e que essa forma de narrativa requer uma nova abordagem de design, podendo esta ser a abordagem visual, depreende-se que é relevante a busca pelo aprofundamento na temática.

Este trabalho, na qualidade de artigo de revisão (argumentativo), visa suscitar a discussão acerca da possível relação entre o Design de Produção e a narrativa

transmidiática através de um levantamento das pesquisas na área, objetivando reunir o estado da arte das pesquisas.

Considerando a relevância do tema proposto e fundamentando-se na metodologia proposta por Crossan e Apaydin (2009) para a realização de revisão sistemática de literatura – a fim de garantir o rigor do procedimento científico – este trabalho visa coletar, selecionar, analisar e sintetizar os estudos empíricos, teóricos e de revisão que abordem a aplicação das práticas projetuais, técnicas e saberes do designer de produção à construção de uma narrativa transmidiática, formalizando-se nos dois objetivos: (1) identificar possibilidades e princípios do Design de Produção nos processos de produção da narrativa transmidiática e (2) mapear as pesquisas sobre Design de Produção na narrativa transmidiática.

Adicionalmente, através da síntese conceitual da pesquisa, pretende-se discernir as lacunas e tensões do tema e, assim, abrir caminho para os desdobramentos deste trabalho que permitam desenvolver uma discussão mais aprofundada e estruturada no assunto, visando contribuir com os estudos em projeto visual e narrativa transmidiática.

2. Metodologia

Segundo Castro (2001), a revisão sistemática é uma revisão planejada para responder uma (ou mais) pergunta específica e que utiliza métodos explícitos e sistemáticos para identificar, selecionar e avaliar criticamente os estudos, e para coletar e analisar os dados desses estudos incluídos na revisão.

Utiliza-se como referencial teórico, nesta pesquisa, a proposta metodológica defendida por Crossan e Apaydin (2009), orientando a coleta, seleção, análise e síntese dos estudos empíricos, teóricos e de revisão em questão de forma objetiva e explícita de acordo com o procedimento científico.

A revisão sistemática de literatura objetiva realizar uma pesquisa transparente, reproduzível e, assim, propiciar uma ampla investigação no universo das pesquisas desenvolvidas no âmbito nacional e internacional (Obregon, 2011). Assim, a revisão sistemática de literatura foi realizada em três bases de dados com a intenção de obter contribuições relevantes para a temática e explorar o cenário acadêmico no âmbito mundial. A seguir, descrevem-se os procedimentos metodológicos norteadores da busca sistemática.

2.1 Critérios de seleção: palavras-chave e termos de pesquisa

Quadro 1: critérios de seleção

Bancos de dados: SCOPUS, SCIELO, GOOGLE SCHOLAR	Tipo de documento: ALL – in “article title, abstract, keywords”	Área de assunto: Arquitetura e Urbanismo	Período: 2006 to present (20 Jul 2016)		
Pesquisa 1		Pesquisa 2		Pesquisa 3	
Pesquisa 4		Pesquisa 5			
“production design” AND “transmedia storytelling”	“art direction” AND “transmedia storytelling”	“production design” AND “transmedia”	“storytelling” AND “transmedia” AND “design”	“art direction” AND “transmedia”	

- a) **Em relação ao conteúdo:** artigos que façam a abordagem dos aspectos da visualidade da narrativa transmidiática. Isto é, é preciso entender a narrativa transmidiática no âmbito de sua interpretação visual, de que forma isso ocorre atualmente e pensar como deve ocorrer, fundamentando-se nos princípios, técnicas e saberes do Design e Design de Produção. Busca-se identificar pesquisas que indiquem as lacunas e tensões ainda existentes no campo do tema proposto.
- b) **Em relação ao tipo de artigo:** serão considerados artigos empíricos, teóricos e de revisão.
- c) **Em relação à língua:** serão considerados artigos em língua inglesa ou portuguesa.
- d) **Critérios de exclusão:** artigos que não abordem claramente as características visuais – de Design e Direção de Arte – das narrativas transmidiáticas; artigos que abordem as características visuais de Design e Direção de Arte de uma narrativa transmidiática, mas sem considerar e preocupar-se em adaptá-las às linguagens muito próprias das diferentes plataformas midiáticas pelas quais a narrativa pode ser composta.

2.2 Agrupamento de publicações e compilação do conjunto de considerações

No conjunto de consideração inicial da pesquisa realizada nas bases de dados, fez-se a triagem inicial sobre 97 artigos coletados (40 artigos na base de dados Scopus, 3 artigos na base de dados Scielo e 54 artigos na base de dados Google Scholar), considerando os critérios de inclusão dos itens (a), (b), (c) e o critério de exclusão do item (d).

Após a triagem, o conjunto de consideração final de 7 artigos selecionados, sendo 6 deles de natureza teórica e 1 de natureza empírica.

Os motivos para não selecionar os 97 artigos encontrados estão em sua maioria relacionados ao critério de inclusão (a) e o critério de exclusão (d), considerando que não foi mencionado, na maioria deles, o planejamento visual de uma narrativa transmidiática.

Os temas abordados pelos artigos excluídos da pesquisa variam entre o uso da narrativa transmidiática para aprendizado e o projeto de uma narrativa transmidiática no âmbito da construção estrutural da história, sem considerar a visualidade. Foram encontrados também estudos sobre a narrativa transmidiática e as possíveis plataformas midiáticas com foco em suas possibilidades em variadas mídias e campos de atuação, sem abordar esse conceito sob o viés específico do Design (e Design de Produção).

Também foram encontrados artigos que abordam o tema da narrativa transmidiática com foco nos papéis e consequências sociais e culturais, e com a presença do Design enquanto ferramenta projetual para a construção da trama da narrativa nesse sentido.

2.3 Análise de dados

Quatro dos artigos do conjunto de consideração final evidenciaram um não aprofundamento nas lacunas e tensões do tema deste trabalho ao serem analisados mais profundamente: um artigo teórico cujo tema central é pensar adaptações de trabalhos originalmente unimidiáticos para variadas plataformas midiáticas com ênfase para a transposição de livros de figuras para trabalhos de animação adaptados; um artigo teórico cuja ideia é expandir a narrativa transmidiática para o Jornalismo; dois artigos que focam nas noções de elementos estruturais de campanhas de *branding* transmídia.

Assim, dos sete artigos selecionados na pesquisa de revisão sistemática, identificam-se três artigos que apresentam estudos sobre o projeto visual na narrativa transmidiática de forma mais pontual e, portanto, com significativa contribuição para o estudo.

Em *“The Ghost Storyscape: Designing for Transmedia Storytelling”* (Blumenthal; Xu, 2012) os autores propõem-se a estudar a estruturação de uma narrativa transmidiática visando otimizar a experiência do usuário, assumindo que uma das questões-chave

desse tipo de narrativa é a forma como planejar uma experiência participativa através de diferentes mídias de modo que esta seja conectada e percebida como um todo.

Apesar de o artigo ter como foco o design enquanto projeto da narrativa/roteiro (e os elementos conectores da história) e não especificamente os elementos visuais do Design de Produção, o mesmo apresenta contribuições consideradas relevantes para esta pesquisa. A proposta do artigo é levantar, a partir de estudos em mídias, literatura de produção e da prática, elementos conectores de natureza narrativa que servem para construir relações entre as diferentes plataformas midiáticas, de forma que essas mídias sejam percebidas como partes integrantes de uma mesma história.

“O objetivo desses conectores é de criar relações que formem um trabalho íntegro a partir de partes individuais” (Blumenthal; Xu, 2012, tradução nossa). Assim, esses conectores são elementos narrativos que se repetem nas diferentes partes – e plataformas – da história, com o objetivo de integrá-las como um único universo.

A pesquisa foca nos conectores de franquias, e apenas menciona conectores baseados em *plot* (enredo) e estética, que seria mais próximo do tema aqui proposto: “Com a cultura transmidiática sendo adotada por uma audiência massiva, designers enfrentam novos desafios, diferentes de projetar para cada mídia individual. Além dos conectores comuns de *plot* e estética [...]” (Blumenthal; Xu, 2012, tradução nossa).

Teoricamente perguntam: “Quais os outros elementos de design que podem ser suscitados como *link* entre diferentes mídias? Como é possível projetar para esses elementos conectores?” (Blumenthal; Xu, 2012, tradução nossa).

Para explorar as respostas às questões acima, propomos quatro conectores de história enquanto elementos de design: mitologia, cânone, personagens e gênero. O objetivo é criar um ecossistema para que os participantes transitem de um meio ao outro enquanto se mantém o senso de integração dentro do contexto de uma história maior. As relações entre os elementos de uma *storyscape* são o que a faz efetiva e atraente e é por isso que os conectores são importantes. (Blumenthal; Xu, 2012, tradução nossa).

Apesar de serem conectores cujo foco é principalmente na produção do roteiro ou estrutura da narrativa – são elementos conceituais e simbólicos, voltados para a construção de significado na história – têm importância no âmbito desta pesquisa considerando que a interpretação visual da narrativa deve ser desenvolvida simultaneamente ao desenvolvimento do roteiro, como corrobora LoBrutto (2001):

O processo de design começa antes mesmo de uma única palavra ser colocada no papel. Todos os filmes começam com uma ideia, um conceito, e uma história. [...] Deve-se escrever visualmente para que a fotografia e o design possam interpretar o roteiro. (LoBrutto, 2001, tradução nossa).

Assim, cada um desses quatro conectores descritos no artigo analisado pode ser interpretado e reforçado na visualidade da narrativa. A eficácia dos conectores pode ser potencializada através das escolhas do Design de Produção. Assim como o conector é uma ferramenta que funciona em prol da consistência da narrativa, o Design de Produção é uma ferramenta que funciona em prol e integralizado ao conector e, assim, à narrativa.

A relevância para a delimitação do problema reside no fato de que é preciso pensar esses conectores ao mesmo tempo em que se projeta o Design de Produção (e isso não é levado em conta no artigo analisado), é preciso mencionar e dedicar-se ao estudo das possíveis formas de representação visual dos conectores, seja em cenário, objetos, personagens, finalização, entre outros.

No artigo "*Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations*" (Gambarato, 2013), aborda-se design no sentido de estruturação e desenvolvimento da narrativa transmidiática em vários aspectos, incluindo os aspectos estéticos. A autora assume que considerações e teorias em narrativa transmidiática estão evoluindo, mas ainda estão amplamente abertas a mudança, porque é um conceito relativamente novo e não tem métodos específicos de análise.

Assumindo que a narrativa transmidiática é um fenômeno complexo – segundo Jenkins (2010), "[...] representa uma intersecção entre campos de pesquisa que são normalmente mantidos como metodologicamente separados" (p. 943, tradução nossa) – o artigo tem uma abordagem bastante ampla, sendo que um dos "aspectos relevantes" do desenvolvimento do tema da narrativa transmidiática abordados no artigo é o objeto desta pesquisa.

O objetivo, definido pela autora do referido artigo, é abordar as características principais do processo de design por trás de projetos transmidiáticos de forma a contribuir ao dar suporte para as necessidades analíticas dos "designers de transmídia" e para a pesquisa aplicada no interesse da mídia. São feitas considerações analíticas acerca das características essenciais da narrativa transmidiática fornecendo, para cada um dos tópicos apresentados, uma série de perguntas-chave que devem ser respondidas para a produção eficaz da narrativa.

Os tópicos são: premissa e propósito, narrativa, construção de mundo, personagens, extensões, plataformas midiáticas e gênero, audiência e mercado, engajamento, estrutura, estética. A pesquisa evidencia aspectos cruciais que devem ser pensados para cada uma desses tópicos e, dessa forma, não aprofunda nenhum destes.

As informações evidenciadas são, com efeito, relevantes e indubitavelmente ajudam a pensar o Design de Produção aplicado à narrativa transmidiática: não apenas o conteúdo que diz respeito a estética, mas também os outros aspectos mencionados.

Contudo, o artigo apresenta escassas informações específicas a respeito do tema aqui proposto, sinalizando carência no desenvolvimento da pesquisa nesse âmbito, e o conteúdo específico evidenciado mostra-se intuitivo e óbvio dada a ausência de material bibliográfico de referência no assunto em particular.

A seguir, o artigo “*How to write a Transmedia Production Bible*” (Hayes, 2011) é um documento cujo objetivo é servir de guia de melhores práticas no pensar, planejar e documentar, e nos materiais de suporte requeridos, para o desenvolvimento de uma propriedade através de múltiplas plataformas.

O artigo organiza componentes-chave de um complexo serviço multi-plataforma, discorrendo e orientando sobre cada um destes a fim de guiar as etapas necessárias para produzir uma história ou experiência cativante. É um guia para produtores de projetos de narrativa transmidiática, “[...] que têm responsabilidade sobre a direção geral de todas as áreas-chave, e devem comunicar a conduta que precisam que os vários membros das equipes multidisciplinares cumpram” (Hayes, 2011, tradução nossa).

O artigo organiza uma série de etapas que devem ser pensadas e documentadas em uma “bíblia de produção”, sendo essas etapas estruturadas a partir dos componentes-chave: tratamento; especificação funcional; especificação de design; especificação de tecnologia; negócio e *marketing*. Assim, o objetivo é estruturar e planejar a narrativa transmidiática e, nesse processo, produzir uma bíblia da produção que inclui os componentes-chave supracitados.

O capítulo “especificação de design” explicita uma visão geral acerca do ‘*look & feel*’ dos elementos visuais e de áudio, através de:

[...] componentes de design detalhados, orientações de *branding*, *wireframes*¹, guias de estilo, interfaces completamente modeladas, e assim por diante. O capítulo irá adicionar cor, visualizando a história e os componentes funcionais e, na medida do possível, mostrar designs terminados para a narrativa para cada plataforma ou canal (HAYES, 2011, tradução nossa).

A seção inclui: estética do projeto; *branding* e introdução às orientações de design; *storyboard*²; *wireframes*; guia de estilo, especificações de cor e fonte; estilos de design de mídia; lista completa de recursos. Essa é a seção do artigo cujo conteúdo é mais correspondente ao proposto nesta pesquisa, apesar de que todas as seções, de alguma forma, exercem influência pontualmente no processo de interpretação visual de uma narrativa transmidiática.

¹ *Wireframes*, segundo Hayes (2011), são mapas detalhados de uma interface, e gráficos de contorno que irão permitir ao desenvolvedor web, designer de *game*, ou desenvolvedor de aplicativos para *mobile*, por exemplo, criar os elementos estruturais de um produto.

² “[...] o *storyboard* é a “colocação de imagens” do argumento, sob a forma de quadradinhos ilustrados” (Jacquinot; Saint-Vincent; Saint-Vincent, 2006).

O artigo aborda cada uma das seções e subseções de forma ampla, não se aprofundando em cada uma das etapas, mas suscitando aquilo de mais substancial. Essa abordagem, apesar de efetiva para o pensar, planejar e documentar a narrativa transmidiática como um todo – e necessária para o desenvolvimento satisfatório de cada uma das seções e subseções – gera resultados não tão relevantes no âmbito desta pesquisa e seu objetivo muito específico.

São apresentadas diretrizes pouco específicas para o desenvolvimento dos elementos visuais e as particularidades de cada plataforma midiática, e não há aprofundamento em cada uma das etapas, apesar do potencial da discussão – isso ocorre porque esse não é o foco do referido artigo.

O artigo contribui para esta pesquisa ao apresentar seções e subseções relevantes e pertinentes, não só no concernente a visualidade da narrativa transmidiática. Todavia, evidencia carência de pesquisa no tema aqui proposto pelo não aprofundamento e abordagem detalhada das possibilidades e variáveis da prática do Design de Produção na narrativa transmidiática.

2.4 Síntese

A partir dos sete artigos selecionados e analisados na revisão sistemática, foi possível sintetizar os pontos de vista dos diferentes autores, e a colaboração de reflexões e aportes teóricos permitiram uma melhor compreensão acerca do tema, evidenciando as lacunas existentes.

Assim, estabeleceram-se relações importantes entre os principais conceitos, pretendendo atingir os objetivos propostos no início desta pesquisa: (1) identificar possibilidades e princípios do Design de Produção nos processos de produção da narrativa transmidiática, e (2) mapear as pesquisas sobre Design de Produção na narrativa transmidiática.

a) O universo conectado e íntegro de uma narrativa transmidiática:

Em análise aos conceitos encontrados na revisão percebe-se que, entre os autores investigados, é senso comum considerar que é preciso obter meios para criar um universo mais coeso o possível. Aprofundando a síntese no âmbito de melhor compreender a necessidade de convergir as mídias e tornar o universo ficcional unificado, assumem relevância as contribuições de Henry Jenkins (2009) para o tema.

Segundo Blumenthal e Xu (2012), uma das questões-chave da narrativa transmidiática é a forma como projetar uma experiência participativa através de diferentes mídias de forma que esta seja conectada e percebida como um todo. Assim,

considerando que a narrativa transmidiática visa proporcionar “uma experiência plena em um universo ficcional” (Jenkins, 2009), entende-se que o fato de que cada suporte midiático tem sua linguagem própria pode representar um obstáculo para o objetivo de obter um universo conectado e percebido como um todo, dificultando a obtenção de uma experiência plena.

De acordo com Gambarato (2013), a narrativa transmidiática é um fenômeno complexo que representa uma intersecção entre campos de pesquisa que, segundo Jenkins (2009), são normalmente mantidos como metodologicamente separados. Por esse motivo, os autores ratificam que a forma como essa experiência será projetada é uma questão-chave, uma vez que é preciso conjecturar formas de conectar e criar relações entre as partes da história e, portanto, entre os suportes midiáticos diversos “e suas linguagens cada vez mais numerosas e complexas” (Porto-Reno; Versuti; Moraes-Gonçalves; Gosciola, 2011).

Portanto, é preciso pensar quais elementos de design podem servir de *link*, construindo relações entre as diferentes mídias. Assim, sugere-se o uso de elementos conectores, com o objetivo de “criar relações que formem um trabalho íntegro a partir das partes individuais” (Blumenthal; Xu, 2012, tradução nossa).

Outra forma de tornar o universo da narrativa transmidiática mais íntegro é o proposto por Hayes (2011), a criação de um documento – denominado “bíblia” – documentando as características globais da produção. Esse documento seria um guia para os produtores da narrativas, uma vez que são esses os profissionais “que têm responsabilidade sobre a direção geral de todas as áreas-chave, e devem comunicar a conduta que precisam que os vários membros das equipes multidisciplinares cumpram” (Hayes, 2011, tradução nossa).

Entende-se que a comunicação e colaboração entre as equipes multidisciplinares é um meio fundamental para criar relações e conexões entre as partes da narrativa em seus variados aspectos e suportes midiáticos.

É possível discernir que o projeto visual da narrativa transmidiática é um dos elementos que pode – e deve – ser usado à serviço da consistência narrativa. As características estéticas também são fatores que conectam as partes da história em um único universo. Logo, é preciso que todos os componentes visuais do projeto sejam consistentes ao longo das plataformas midiáticas nas quais a história se desenvolve.

É preciso que elementos como cenários, personagens (e seus figurinos, cabelos, maquiagens, etc.), paletas de cores, objetos, decoração, efeitos especiais sejam consistentes entre as partes da história, para que a atmosfera e o estilo que esses elementos transmitem relacionem as partes do universo ao longo das diferentes plataformas.

b) A natureza colaborativa do projeto visual na narrativa transmidiática:

De acordo com as reflexões dos pesquisadores encontrados identifica-se que, em uma narrativa transmidiática, é melhor que todos os departamentos da produção trabalhem colaborativamente, com o intuito de criar um universo ficcional íntegro em todos os seus aspectos.

A partir do trabalho colaborativo, percebe-se que a interpretação visual da narrativa pode e deve ser pensada simultaneamente a outros aspectos da produção, como desenvolvimento dos roteiros e questões técnicas, de forma que a visualidade pode relacionar-se com esses outros aspectos influenciando-os ou sendo influenciada.

Esse conceito é semelhante ao que LoBrutto (2002) descreve sobre a natureza colaborativa do Design de Produção. Para o autor, “O estilo visual global de um filme vem da trindade composta pelo diretor, diretor de fotografia e do designer de produção” (LoBrutto, 2002, tradução nossa). Além disso, elucida que o designer de produção lidera o departamento de arte e gerencia um time criativo que inclui diretores de arte, decoradores de set, pintores, carpinteiros, e outros especialistas em trabalhos manuais.

Uma evidência de que todos os componentes-chave influenciam e são influenciados pelo projeto visual da narrativa é a necessidade, descrita por Hayes (2011), de produzir um documento formalizando as escolhas em todas as áreas da produção, com o intuito de comunicar essas escolhas aos vários membros das equipes multidisciplinares. Segundo o autor, todas as áreas-chave devem estar conectadas, a história com os elementos de design/técnicos.

É interessante promover a comunicação e colaboração entre a área do Design de Produção e as demais áreas, bem como entre suas subáreas. Comunicar as decisões da visualidade através da documentação – como em um livro de arte – é essencial para integrar as diversas partes da história ao passo que integra as diversas equipes envolvidas.

Assim como, em um filme, o designer de produção tem a função de promover a comunicação com a equipe de arte (cenógrafos, desenhistas, produtores de objetos, decoradores), o designer de uma narrativa transmidiática deve comunicar os aspectos estéticos com as equipes multidisciplinares, para que cada mídia seja projetada levando em conta a atmosfera e o estilo global da história.

c) A necessidade de aprofundamento no tema do projeto visual na narrativa transmidiática:

Em termos gerais, as pesquisas encontradas na revisão salientam a relevância da narrativa transmidiática no cenário atual. Blumenthal e Xu (2012) afirmam que a

distribuição de complexas franquias e histórias, jogos e ambientes é necessária para os detentores de propriedades intelectuais não apenas para obter retornos substanciais do investimento de capital, mas também para competir e destacar-se entre os demais trabalhos de arte culturalmente significantes.

Porto-Renó, Versuti, Moraes-Gonçalves e Gosciola (2011) corroboram que a narrativa transmidiática é “[...] característica fundamental para a difusão de informação contemporânea” (Porto-Reno; Versuti; Moraes-Gonçalves; Gosciola, 2011).

Gambarato (2013) aponta que as teorias em narrativa transmidiática estão amplamente abertas a mudanças, considerando que é um conceito relativamente novo e não tem métodos específicos de análise. Blumenthal e Xu (2012) afirmam que essa nova forma de narrativa requer uma nova abordagem de design que possa entretecer as histórias, jogos e ambiente juntos. Entende-se, portanto, que a discussão sobre o tema da narrativa transmidiática – e seus componentes – é um campo fértil em termos de investigação científica.

Apesar disso, como resultado desta revisão de literatura no que se refere a delimitação do estado da arte da temática, têm-se como resultado a não abordagem aprofundada dos elementos e linguagens visuais enquanto ferramenta conectora pelos estudos em narrativa transmidiática.

Assim, fica evidente a carência de pesquisa em termos de aprofundamento e abordagem detalhada das possibilidades e das variáveis do projeto visual na narrativa visual como foco da investigação. Não há aprofundamento no tema, abordando-o apenas escassa e superficialmente.

Blumenthal e Xu (2012) sugerem que é preciso desenvolver uma pesquisa mais estruturada para determinar melhor como o significado é compartilhado entre as plataformas. Sendo assim, sugere-se que o estudo do aspecto visual na narrativa transmidiática pode ser um dos vieses através dos quais será possível alcançar esse objetivo.

Constata-se a necessidade de avanço nas pesquisas no sentido de analisar as práticas projetuais e saberes do designer de produção na construção de uma narrativa transmidiática.

3. Considerações

Através da metodologia proposta por Crossan e Apaydin (2009) foi possível empreender um processo transparente e, como consequência, obtiveram-se resultados cientificamente estruturados. O método permitiu que os resultados encontrados fossem

objetivamente filtrados, resultando em uma síntese consistente dos principais pontos em comum entre pesquisas realizadas no âmbito nacional e internacional.

A partir da revisão sistemática de literatura identifica-se a necessidade de, em uma narrativa transmidiática, convergir as mídias que a integram a fim de produzir um universo íntegro e, assim, uma experiência mais complexa e interessante. Portanto, é preciso compreender e aprofundar-se nos possíveis meios de *linkar* as partes desse todo, inclusive no plano visual.

Para isso, é interessante que o trabalho de produção em uma narrativa transmidiática seja colaborativo, conectando todas as áreas e equipes multidisciplinares para que todos os membros das equipes criativas e de produção estejam desenvolvendo conceitualmente o mesmo projeto.

Identifica-se também a relevância da narrativa transmidiática e a necessidade de uma abordagem sob o viés do projeto visual. Através da revisão empreendida em três bases de dados, identificou-se uma rasa aproximação à temática aqui proposta, embora esteja explícito que é um campo fértil em termos de pesquisa científica.

Portanto, como possível desdobramento desta pesquisa, sugere-se o aprofundamento detalhado no âmbito do projeto visual para a narrativa transmidiática, levando em conta as particularidades de cada plataforma midiática do projeto, os elementos que podem ser utilizados para conectar as partes da história – sejam visuais ou não visuais – e a natureza colaborativa da prática.

Referências

- Blumenthal, H; Xu, Y. 2012. The Ghost Club Storyscape: Designing for Transmedia Storytelling. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*. Vol. 58, No. 2: 190-196.
- Castro, A. 2001. *Revisão sistemática e Meta-Análise*. Disponível em: <http://www.metodologia.org>. Acesso: 26 de agosto de 2016.
- Crossan, M; Apaydin, M. 2009. A Multi-Dimensional Framework of Organizational Innovation: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Management Studies*. Vol. 47, No. 6: 1154-1191.
- Gambarato, R. 2013. Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*. Vol. 1: 80-100.
- Hayes, G. 2011. *How to Write a Transmedia Production Bible: a template for multi-platform producers*. Sydney: Screen Australia.
- Jacquinot, R; Saint-Vincent, O; Saint_Vincent, R. 2006. *Guia prático do Storyboard*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.

Jenkins, H. 2009. *A cultura da convergência*. 2 ed. São Paulo: Aleph.

Jenkins, H. 2010. Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. Vol. 24, No. 6: 943-958.

Obregon, R. 2011. *O padrão arquetípico da alteridade e o compartilhamento de conhecimento em Ambiente Virtual de Aprendizagem*. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

Porto-Reno, D; Versuti, A; Moraes-Gonçalves, E; Gosciola, V. 2011. Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. *Palavra Clave*. Vol. 14, No. 2: 201-215.