



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

LUIS GABRIEL PEREIRA DA SILVA

ARCANE: Lógica transmídia e a construção de
universos ficcionais

Campo Grande - MS
Novembro / 2024



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



ARCANE: Lógica transmídia e a construção de universos ficcionais

LUIS GABRIEL PEREIRA DA SILVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFMS, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Comunicação. Área de concentração: Mídia e Representação Social.

Orientador: Prof. Dr. Julio Carlos Bezerra

LUIS GABRIEL PEREIRA DA SILVA

ARCANE: Lógica transmídia e a construção de universos ficcionais

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Mídia e Representação Social. Linha de Pesquisa: Mídia, Identidade e Regionalidade.

Campo Grande - MS, 16 de Dezembro de 2024.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Julio Carlos Bezerra
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Regis Orlando Rasia
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. José Carlos Messias
Universidade do(a) Segundo(a) Avaliador(a)

O presente trabalho foi realizado com apoio da Bolsa Permanência para Estudantes Negros dos Cursos de Graduação, Mestrado e Doutorado da UFMS – CARREFOUR/2024.

AGRADECIMENTOS

Tenho muitas pessoas a agradecer durante essa jornada extensa que foi todo o processo da pós-graduação. Em primeiro a minha família, por sempre me apoiarem e me permitirem chegar onde cheguei.

Agradeço também a meu orientador, Julio Bezerra que desde as primeiras conversas me incentivou bastante e sempre deu todo o suporte necessário para o desenvolvimento da pesquisa, assim como todas as mudanças de direcionamento necessárias durante esse período. Um agradecimento especial para sua paciência e compreensão com alguns contratempos que dificultaram prazos no decorrer da pesquisa.

A meus amigos que sempre me motivaram e com quem tive longas discussões no decorrer da pesquisa, em especial a Luise que esteve muito próxima durante o desenvolvimento e me acompanhou nos melhores e piores momentos dessa dissertação.

Por fim, agradeço a toda equipe de professores e técnicos do PPGCOM que possibilitam que mestrado funcione e compartilham seu conhecimento com os estudantes da pós-graduação. Isso se estende aos professores do curso de audiovisual, que em um nível mais pessoal, me ajudaram com direcionamentos, conselhos e sugestões durante o desenvolvimento da pesquisa.

RESUMO

Esta pesquisa analisa o universo transmidiático de *League of Legends* e sua expansão na série *Arcane*, integrando conceitos de transmídia e paratextos a partir das teorias de Jenkins (2006) e Gray (2010). O estudo investiga como *Arcane*, inicialmente concebida como um paratexto, transita para a esfera do cânone transmidiático, exemplificando a flexibilidade e fluidez das narrativas contemporâneas. Enquanto o jogo oferece aos jogadores uma interação direta com o universo ficcional, *Arcane* aprofunda as histórias e motivações dos personagens, tornando-se uma peça indispensável para a compreensão do universo de Runeterra. A narrativa transmídia se estrutura em múltiplas plataformas, com cada mídia contribuindo de forma única e indispensável para a experiência narrativa. Gray complementa essa perspectiva ao destacar que os paratextos podem enriquecer ou modificar a percepção da obra principal, muitas vezes migrando para uma posição de centralidade. A pesquisa explora como exemplifica essa transição, consolidando-se como uma obra central no universo de *League of Legends* graças à sua profundidade narrativa e ampla recepção com a crítica e público. As análises narrativa e fílmica revelam que a forma e o conteúdo de *Arcane* são inseparáveis e complementares. A estética visual e sonora da série potencializa os conflitos e as motivações dos personagens, criando um diálogo que redefine os limites das narrativas transmidiáticas. Ao explorar essa dinâmica, a pesquisa mostra que o sucesso de *Arcane* não está apenas em sua narrativa, mas na maneira como essa história é apresentada, expandindo e ressignificando o universo de *League of Legends*. Essa abordagem destaca a importância dos paratextos e das mídias complementares na construção de universos narrativos complexos, contribuindo para os estudos contemporâneos de transmídia, cultura digital e audiovisual.

Palavras-chave: Audiovisual; Transmídia; Paratextos; *Arcane*; *League of Legends*.

ABSTRACT

This research analyzes the transmedia universe of League of Legends and its expansion through the series Arcane, integrating concepts of transmedia and paratexts based on the theories of Jenkins (2006) and Gray (2010). The study investigates how Arcane, initially conceived as a paratext, transitions into the realm of transmedia canon, exemplifying the flexibility and fluidity of contemporary narratives. While the game offers players direct interaction with the fictional universe, Arcane delves deeper into the characters' stories and motivations, becoming an essential piece for understanding the universe of Runeterra. Transmedia storytelling is structured across multiple platforms, with each medium contributing uniquely and indispensably to the narrative experience. Gray complements this perspective by highlighting how paratexts can enrich or alter the perception of the main work, often shifting to a central role. This research explores how Arcane exemplifies this transition, establishing itself as a central work in the League of Legends universe due to its narrative depth and widespread acclaim from critics and audiences alike. Narrative and filmic analyses reveal that the form and content of Arcane are inseparable and complementary. The series' visual and auditory aesthetics enhance the characters' conflicts and motivations, creating a dialogue that redefines the boundaries of transmedia narratives. By exploring this dynamic, the research demonstrates that Arcane's success lies not only in its story but also in how that story is presented, expanding and redefining the League of Legends universe. This approach underscores the importance of paratexts and complementary media in constructing complex narrative universes, contributing to contemporary studies in transmedia, digital culture, and audiovisual storytelling.

.Keywords: Audiovisual; Transmedia; Paratexts; Arcane; League of Legends.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Evolução gráfica de Tennis for Two para Cyberpunk 2077.....	15
Figura 2: Tela de Donkey Kong.....	17
Figura 3: Transmídia e convergência.....	21
Figura 4: Capa de Castlevania (1986) e poster de Castlevania (2017).....	28
Figura 5: Mapa de Runeterra.....	37
Figura 6: Personagens de Ionia.....	38
Figura 7: Biografia e conto.....	39
Figura 8: Legends of Runeterra.....	41
Figura 9: Jinx clássica x Jinx Guardiã Estelar.....	45
Figura 10: Riven enfrenta Draven.....	52
Figura 11: Jinx em meio ao caos.....	54
Figura 12: Guardiões Estelares.....	55
Figura 13: O grupo K/DA.....	57
Figura 14: Teste de animação de <i>Arcane</i>	62
Figura 15: A banda no universo de <i>Arcane</i>	65
Figura 16: Vi e Powder na ponte.....	70
Figura 17: Powder percebe o estrago que causou.....	72
Figura 18: Jinx e o fantasma de Mylo.....	75
Figura 19: Ekko contra Jinx.....	78
Figura 20: Jinx prepara seu ato final.....	79
Figura 21: Explosão 2D em um ambiente 3D.....	85
Figura 22: Contraste de ambientação.....	87
Figura 23: Luz e água na lente.....	88

Figura 24: Alucinações de Jinx.....	89
Figura 25: Investigação de Caitlyn.....	90
Figura 26: Cena 1 – Jinx nas sombras.....	91
Figura 27: Cena 2 – A mesa.....	92
Figura 28: Cena 3 – A bandeja.....	93
Figura 29: Cena 4 – As duas cadeiras.....	94
Figura 30: Cena 5 – Silco e Vi.....	96
Figura 31: Cena 6 – Alucinações e arma.....	97
Figura 32: Cena 7 – A morte de Silco.....	98
Figura 33: Cena 8 – Jinx escolhe a cadeira.....	99
Figura 34: Cena 9 – O foguete contra Piltover.....	100

SUMÁRIO

RESUMO.....	5
INTRODUÇÃO	10
1. VIDEOGAMES E ENTRETENIMENTO	14
1.1 Transmídia	18
1.2 Netflix e Plataformização.....	24
2. O UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DE RUNETERRA.....	30
2.1 League of Legends.....	30
2.2. Runeterra	34
2.3 Monetização e Skins	44
3. CINEMÁTICAS	48
3.1 Tipologias de Cinemática.....	50
3.1.1 Início de Temporada	50
3.1.2 Apresentação de personagens	53
3.1.3 Linhas de Skins	54
3.1.4 Grupos Musicais.....	57
3.1.5 Cinemáticas do Worlds.....	58
4. ARCANÉ	61
4.1 O processo de criação da série: Construindo pontes.....	62
4.2 O lançamento de Arcane	64
4.3 Análise Narrativa.....	66
4.4 A Tragédia em Arcane.....	67
4.4.1 Ato I	71
4.4.2 Ato II.....	74
4.4.3 Ato III	77
5. ANÁLISE FÍLMICA.....	82
5.1 Análise fílmica da cena final.....	91
6. TRANSMÍDIA, PARATEXTO E CÂNONE.....	102
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	106
REFERÊNCIAS	108

INTRODUÇÃO

Entre videogames, computadores e até mesmo celulares, existem incontáveis opções de jogos eletrônicos dos mais variados gêneros. Essa ampla variedade não apenas reflete a diversidade de interesses e preferências dos jogadores, mas também evidencia o potencial dessas mídias para alcançar públicos diversificados. Com opções para todas as idades, a indústria dos jogos eletrônicos oferece um vasto espectro de experiências de entretenimento e interação. Essa popularidade e diversidade apontam um papel significativo dos jogos eletrônicos como parte da indústria do entretenimento e na cultura contemporânea, especialmente após o advento da internet.

Dadas as possibilidades criativas e financeiras, não é de se estranhar que os jogos tenham começado a expandir seus universos narrativos para outras mídias (ou se deixado inspirar por obras que vêm de outras mídias), tornando-se transmídia. Esta expressão surge através de Marsha Kinder (1991) para descrever supersistemas comerciais de intertextualidade transmídia no entretenimento infantil. Esta mesma noção foi posteriormente utilizada por Henry Jenkins, em seu artigo *Transmedia Storytelling* (2003). Poucos anos depois ele expandiu suas ideias sobre esse conceito e as publicou em seu livro *Cultura da Convergência*, publicado em 2006. Narrativas transmídia podem ser definidas, portanto, de acordo com o autor, como:

Uma história transmídia se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto 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 acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo (JENKINS, 2009, p. 135).

A partir dessa definição é possível compreender que é relevante não apenas a presença em diferentes mídias, com um universo narrativo coeso, em que cada nova história agregue camadas diferentes. Ou seja, não se trata apenas de distribuir o mesmo conteúdo inalterado em diferentes mídias. Essa presença em mídias variadas pode expandir a história, explorar outros personagens e locais. Pode também adaptar a narrativa para aproveitar as características de outra mídia. Essa é a lógica para se definir um projeto como transmídia.

Esse conceito é amplamente presente na indústria do entretenimento, com grandes franquias marcando presença em filmes, séries, livros, jogos, quadrinhos e afins. Nesse

contexto, diversas obras ligadas a videogames foram lançadas no decorrer dos anos, espalhando-se por variadas mídias, muitos dos quais encontraram uma boa recepção com público, críticas especializadas e retorno financeiro.

Essa dissertação tem como foco justamente a construção de universos narrativos de *videogames* através de sua expansão em outras mídias. Buscando aprofundar-se nesse aspecto de jogos eletrônicos e transmídia no caso específico da franquia *League of Legends* (2009) e seu universo narrativo complexo, sustentado por múltiplos paratextos. O foco está na série animada *Arcane* – que transcende sua origem paratextual e desafia modelos narrativos tradicionais.

Com sua estreia em 2021, *Arcane* é possivelmente, até o presente momento, a série transmídia de videogames que mais se destacou no quesito de crítica e premiações. Ambientada no universo de Runeterra, o mesmo do jogo *League of Legends*, *Arcane* é sua primeira grande produção audiovisual. A animação foi distribuída pela Netflix e já em seu lançamento tornou-se a série mais assistida da plataforma em 37 países diferentes (MACALOSS, 2021) e, no momento de seu lançamento, a série com a melhor avaliação da Netflix em sites agregadores de críticas especializadas como *Rotten Tomatoes* e IMDb (TASSI, 2021). A série ainda recebeu diversos prêmios, vencendo o Emmy 2022 em quatro categorias e conquistando 9 prêmios no Annie Awards, como melhor animação em ambos. Ganhando também outras premiações em diferentes ocasiões, totalizando 22 vitórias e cinco indicações, conforme apresentado no IMDb (2023).

O que nos interessa investigar sobre o *Arcane* enquanto narrativa transmídia é exatamente sua relação com a matriz do *League of Legends*. A complexidade enfrentada por tais produções, frequentemente leva a obstáculos na compreensão tanto da essência do texto principal, quanto às especificidades da mídia que as acolhe. Considerando que a recepção do público, crítica e bom desempenho financeiro pode ir além da fidelidade ao material original. Para entender como a transmidialidade é utilizada na série, o objetivo geral da pesquisa se torna investigar como a série *Arcane*, derivada do universo de *League of Legends*, exemplifica a dinâmica de desierarquização dos paratextos no âmbito da narrativa transmídia, analisando sua integração ao cânone de Runeterra.

Ao analisar essa dinâmica, buscamos contribuir para uma compreensão mais ampla das transformações contemporâneas na produção e consumo de narrativas complexas. E os objetivos específicos da pesquisa são: explorar o universo de Runeterra e seus paratextos; analisar a construção narrativa de *Arcane* e sua funcionalidade como uma expansão narrativa

do universo de *League of Legends*, investigando os conflitos, personagens e temas que reforçam sua integração ao cânone; e examinar como os elementos visuais, sonoros e estéticos de *Arcane* utilizam a linguagem da animação para enriquecer a narrativa transmídia e aprofundar a caracterização dos personagens

A combinação de um universo narrativo presente em diferentes mídias, a grande comunidade de jogadores, a audiência e a recepção positiva da crítica e premiações tornam *Arcane* um objeto de estudo relevante para a produção audiovisual no que se refere à transmídia. Essa escolha foi motivada pela suposição de que o estudo de uma narrativa transmídia recente, popular e premiada pode trazer novas visões sobre o funcionamento do formato e como decisões de elementos visuais, sonoros e narrativos podem ser mais importantes na construção de narrativas transmídia, sobretudo derivados de jogos eletrônicos, como é o caso da série. À medida que exploramos os elementos da expansão de universos narrativos e projetos transmídia a partir de *Arcane*, ancorados nas teorias de Jenkins e outros acadêmicos, busca-se uma compreensão mais profunda sobre a complexidade e a importância dessa forma narrativa. A convergência de mídias, a participação do público e a construção cuidadosa de universos ficcionais também são elementos importantes a serem considerados

Não se limitando apenas a academia, a pesquisa busca trazer contribuições para os meios de comunicação e entretenimento. A análise pode contribuir com percepções possivelmente relevantes para produtores, roteiristas e equipes de produção envolvidos na criação de histórias transmídia derivadas de *videogames*, ajudando a orientar futuras produções.

Com esta intenção em mente, a pesquisa se volta tanto para os profissionais atuantes na produção audiovisual, como roteiristas, produtores e diretores, como também para estudantes de cursos de Audiovisual, Cinema, Artes Visuais e Letras. O objetivo é contribuir para a compreensão e conhecimentos gerais ligados a aplicação da lógica transmídia na construção de universos ficcionais derivados de jogos, proporcionando. Assim como trazer contribuições teóricas e práticas que possam ser aplicadas nas etapas de pré-produção e pós-produção de um projeto do tipo.

Este tema é especialmente proeminente no campo do Audiovisual dada a massiva popularidade e valores financeiros ligados a grandes franquias presentes no mundo do entretenimento. A ênfase reside na influência desses desafios em aspectos ligados a expectativas do público, nas críticas especializadas à rentabilidade, podendo contribuir para definir o nível de êxito de um projeto.

Para alcançar os objetivos descritos e o público alvo pré-determinado, a pesquisa se dividiu em 5 capítulos. O primeiro capítulo discute sobre videogames e entretenimento, trazendo definições do que são jogos e como jogos eletrônicos funcionam, apresentando os *videogames* desde seu começo até os mais recentes e como mudaram durante essa progressão. Aqui ainda são discutidos conceitos de transmídia por diferentes autores. Essa discussão teórica fundamenta a dinâmica entre jogos eletrônicos e suas expansões para diferentes mídias, especialmente através de filmes, séries e livros. No contexto dessas expansões, entramos nos serviços de *streaming* e seu modelo de negócios e como isso impacta as produções audiovisuais tanto de modos positivos, quanto de modos negativos. Há também uma breve apresentação das produções transmídias relacionadas a *videogames* que estão presentes no catálogo da Netflix.

O segundo capítulo apresenta *League of Legends*, o universo narrativo do jogo, Runeterra e como sua história se expande por diferentes jogos e mídias através de paratextos a partir da concepção de Gray (2010). Alguns exemplos de paratextos desse cenário incluem biografias e contos no site, livros, quadrinhos e as *skins* dos personagens, itens cosméticos que oferecem monetização ao jogo. Esses elementos não sempre afetam diretamente a história central do jogo, mas oferecem ao jogador uma compreensão mais rica e contextualizada do universo, ampliando a percepção e o envolvimento do público e colaborando para a compreensão do texto principal.

O terceiro capítulo ainda discute sobre paratextos, porém direciona para as cinemáticas como as produções audiovisuais do universo de *League of Legends*. Sua relevância está tanto no aspecto narrativo e financeiro para o universo, quanto sua função predecessora a *Arcane*.

No quarto capítulo exploramos a série, desde o seu processo de criação até seu lançamento e como a tragédia é parte importante da sua consturação narrativa. A análise narrativa através da metodologia de Motta (2007) permite entender como *Arcane* expande o universo de *Runeterra* ao adicionar elementos narrativos fundamentais que não estão no jogo, reforçando sua transição de paratexto para peça central da narrativa.

Já no quinto capítulo, realizamos a análise fílmica da série conforme proposta por Penafria (2009) afim de compreender como e a própria forma audiovisual de *Arcane* é uma camada essencial de imersão e interpretação do universo. Sendo mais que uma simples extensão visual, isso fortalece a ideia de que *Arcane* supera o status de paratexto promocional, transformando-se em uma obra autônoma e essencial para o entendimento do universo.

1. VIDEOGAMES E ENTRETENIMENTO

Desde os primórdios da civilização, os jogos acompanham a humanidade, sendo intrínsecos ao desenvolvimento das relações sociais. Jogos desempenham um papel crucial na socialização e no desenvolvimento cognitivo desde a infância. Huizinga (2003) argumenta que o jogo não se limita à sua forma física ou às respostas psicológicas que provoca, em vez disso, é concebido como uma atividade lúdica ampla.

Para o autor, trata-se de uma escolha deliberada que se concretiza como uma fuga da realidade, delimitada por fronteiras temporais e espaciais, criando ordem através de uma perfeição temporária, onde a lógica interna do jogo prevalece. Ao aplicarmos essa perspectiva ao mundo digital, os jogos eletrônicos assumem um papel importante como meios de expressão cultural. O conceito descrito por Huizinga se manifesta dentro dos limites virtuais criados pelas regras e narrativas dos jogos, onde as regras e limites do ambiente digital criam uma realidade ordenada e momentânea. Mais que uma mudança de plataforma, a principal diferença entre jogos tradicionais e os eletrônicos está na evolução de complexidade, redefinindo como interagimos com o entretenimento ao transformar a experiência e envolvimento com os jogos.

Schuyttema (2008) propõe que, nos jogos eletrônicos, ocorre uma atividade recreativa onde a tomada de decisões e a execução de ações convergem para uma condição final. Nesse cenário, o código do jogo controla o universo virtual, impondo regras que moldam e restringem as possibilidades de ação do jogador, definindo as consequências de cada decisão do jogador. Além de moldar e dar significado às escolhas, os jogos introduzem desafios complexos, projetados para testar as habilidades do jogador. Ao criar obstáculos estratégicos que retardam ou reconfiguram o progresso em direção aos objetivos, criam formas de imersão enquanto os contextualizam através do cenário para a narrativa.

Enquanto as decisões do jogador moldam o progresso dentro do universo do jogo, a materialização desses conceitos depende de uma série de processos técnicos que sustentam essa interatividade. Battaiola (2000, p.12) aponta que a estrutura técnica dos jogos digitais pode ser dividida em três componentes principais: enredo, motor e interface interativa. O enredo estabelece o tema, a trama, os objetivos do jogo e a ordem em que os eventos se desenrolam. O motor do jogo controla a reação do ambiente às ações e decisões do jogador, efetuando as alterações de estado neste ambiente — como a posição de objetos, a abertura de novas áreas ou a ativação de eventos específicos. Por fim, a interface interativa permite a comunicação entre o

jogador e o motor do jogo, fornecendo um caminho de entrada para as suas ações e um caminho de saída para as respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente.

Essa estrutura pode ser identificada em *Tennis for Two*, o primeiro *videogame* conhecido, criado em 1958 por William Higinbotham como passatempo, combinando um computador analógico e um osciloscópio. Cada jogador usava um controle com um botão giratório para ajustar o ângulo da bola e outro botão para rebatê-la (PACHECO, 2013). Apesar de suas limitações tecnológicas em comparação com os jogos atuais, *Tennis for Two* já incorporava elementos essenciais que ainda hoje são presentes na experiência de jogos, oferecendo aos jogadores uma interface simples, um motor de jogo que respondia às suas ações e um enredo básico centrado na simulação de uma partida de tênis.

Desde então, os jogos trilham uma longa jornada até atingirem seu estado atual, transformando-se dos pixels monocromáticos aos complexos modelos tridimensionais cuidadosamente renderizados. À medida que o poder computacional aumentava, as narrativas dos jogos também se tornaram mais complexas, com tramas ramificadas, personagens profundos e escolhas que influenciam o desenrolar da história. Cenários cada vez maiores e ricos em detalhes surgiram, contribuindo significativamente para a imersão do jogador.

Figura 1: Evolução gráfica de *Tennis for Two* para *Cyberpunk 2077*



Fonte: Compilação do Autor¹

Atualizando alguns conceitos apresentados por Battaiola a mais de uma década atrás, Bagatini (2016, p.36) define que os jogos atuais em sua síntese são compostos por: ideia, gênero, história, cenário onde o jogo se passa, mapas, personagens, inteligência artificial, objetivos, jogabilidade, computação gráfica, sonoplastia, trilha sonora e interface do usuário. Em sua definição ficam evidentes algumas diferenças significativas em relação ao destaque da inteligência artificial, computação gráfica e sonoplastia, que são três dos elementos que mais

¹ Montagem feita a partir de imagens coletadas dos sites Central Xbox , (2022) e Youtube (2020).

tiveram mudanças entre o período que os autores escreveram. Sendo estes, elementos significativos para a experiência, seu desenvolvimento tem um grande impacto na imersão do usuário. A inclusão de elementos como gênero, mapas e trilha sonora demonstra uma abordagem mais detalhada, reconhecendo a complexidade crescente não só dos jogos modernos, mas também dos *game studies*.

Essa combinação de fatores proporciona experiências imersivas, com cada vez mais opções de *games*, dentro dos mais variados gêneros e estilos. A relação entre jogadores e desenvolvedores é interdependente, com os criadores adaptando suas produções às expectativas crescentes dos consumidores e, simultaneamente, moldando essas expectativas com inovações. À medida que os jogadores absorvem novos padrões, os desenvolvedores têm a oportunidade de moldar futuros projetos, assumindo que a audiência já incorporou essas normas (JUUL, 2010). Portanto, um jogador familiarizado com um gênero específico tende a reconhecer os controles e mecânicas com naturalidade, o que facilita a compreensão dos objetivos propostos pelo jogo.

Além de se tornarem mais complexas, as narrativas dos jogos também são profundamente influenciadas pela interatividade, permitindo que as histórias se expandam acompanhando os avanços técnicos que permitem jogos maiores em tamanho e duração. Campanhas agora podem se estender por dezenas ou até centenas de horas, proporcionando mais espaço para o desenvolvimento da trama principal e possibilitando a criação de subtramas complexas.

The Legend of Zelda (1986), o primeiro título da franquia, tinha uma média de 8 horas para completar a história principal e aproximadamente 10 horas para finalizar todo o conteúdo disponível². Já *Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (2023), o lançamento mais recente, tem uma duração aproximada de 58 horas para a campanha principal e 219 horas para a conclusão de todo o conteúdo adicional³. Essa ampliação temporal destaca a importância de uma boa construção narrativa para manter o interesse e o engajamento dos jogadores ao longo de experiências cada vez mais longas e imersivas.

Nesse contexto, Todorov (1979, p. 135), aponta que “uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar. Disso resulta um estado de desequilíbrio; pela ação de uma força dirigida em sentido inverso, o equilíbrio é restabelecido”. Nos jogos eletrônicos, essa estrutura narrativa tende a se apresentar na forma de desafios, obstáculos e reviravoltas na trama. A situação inicial estável costuma representar o estado

² <https://howlongtobeat.com/game/10025>

³ <https://gamerant.com/legend-zelda-every-game-ranked-long-take-beat/>

inicial do jogo, onde é apresentado para o jogador o ambiente, suas regras e objetivos. A introdução de uma força disruptiva vem através de conflitos na história, frequentemente a aparição de um ou vários antagonistas - também popularmente conhecidos como chefes. Há também o aumento progressivo da dificuldade, criando o desequilíbrio e desafiando o jogador a superar obstáculos e progredir.

Figura 2: Tela de Donkey Kong



Fonte: Wired, 2016.

A interatividade única dos jogos eletrônicos se torna, portanto, o destaque, uma vez que seu público não é de espectadores, mas participantes ativos da história pela própria natureza da mídia. A ação de uma força dirigida em sentido inverso, que busca restabelecer o equilíbrio, é quase sempre realizada pelo próprio jogador através de suas decisões e ações. Essa dinâmica pode ser observada até mesmo em títulos antigos, como *Donkey Kong* (1981).⁴ Nele o jogador assume o papel do herói que busca resgatar uma mulher sequestrada por um macaco furioso. Nesse jogo, o desafio consiste em chegar ao topo da fase enquanto o macaco arremessa barris para impedir o avanço do protagonista. Assim, a estrutura proposta por Todorov não apenas se encaixa nos jogos eletrônicos, mas também destaca a capacidade dessas narrativas interativas em entreter, uma vez que a dinâmica de equilíbrio e desequilíbrio não apenas contribuem para a riqueza e imersão, mas são parte integral da experiência.

⁴ É interessante notar que Mario, da série de jogos *Super Mario Bros* e *Donkey Kong*, da série de jogos *Donkey Kong Country* pertenciam inicialmente ao mesmo mundo que posteriormente se bifurcou.

Esses fatores contribuíram para que os *games* fossem além de apenas uma forma de entretenimento, tornando-se uma indústria influente – o que pavimentou o crescimento exponencial da indústria de jogos eletrônicos. Este segmento tem crescido sem precedentes nos últimos anos, sendo em 2021 responsável por mais da metade do valor da indústria de entretenimento, somando mais do que o mercado de cinema e música juntos (WAKKA, 2021). Vários fatores contribuem para este cenário, dentre eles, está o fato de que os *videogames* possuem de modo geral de dezenas a centenas de horas de entretenimento a oferecer – em alguns casos chegam aos milhares, especialmente em jogos *online* como *World of Warcraft*, *League of Legends*, *Fortnite*. A criação de um sistema de recompensas bem definidas para o consumidor atrai seu cérebro, prendendo sua atenção à tela. Não há outra forma de entretenimento que proporcione uma mescla tão única de gratificação e exploração, uma vez que não é possível explorar tão diretamente o cinema, a televisão ou a música, como ocorre nos *videogames* (JOHNSON, 2012). Alguns dos exemplos citados possuem até mesmo um sistema de monetização com a venda de itens dentro da plataforma, o que permite um rendimento financeiro e longevidade por tempo indeterminado, isto é, enquanto forem capazes de reter a atenção dos seus jogadores.

1.1 Transmídia

Outro fator decisivo para o crescimento e a influência exponenciais dos jogos em sua face digital é sem dúvida nenhuma sua face transmidiática. Ao atravessarem diferentes mídias, universos narrativos desafiam as fronteiras convencionais de suas origens e criam uma vivência interconectada que enriquece a experiência do público, sendo assim chamados de narrativas transmídia. Seja para manter seu espectador já familiarizado mais tempo ligado, seja para alcançar novos públicos, outras possíveis motivações são maximizar o alcance da franquia e o retorno financeiro. Há também o fato de atraírem diferentes nichos de mercado. Televisão e filmes têm as audiências mais diversificadas, enquanto quadrinhos e jogos eletrônicos são mais específicos (JENKINS, 2003). Dentre as várias formas de comunicação possíveis, não é raro que videogames se direcionarem para a literatura, como os romances de *Assassin's Creed* ou as novelas de *Halo* que expandem seu universo, mas ao observar de perto, é perceptível um interesse significativo pelo audiovisual.

É neste ponto de convergência que a narrativa transmídia se revela não apenas como uma prática social, mas como um intrincado tecido de elementos específicos que sustentam sua engenhosa arquitetura. Existem alguns aspectos singulares que orientam a estrutura dessas narrativas transmídia que Jenkins (2010) considera especialmente importantes, sendo eles: a espalhabilidade (que é a facilidade com que o conteúdo pode ser compartilhado); o equilíbrio entre continuidade (manter uma narrativa coerente) e multiplicidade (explorar diferentes aspectos da história em diferentes plataformas), a relação entre imersão (manter o público na história) e extração (incentivando o público a explorar outros conteúdos relacionados à história), a construção de mundo (criação de universos ficcionais complexos que possibilitam múltiplos personagens, histórias e mídias, permitindo aos espectadores/leitores uma imersão mais profunda nesses mundos através de diferentes formas de engajamento), serialidade (continuidade e progressão de uma história que mantém o interesse e envolvimento do público), subjetividade (a diversidade de perspectivas) e performance (conteúdo gerado por fãs). A lógica transmídia abrange uma série de elementos interligados que visam criar uma experiência narrativa envolvente. Desde a disseminação do conteúdo até a imersão do público, a continuidade narrativa, a diversidade de perspectivas e a participação dos fãs, todos esses aspectos são cruciais para construir um universo ficcional interessante, que possa aproveitar as diferenças das mídias.

Dada a atual imensidão e variedade de narrativas transmídia, alguns autores têm procurado criar categorias e classificações de modo a melhor diferenciá-las e pesquisá-las. Gambarato (2015) as categoriza entre projetos proativos e retroativos, assim como sistemas abertos e fechados. Proativos sendo aqueles que já são planejados desde o início como narrativas transmídia, e retroativos, aqueles cujo universo narrativo transmídia é elaborado posteriormente – normalmente acompanhando o sucesso da história original lançada. Esse último pode ser observado com facilidade nas produções de Hollywood, com destaque para a adaptação em filme e série de livros de sucesso. Por sua vez, sistemas fechados são histórias em que a audiência pode acompanhar, entretanto não pode interferir no resultado da história, e sistemas abertos permitem que a audiência participe e influencie a história, como o filme interativo *Bandersnatch*, da série *Black Mirror*, onde o espectador toma decisões no decorrer da obra e suas decisões influenciam diretamente nas cenas que se seguem, podendo resultar em cinco finais diferentes para a história.

Ainda de acordo com Gambarato (2015) os tipos de narrativa também podem ser diferenciados em duas categorias. As histórias mono-mídia, nas quais todos os meios

contribuem histórias distintas que compõem o universo narrativo mais abrangente. O segundo tipo é quando as diferentes mídias são utilizadas para contar uma única história, a exemplo de narrativas que se desenrolam na TV ou serviços de *streaming* e possui uma experiência interativa em conteúdos disponíveis de modo online como vídeos, sites dedicados a personagens, interações nas redes sociais, entre outros. Esses elementos adicionais da história complementam e expandem o enredo principal da série, oferecendo aos espectadores uma experiência mais imersiva (DENA, 2009). Contudo, a presença de um dos tipos não exclui a possibilidade do outro, uma vez que narrativas transmídia podem ser construídas ao longo de anos e até mesmo décadas. Tendo isso em mente, Pratten (2011, p.25) considera também uma terceira opção que inclui ambas, onde a história pode fazer parte de uma construção de universo narrativo mono-mídia, mas aquela em específico também conta com uma experiência interativa dedicada a expandir os personagens, locais e outros aspectos presentes naquele enredo.

A categorização das narrativas transmídia em relação ao universo narrativo é outro aspecto relevante a ser considerado. Dentro de uma propriedade intelectual, como uma franquia, é essencial que a narrativa transmídia esteja de alguma forma relacionada ao universo dessa franquia. Essa relação pode ser estabelecida de diversas formas, mas a coesão entre as diferentes manifestações deve ser cuidadosamente planejada e executada. Para garantir a consistência entre elementos narrativos, personagens e enredos em diferentes plataformas, surge a necessidade de categorizar as diferentes expansões, como observado pelas considerações de Scolari, aqui discutidas por Ryan:

Scolari menciona três gêneros de expansões: narrativas de interstício, que têm lugar entre os capítulos de uma série (é possível também situar as prequelas e sequências nessa categoria, já que elas expandem o período abarcado pelo documento original); narrativas paralelas acontecem ao mesmo tempo que a narrativa original, por exemplo, ao desenvolverem o destino de uma personagem secundária; e narrativas periféricas, “que podemos considerar como mais ou menos satélites de uma macronarrativa”. Eu consideraria como narrativas periféricas o folclore e as lendas que se relacionam aos objetos de um universo narrativo (SCOLARI, 2009 apud RYAN, 2013, p.104)

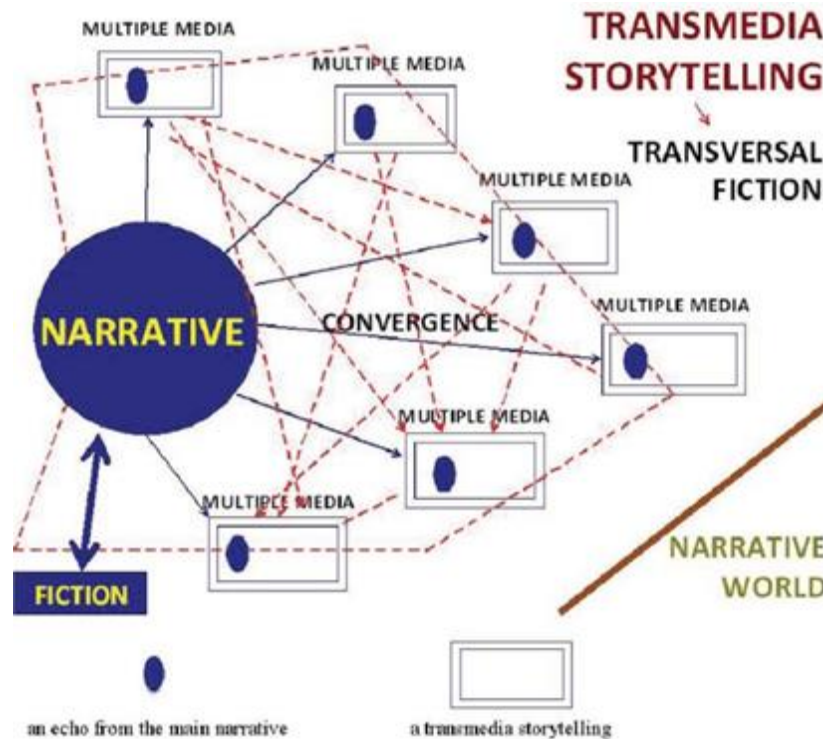
A compreensão das narrativas transmídia baseada na relação com o universo narrativo permite identificar como essas histórias se expandem e se entrelaçam por meio de múltiplos canais de comunicação, assim como essas narrativas são produzidas, distribuídas e consumidas, e como isso pode afetar a experiência do público. Nesse sentido, Strickler (2012, apud Gambarato, p. 14-19), apresenta 10 questões para orientar a análise da estrutura de projetos de entretenimento acompanhando as suposições de Jenkins (2010a): premissa e propósito; público

e mercado; meio, plataforma e gênero; elementos narrativos/de jogo; papel do usuário e ponto de vista; personagens; estrutura e interface; mundo e cenário fictícios; envolvimento do usuário; e aparência geral e som.

Apesar das possibilidades criativas, Jenkins (2009, p.148) reafirma que existem fortes motivações econômicas nas narrativas transmídia, destacando que a estrutura moderna da indústria do entretenimento é planejada sob a construção e expansão de franquias de entretenimento. Vide a franquia *Star Wars* que com suas novas produções não expande apenas seu universo como também os lucros da *Disney*, mesmo que suas séries sejam questionáveis em termos narrativos. Mesmo com o valor artístico que há na expansão de universos narrativos, não é surpresa que a indústria do entretenimento tenha predominantemente como objetivo a maximização do lucro, assim como qualquer outra indústria. Consequentemente, é possível observar que franquias surgem priorizando motivos meramente econômicos, uma vez que a certeza de investir em um projeto que já havia feito sucesso em sua mídia original tornava mais provável o lucro em outra mídia - algo especialmente observável com adaptações de livros famosos para o cinema.

Isso reflete a percepção de Jenkins de que a narrativa transmídia deve ser um ponto de partida individual para a história, tornando a acessibilidade do consumidor um fator importante em meio à complexidade da estrutura. Ao considerar a narrativa transmídia como um ponto de entrada independente, garantir que ela seja acessível ao público torna-se essencial.

Figura 3: Transmídia e convergência



Fonte: Freire (2020, p. 11)

Freire (2020) ilustra o conceito de transmídia por meio de uma representação gráfica que mostra como as narrativas se expandem e fluem através de múltiplas plataformas de mídia. Essa representação destaca como essa expansão incentiva a adaptação, criando pontos de entrada para o público. A cada expansão para uma nova forma de mídia, a narrativa transmídia desenvolve-se de forma autônoma, mas continua conectada à ficção original através da continuidade do universo narrativo.

Esse *modus operandi* tornou-se ainda mais evidente no campo dos jogos a partir dos anos 80 e 90. Mario, Zelda e Pokémon, videogames muito populares naquelas décadas, ganharam versões animadas de muito sucesso na televisão - destaque para Pokémon, que ainda hoje produz novas temporadas, que acompanham os lançamentos de games da franquia. A partir dos anos 90 e 2000, embora sem o mesmo sucesso, diversas tentativas de adaptação de jogos para o cinema foram empreendidas. Super Mario Bros. (1993), de Annabel Jankel e Rocky Morton, foi a primeira delas. O filme foi um fracasso de bilheteria, sequer batendo seu orçamento.

Outros projetos cinematográficos incluem *Street Fighter* (1994)⁵ de Steven E. de Souza, *Mortal Kombat* (1995) de Paul W. S. Anderson, *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) de Simon West, *Resident Evil* (2002) também de Paul W. S. Anderson, *Hitman* (2007) de Xavier Gens, dentre outros. Um fator pertinente era o de que para adaptar um jogo para o cinema, os roteiros favoreciam muito clichês de gênero para facilitar a aproximação do público geral, contudo frequentemente diluindo elementos mais específicos, responsáveis pela originalidade e popularidade do jogo. Desde então as produções de filmes de franquias de jogos eletrônicos têm tido altos e baixos, *Super Mario Bros. O Filme* (2023), de Aaron Horvath e Michael Jelenic, ultrapassou 1.3 bilhões em bilheteria⁶. Enquanto *Monster Hunter* (2020), filme baseado em uma franquia com um grande público e dirigido por Paul W. S. Anderson, arrecadou menos de 50 milhões⁷. Fora das grandes telas, na grade de programação da TV nunca houve muito espaço para esse tipo de conteúdo. Durante um certo período existiram várias produções relacionadas ao universo de jogos eletrônicos, mas não havia a demanda do público ou o interesse dos canais de incluírem séries diretamente ligadas a franquias, como havia nos cinemas.

Alguns projetos buscaram seguir as histórias dos videogames em proximidade, trazendo algumas adaptações para o roteiro se adequar ao formato de mídia para o qual estavam sendo adaptados. Outros projetos, entretanto, trouxeram histórias diferentes, partilhando de aspectos comuns ao universo, porém trazendo personagens novos ou histórias diferentes para personagens já existentes. Torna-se, portanto, importante compreender a diferença entre a adaptação e a criação de uma narrativa transmídia. Jenkins (2009) aborda essa diferença:

Já que estamos fazendo distinções, precisamos distinguir entre adaptação, que reproduz a narrativa original com modificações mínimas para uma nova mídia e é essencialmente redundante em relação à obra original, e extensão, que expande nossa compreensão do original inserindo novos elementos na ficção. Obviamente, isso é uma questão de gradação – já que qualquer boa adaptação contribui com novas ideias para nossa compreensão da obra e produz adições ou omissões que remodelam a história de maneiras significativas.

O autor aqui evidencia a diferença entre a adaptação para outra mídia, mas mantendo elementos essenciais da história, do transmídia que é a extensão em relação ao universo

⁵ Um filme de produção conturbada, *Street Fighter* tinha um orçamento relativamente baixo e a maior parte dele foi para ter dois grandes atores, Jean-Claude Van Damme como o protagonista Guile e Raúl Juliá como o antagonista Bison. Enquanto Van Damme lidava com um problema de vício em drogas, Juliá passava por um tratamento contra câncer. Somado a isso, pela limitação do orçamento restante, os demais atores contratados eram figuras desconhecidas e relativamente inexperientes. Não o bastante, havia pouco tempo e suporte para que os atores aprendessem as lutas, algo importante considerando que o tema principal de *Street Fighter* são os personagens como lutadores. Para completar, várias cenas tiveram de ser regravadas, reeditadas, por questões de roteiro e também de classificação indicativa. Finalmente em seu lançamento, o filme foi um fracasso de críticas.

⁶ <https://variety.com/2023/film/box-office/super-mario-bros-movie-surpasses-frozen-second-biggest-animated-film-1235632448/>

⁷ <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1862895105/>

narrativo, trazendo esses elementos novos. Long (2007, p.22) afirma que “recontar uma história em tipos de mídias diferentes é adaptação, enquanto usar vários tipos de mídia para criar uma única história é transmídiação”. O autor ainda menciona mesmo que adaptações não sejam obras idênticas ao material original, elas podem ser consideradas como reinterpretações.

Já Scolari (2013) afirma que as narrativas transmídia são uma forma de narrativa particular que se expande por meio de diferentes sistemas de significado e de mídia, não se limitando a simplesmente serem adaptações de uma linguagem para outra. Portanto, ao observar adaptações de história de uma mídia para outra é importante compreender que elas não podem ser consideradas narrativas transmídia. Ainda nesse aspecto, Stein (2016, p.1341) aponta que:

Franquias *crossmídia* dizem respeito a simplesmente adaptar o conteúdo de uma determinada mídia para outra, sem que haja um somatório de conhecimentos ao redor do universo da história, ou *storyworld* (...) No caso da transmídia, cada produto midiático deriva de um mesmo *storyworld*, mas trabalhando determinados aspectos do universo.

Vale ainda lembrar que, além de enriquecer o universo da obra, um projeto transmídia também precisa engajar e atrair o interesse de seu público nessa expansão e isso reflete a mudança de paradigma que vem ocorrendo na indústria do entretenimento, onde as franquias começaram a ser planejadas como transmídia desde o início. Desde que Jenkins propôs o conceito, o contexto midiático e as indústrias de entretenimento passaram por mudanças significativas. A transmídia tornou-se um traço essencial de obras audiovisuais produzidas no âmbito industrial. Consequentemente, franquias já são concebidas como transmídia desde sua origem, com narrativas propositalmente fragmentadas e dispersas entre diferentes mídias. Essa nova realidade tem alterado profundamente a forma como o entretenimento é produzido e consumido, gerando novas hierarquias, metodologias, formas de espetatorialidade e o surgimento de novos atores no mercado, como os serviços de *streaming*. Essas plataformas em particular, desempenham um papel central nessas mudanças do ecossistema audiovisual, favorecendo a integração de narrativas transmídia.

1.2 Netflix e Plataformização

A plataformização é um fenômeno que descreve a ascensão e o desenvolvimento de plataformas digitais que atuam como intermediários entre produtores e consumidores de bens, serviços ou conteúdo. Elas oferecem a distribuição de conteúdo audiovisual por meios digitais, seja de forma gratuita ou por assinatura. Conforme apontado por Poell (2020, p. 650), “as plataformas digitais se tornaram fundamentais para a produção, distribuição e monetização de conteúdo cultural”. Ainda de acordo com o autor, há um impacto expressivo em como ocorre a distribuição e monetização desse tipo de conteúdo cultural, especialmente a partir do momento que muitas dessas corporações não apenas hospedam conteúdo, mas também o criam e atuam como intermediários de dados, além disponibilizar anúncios publicitários.

As plataformas digitais, especialmente durante e após o período pandêmico, desempenharam um papel crucial ao facilitar o acesso dos espectadores a uma ampla gama de conteúdos sob demanda, atravessando diferentes mídias e formatos. O consumo de conteúdo audiovisual se expandiu, permitindo que usuários explorassem materiais de diversas origens e gêneros, muitas vezes não viabilizados pela televisão tradicional – uma mídia limitada aos nossos olhos contemporâneos. A flexibilidade dessas plataformas, com sua capacidade de oferecer acesso a qualquer momento, promoveu a popularização de novos formatos. Séries com episódios mais longos e temáticas de nicho que, antes, encontravam menos espaço no mercado tradicional, foram amplamente favorecidas com a ausência das limitações de grade de programação. Com isso, não apenas o número de produções cresceu exponencialmente, mas também o lucro gerado por esse conteúdo. Esse cenário tem transformado de maneira rápida e significativa os diferentes segmentos da indústria do entretenimento, permitindo que conteúdos diversificados prosperem em um ambiente digital mais acessível e inovador.

Essa plataformização, contudo, não ocorre sem alguns riscos, que afetam tanto produtores quanto consumidores. Operando em um complexo ecossistema corporativo, há desafios relacionados à concentração de mídia e ao poder financeiro que orienta a produção cultural dentro dessas plataformas. Kenney e Zysman (2016) destacam que essas transformações geram “mudanças radicais na forma como trabalhamos, socializamos, criamos valor na economia e competimos pelos lucros resultantes” (p. 61). Esse processo de centralização pode levar à homogeneização cultural, reduzindo a diversidade de vozes e perspectivas. Apesar das promessas de democratização do mercado de *streaming*, a presença contínua de métricas e algoritmos voltados para maximizar o engajamento e a receita ainda impõe desafios significativos.

De acordo com Srnicek (2016), o conceito de capitalismo de plataforma refere-se à atual fase do capitalismo tardio, na qual a extração e o uso de dados se tornaram o foco principal. Nesse contexto, novas indústrias emergem com o objetivo de coletar e utilizar esses dados para otimizar processos de produção, identificar preferências dos consumidores, controlar trabalhadores, desenvolver novos produtos e serviços, e comercializar informações para anunciantes. Essa transformação demonstra como os dados se tornaram uma matéria-prima crucial para a operação e crescimento das plataformas digitais na economia contemporânea.

Aqui pode ser observado outro aspecto preocupante do atual paradigma econômico, que são a criação de monopólios digitais que não apenas acumulam vastos volumes de dados, mas também concentram poder de mercado de maneira desproporcional. O foco na coleta e utilização de dados não apenas afeta processos de como produtos midiáticos são desenvolvidos, mas também tem impacto nas preferências e comportamentos dos consumidores. Essa concentração de poder tende a desencorajar a diversidade de modelos de negócios e possíveis novas abordagens, limitando assim o potencial de inovação e o dinamismo econômico e criativo que os serviços *streaming* poderiam fomentar.

Com isso, muitas produtoras e estúdios optam por criar suas próprias plataformas para garantir uma fatia do mercado, resultando em um cenário saturado de serviços fragmentados. Essa multiplicidade de plataformas, em vez de beneficiar o consumidor com uma oferta diversificada, acaba criando um ambiente caótico e confuso. Ter de se inscrever em várias plataformas para acessar conteúdos variados, não só aumenta os custos, mas também reduz a conveniência e a eficiência no consumo de mídia. A presença de diversos serviços semelhantes leva a um panorama onde a inovação é substituída por uma competição uniformizada para captar e manter assinantes, em competição com outras plataformas. Isso faz com que espectadores se transformem apenas números em métricas e essas plataformas acabem se tornando mais mesmo, onde a competição é mais sobre presença do que sobre a qualidade da oferta.

Neste contexto de saturação, a *Netflix* se destaca como uma das mais, se não a mais importante plataforma quando se trata da popularização desse modelo de negócios para a indústria. Fundada em 1997, a *Netflix* nasceu como um serviço de locação de filmes, como era comum na época, porém seu diferencial foi o de disponibilizar entrega e devolução pelo sistema postal, via solicitação pela internet. Algum tempo depois, a empresa começou a oferecer a opção de assinatura mensal, permitindo a locação ilimitada de DVDs. A combinação de

comodidade, ausência de taxas de atraso na devolução, comuns nas redes de locadoras, e a possibilidade de ver vários filmes por um valor fixo tornaram o modelo da *Netflix* muito atrativo para seus consumidores, eventualmente fazendo a transição para os meios digitais. Sua popularização foi significativa a ponto de até mesmo ofuscar a *Blockbuster*, que durante muito tempo foi a principal rede de locadoras de vídeo e contribuir para seu fim (KLEINA, 2017). Atualmente a corporação tem presença global e uma estratégia agressiva de aquisição de produções antigas e criação de conteúdo original, a empresa tornou-se uma grande presença no cenário.

Em seu catálogo, são mais de 2 milhões de minutos em mais de 5800 produções (MOORE, 2020). A plataforma possui séries, filmes, documentários, *reality shows*, animações e afins em diversas categorias e subcategorias, sendo isso possível pelos impressionantes números que a organização possui, superando 247 milhões de assinantes em 2023. Além disso, seus rendimentos e investimentos em produções estão na casa dos bilhões (SPERLING, 2023). Essa combinação de vasta oferta, base de assinantes expressiva e investimentos substanciais solidifica a *Netflix* como uma grande influência na indústria do entretenimento, delineando um paradigma contemporâneo de consumo audiovisual.

Com o passar dos anos com o objetivo de aumentar o fluxo de conteúdo para seus assinantes, enquanto tenta alcançar novos consumidores o número de produções originais apenas cresceu. Um dos métodos escolhidos é trazer conteúdos e franquias já bem-sucedidas em outras mídias, o que em partes diminui o risco de aceitação vindo presente em uma produção completamente original. Esse aspecto é tão relevante para a empresa que a plataforma possui duas categorias distintas para filmes e séries baseadas em livros, respectivamente. Scolari (2014, p.73), aponta que “qualquer texto pode potencialmente se converter em narrativa transmídia”. A *Netflix* é, neste sentido, um campo fértil de pesquisa, em razão de sua expressiva biblioteca de filmes, especialmente ao considerarmos que a empresa não apenas distribui conteúdo, mas tornou-se também uma produtora audiovisual.

Parte do que torna esse crescimento viável é o foco em pesquisas e dados que permitem que a produtora possa identificar e explorar diferentes nichos promissores. Ao fazer isso, o serviço de *streaming* não apenas molda tendências, mas também se posiciona como um facilitador da convergência entre dois fenômenos culturais: O crescimento das produções transmídia e a ascendência contínua dos *videogames*. Esta interseção pode ser compreendida não apenas como uma resposta aos gostos e comportamentos do consumidor, mas sim um

movimento em direção à compreensão das dinâmicas emergentes no consumo de entretenimento contemporâneo.

Figura 4: Capa de *Castlevania* (1986) e poster de *Castlevania* (2017)



Fonte: The Intercept, 2020.

A plataforma, ao se inserir nesse ecossistema, encontra-se uma simbiose com produções que transcendem as fronteiras dos jogos digitais e isso pode ser notado em títulos como *Castlevania*⁸ (2017-2021), *Dota: Dragon's Blood* (2021-2022), *Arcane* (2021-), *Cyberpunk: Mercenários* (2022), *Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix* (2023) - todos com enorme sucesso, considerando seus números de audiência e notas em sites agregadores de críticas. O êxito em relação a aspectos comerciais dessas produções ressalta a crescente apreciação por narrativas como essas.

Outros serviços de *streaming* têm tido seus próprios sucessos dentro do segmento, a exemplo da *HBO* com a muito bem avaliada série *The Last of Us* (2023), *Fallout* (2024), na *Amazon Prime*, fora dezenas de outros projetos anunciados. A própria *Netflix* se tornou uma produtora de *videogames*, trazendo experiências que conectam o amor pelas séries e curiosidade a respeito de jogos relacionados. Sua biblioteca tem desde jogos simples derivados de séries até títulos sofisticados e proeminentes de videogames. Essa expansão é direcionada para tornar a empresa em uma parada única para entretenimento e estimula projetos como o *Príncipe*

⁸ *Castlevania* teve um papel especial dentro dessa nova onda de produções audiovisuais derivadas de jogos, pois apesar de não ser a primeira animação, seu estilo mais sombrio e temas mais adultos fizeram-na se diferenciar tanto das animações clássicas de videogame quanto das animações para adultos mais populares na *Netflix*, como *Rick e Morty* (2013), *Big Mouth* (2017) e *Desencanto* (2018), e através do sucesso de *Castlevania* outros projetos similares foram anunciados como *Devil May Cry* e *Tomb Raider*. Outro aspecto interessante sobre a franquia é que estava relativamente abandonada pela desenvolvedora, sendo o último grande lançamento *Castlevania: Lords of Shadows 2* (2014).

Dragão (2018), que desde o início foi planejado para ser transmídia com a produção de um jogo, além de dar importância para todos os pilares da história fora da série. (PARK, 2024)

À medida que as produções transmídia continuam a ganhar destaque, ficam cada vez mais perceptíveis mudanças significativas na maneira como concebemos e consumimos narrativas em um mundo cada vez mais interconectado. fenômeno esse que pode ser especialmente observado em *Arcane* (2021), como parte do universo narrativo de Runterra, mesmo cenário do jogo eletrônico *League of Legends*, que será explorado no próximo capítulo.

2. O UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DE RUNETERRA

2.1 *League of Legends*

Com a ascensão das produções transmídia, o universo de Runeterra, associado ao jogo *League of Legends*, surge como um exemplo dessa tendência. O universo narrativo de Runeterra se expande não apenas através de jogos eletrônicos, mas também se integra e se desenvolve em múltiplas plataformas, refletindo as mudanças nas expectativas dos consumidores e na criação de narrativas complexas e interconectadas.

Lançado em 2009, *League of Legends* foi desenvolvido e publicado pela *Riot Games* para *Microsoft Windows* e *Mac*. Os jogadores controlam campeões com habilidades únicas e que lutam com seu time contra outros jogadores. Em seu modo mais popular, *Summoner's Rift*, o objetivo de cada time é destruir o *nexus* da equipe adversária, uma construção localizada na base e protegida por outras estruturas. Seu primeiro servidor no Brasil foi em 2012 e atualmente conta com mais de 160 personagens jogáveis, também chamados de campeões. Após mais de 12 anos, o jogo não apenas se consolidou como um dos mais influentes do cenário competitivo moderno, mas também é o reflexo de desenvolvimento significativo em novos gêneros de jogos e o crescimento dos esportes eletrônicos. Isso pode ser observado na capacidade do jogo de manter uma quantidade significativa de jogadores frequentes, alcançando mais de 140 milhões de jogadores mensais desde 2021, de acordo com a contagem da *ActivePlayer* (2023), um dos vários sites dedicados a contabilizar quantos jogadores estão presentes em diferentes jogos online. Essa ascensão é o resultado de décadas de inovações no gênero multiplayer online battle arena (MOBA), que consiste em duas equipes de jogadores competem entre si em um campo de batalha predefinido.

Cada partida é distinta, pois os campeões sempre começam fracos e progridem através da acumulação de ouro e da experiência ao longo do jogo. Adquirir um novo nível na partida permite ao jogador desbloquear outras habilidades especiais do campeão. Os jogadores também começam cada partida com uma baixa quantidade de ouro, podendo ganhar mais e de variadas formas durante o jogo de formas diferentes: abatendo personagens não jogáveis, como tropas inimigas e monstros da selva, abatendo ou ajudando a abater os jogadores adversários, destruindo as torres inimigas, passivamente ao longo do tempo e através de itens ou habilidades do campeão. Esse ouro pode ser gasto durante o jogo para comprar itens que aumentam as

habilidades de cada campeão, como ataque, defesa, armadura etc. A experiência do campeão, o ouro acumulado e os itens comprados são únicos para cada jogo. Dessa forma, em cada nova partida, os jogadores começam com a mesma situação em relação à equipe adversária.

Em *Summoners Rift*, os jogadores se enfrentam em um mapa simétrico dividido em três rotas principais e a selva, que é o espaço entre as rotas. Dentre os personagens do jogo, cada um possui habilidades que melhor desempenham a função esperada de uma das rotas. O jogo é altamente competitivo e o trabalho em equipe é crucial para a vitória contra o time adversário, com jogadores combinando seus respectivos personagens e habilidades. A variedade deles, itens e os oponentes que são selecionados ao acaso por um sistema de criação de partida são elementos que tornam cada partida única e diferentes campeões assumem diferentes classes e subclasses e usam estratégias diversas, permitindo variados estilos de jogo para o jogador. Com o passar do tempo, *League of Legends* recebeu diversos novos campeões, modos de jogos diferentes, atualizações visuais e de jogabilidade em no mapa e em personagens antigos, porém a essência e objetivos do principal modo de jogo 5v5 em *Summoners Rift* permaneceu inalterada. A curva de aprendizado mantém os jogadores engajados no decorrer dos anos, com as mudanças e adições para se manterem competitivamente engajados, uma vez que a curva de interesse traz o jogador, porém cabe ao jogo e seus desenvolvedores manter e idealmente aumentar esse interesse (Schell, 2008).

Essa capacidade de manter seu público ao longo dos anos é fortemente influenciada não apenas pelas atualizações contínuas, mas também pela cultura participativa e *fandom*⁹ que se formaram ao redor do *videogame*. Esse engajamento se estende além das mecânicas do jogo para incluir uma vasta gama de paratextos, que desempenham um papel crucial na experiência dos jogadores. Não se limitando apenas à interação dentro do jogo, esse material, que inclui estratégias, análises de itens, e discussões sobre melhores combinações de personagens, tem um impacto significativo na experiência dos jogadores e na longevidade do jogo.

O conceito de paratexto nasce da narratologia de Gerard Genette (1997) que os apresenta como elementos que cercam e acompanham o texto principal, influenciando como ele é interpretado. Esses elementos sobretudo tendo sido aplicados a textos literários, incluindo títulos, prefácios, resenhas, capas e outros componentes que não fazem parte do texto em si, mas ajudam a moldar sua recepção e entendimento. Muitos estudiosos já atualizaram o conceito

⁹ Henry Jenkins descreve o *fandom* como uma comunidade social de fãs que compartilham interesses comuns e participam ativamente na interpretação, crítica e até recriação de materiais produzidos por grandes indústrias culturais.

de Genette, criticando geralmente as hierarquias implícitas de sua tipologia de transtextualidade, que relega os paratextos a um papel de textos subordinados.

Gray (2010) aponta que vivemos uma era de produção em grande escala tanto de textos quanto de paratextos, na qual paratextos tem a capacidade de não apenas complementar a experiência narrativa, mas também mudar a experiência por completo. O estudo paratextual não apenas revela como um texto cria significado para seus consumidores diretos, mas também explora como ele influencia a cultura popular e contribui para a construção de significados na sociedade em geral. Desse modo paratextos seriam utilizados para alcançar novos públicos e intensificar a proximidade dos fãs com o texto original. O autor ainda observou que o sucesso de uma narrativa transmídia está ligado à criação de um mundo ricamente detalhado. Esse nível de detalhamento permite a criação de portais paratextuais que expandem a história, oferecendo ao público mais formas de interagir com o universo ficcional e, assim, aprofundar seu investimento emocional.

Aronczyk (2017, p.3, apud Hackley & Hackley, 2019) aponta que os “limites de uma marca dependem das exigências do paratexto, e o próprio texto torna-se subordinado ao paratexto”. Esse argumento desafia a visão clássica de Genette, que via o paratexto como um complemento ao texto principal. No cenário atual, especialmente com o aumento das mídias digitais e do marketing transmídia, o paratexto frequentemente assume uma função estratégica que molda o consumo e a percepção do texto em si. A marca ou o conteúdo central, como um filme, um videogame ou uma série, passa a ser interpretado e valorizado principalmente a partir da maneira como é apresentado através dos paratextos — trailers, teasers, materiais promocionais, resenhas, ou até mesmo *skins* em jogos como *League of Legends*.

Paratextos são importantes para o segmento dos jogos eletrônicos desde seu início, e não se limita apenas a conteúdo oficial, como por exemplo as revistas dedicadas para dar dicas para jogadores e revelar segredos. Isso pode ser observado através da definição de Consalvo (2007, p.182):

Paratextos envolvem, moldam, suportam e fornecem contexto para textos. Eles podem alterar os significados dos textos, aumentar ainda mais os significados ou fornecer desafios aos significados sedimentados. Paratextos também são tudo menos periféricos, e eles se tornam mais essenciais para a indústria de jogos digitais e a comunidade de jogadores a cada ano. As revistas de jogos ensinaram os jogadores

sobre as muitas maneiras de jogar um jogo e os componentes de um jogo a serem considerados importantes ao tentar descobrir qual jogo comprar em seguida. (

Esses paratextos, inicialmente disseminados através de revistas e depois transferidos para plataformas como o YouTube, são essenciais para o engajamento contínuo da comunidade. Esses paratextos, tanto os da *Riot Games* quanto os da comunidade, como análises e discussões, interagem com o conteúdo oficial com intuito de aprofundar a experiência.

Como observado por Hackley & Hackley (2019) queiram os paratextos sirvam para indicar o significado do texto primário, como sugere Genette (1997). Ampliem suas interpretações ao abrir novas possibilidades de leitura (Gray, 2010). E até mesmo subvertam a relação tradicional entre texto e paratexto (Aronczyk, 2017), todos esses enfoques demonstram a flexibilidade e a importância do paratexto na construção de significados. Cada uma dessas perspectivas oferece uma maneira distinta de entender como o paratexto interage com o texto principal, criando uma rede interpretativa para o espectador ou leitor.

Eventos como *Burning Tides*, onde há uma grande transição no direcionamento da história. No evento, o personagem Gangplank é morto dentro da história e fica desativado temporariamente, depois retornando com seu visual e mecânica completamente reformulados. Acompanhando sua atualização dentro de jogo, a sua biografia e a história de Águas de Sentina foram atualizadas (CAIN & YAN, 2024). Existem alguns outros eventos que influenciaram diretamente a narrativa principal de Runeterra como o evento da *Ruína*, que impactou o mundo inteiro combatendo a uma grande ameaça. Durante o ano, em preparação para esse evento ainda foram adicionados três personagens novos relacionados a história, Akshan, Gwen e Viego – que é o principal antagonista do evento. No evento *Florescer Espiritual*, Yone, que na biografia após morrer pelas mãos de seu próprio irmão Yasuo, retorna do mundo espiritual como um novo campeão. Não apenas marcando sua introdução na história do jogo, mas também explorando e ampliando a conexão entre o mundo espiritual e o físico dentro da história.

Acontecimentos como esse não apenas reforçam sua história, mas transformam a percepção dos jogadores sobre ele, criando camadas narrativas. Em um jogo de serviço contínuo como *League of Legends*, eventos desempenham um papel crucial na continuidade da narrativa e no engajamento da comunidade de jogadores. São também como pontos de virada, introduzindo novos arcos narrativos ou aprofundando os já existentes, o que mantém o conteúdo em constante movimento. *Videogames* nesse formato de jogos como serviço são projetados para

serem continuamente atualizados pelos desenvolvedores, fornecendo novos conteúdos, recursos e experiências aos jogadores. Consequentemente, parte da longevidade do jogo eletrônico está ligada a seus paratextos e transmídia.

Quanto a *League of Legends*, seu universo ficcional foi expandido em outras mídias e formatos diferentes, fazendo com que o jogo não necessariamente seja mídia principal no que se refere a experiências com o universo narrativo. Isso pode ser observado tanto dentro da proposta de transmídia de cada acesso a franquia ser autônomo. Mas especificamente em seu caso é muito comum que jogadores deixem o jogo, mas não o universo, acompanhando o cenário competitivo, cinemáticas, livros, quadrinhos e afins. Dentre os paratextos de *League of Legends*, um de muita importância é a wiki, onde o conteúdo do jogo é cuidadosamente catalogado em um formato enciclopédico, incluindo aspectos mecânicos do jogo a respeito de personagens, itens e modos de jogo. Quanto aos campeões, todas suas entradas narrativas de diferentes mídias são resumidas para que o usuário possa acompanhá-las como um todo ao visitar a página do personagem no site.

2.2. Runeterra

Runeterra é o nome dado ao principal universo narrativo de *League of Legends*. Em seu início, era exclusivamente explorado através das histórias escritas no site oficial, para que os jogadores pudessem conhecer melhor os personagens. Com o passar do tempo, as fronteiras do jogo se expandiram para diferentes mídias e outras mídias, fazendo de Runeterra um universo transmidiático. Por seu caráter focado na experiência competitiva de jogador contra jogador, não existe uma narrativa linear ocorrendo dentro de jogo. Diferente de outros jogos que possuem um modo história elaborado, *League of Legends* desenvolve seus personagens através de falas dentro de partida em interações com outros personagens, itens e ações no mapa. O universo é expandido através de uma variedade de paratextos e conteúdo transmídia. Contos escritos, livros, quadrinhos, cinemáticas e outros jogos ambientados no mesmo universo ajudam a construir o mundo. Esses elementos transmídia oferecem uma compreensão mais completa e rica da história e mitologias.

A natureza da escrita transmídia vai além de personagens individuais, dedicando-se à construção de um mundo interessante e atrativo para que possa ser explorado. Conforme observado por Ryan (2009), a satisfação derivada desse tipo de narrativa é comumente descrita

em relação à absorção em um universo fictício. Essa atenção detalhada e coerente a um mundo ficcional proporciona não apenas uma história atrativa, mas também um ecossistema criativo que ressoa com os espectadores e pode ser trabalhado por diferentes autores e roteiristas. Ir além das tramas individuais aprofunda a experiência narrativa e alimenta a curiosidade do público, incentivando que se aprofundem nesse universo ficcional, conforme Jenkins afirma:

Na maioria das vezes, as histórias transmídia não são baseadas em personagens individuais ou enredos específicos, mas sim em mundos ficcionais complexos que podem sustentar múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias. Este processo de construção do mundo encoraja um impulso enciclopédico tanto nos leitores como nos escritores. Somos levados a dominar o que pode ser conhecido sobre um mundo que sempre se expande além do nosso alcance. Este é um prazer muito diferente daquele que associamos ao encerramento encontrado na maioria das narrativas construídas de forma clássica, onde esperamos sair do teatro sabendo tudo o que é necessário para dar sentido a uma determinada história. (Jenkins, 2007 s.p)

A partir dessas considerações, fica evidente a importância de um universo rico para poder abrigar diferentes histórias e personagens. Essa construção complexa pode ser observada em Runeterra, que é um vasto mundo fictício que abrange diferentes continentes, cada um contendo uma variedade de regiões, reinos e povos. Estas regiões não são apenas cenários estáticos, mas sim contextos dinâmicos onde as histórias dos campeões se desdobram e se entrelaçam. Atualmente com treze regiões de origem de campeões, cada região possui sua própria cultura, história e mitologia, refletindo a riqueza e profundidade do universo criado pelos desenvolvedores do jogo. Cada região tem sua própria identidade e tramas se desenrolando dentro de si, mas não é incomum que elas interajam entre si. Desse modo, as narrativas dentro do universo são em sua maioria focadas em uma região específica e suas características únicas. Há também aqueles personagens que viajam por diferentes regiões e alguns pontuais eventos que afetam o mundo inteiro. Encaixando assim na premissa de Jenkins de que as histórias transmídia se baseiam mais em mundos ficcionais complexos do que em enredos ou personagens individuais específicos. Algumas das principais regiões do cenário são:

Freljord: Uma vasta região gélida e imponente, é marcada por sua natureza desafiadora e uma sociedade moldada pela sobrevivência nas condições adversas. Nesse domínio gélido, a força física e a resiliência são altamente valorizadas, refletindo-se nas tradições, nos costumes e nas estruturas sociais. A economia da região muitas vezes gira em torno da obtenção de recursos essenciais para resistir ao frio inclemente, enquanto as rivalidades entre as tribos e clãs

contribuem para uma dinâmica política complexa, onde líderes competem pela supremacia em um ambiente hostil.

Noxus: Um império robusto e ambicioso, se destaca por sua busca incansável por poder e expansão territorial. Nesse domínio intrépido, a ênfase recai fortemente na conquista e na estratégia militar, moldando a essência da sociedade no império. Suas fundações culturais e econômicas são construídas em torno dessas campanhas militares, impulsionando o desenvolvimento da nação. A meritocracia militar prevalece, onde a ascensão social muitas vezes está ligada à habilidade no campo de batalha. Esse comprometimento com a força e a dominação influencia não apenas as políticas internas, mas também as relações exteriores, tornando uma potência formidável e temida em Runeterra.

Demacia: Uma nação reverenciada por sua honra e justiça, se ergue como uma fortaleza de valores inabaláveis. Neste reino, a retidão moral e o compromisso com a ordem são os alicerces da sociedade. A importância da virtude e da lealdade é imensurável, permeando todas as camadas da cultura e da vida cotidiana. As fileiras militares são preenchidas por indivíduos dedicados à proteção desses princípios, criando uma força armada coesa e disciplinada. A economia muitas vezes gira em torno da manutenção dessa ordem, enquanto as instituições governamentais são estruturadas para refletir a integridade que Demacia tanto preza. Este é um reino onde a luz da justiça brilha intensamente, moldando não apenas as políticas, mas também sua identidade.

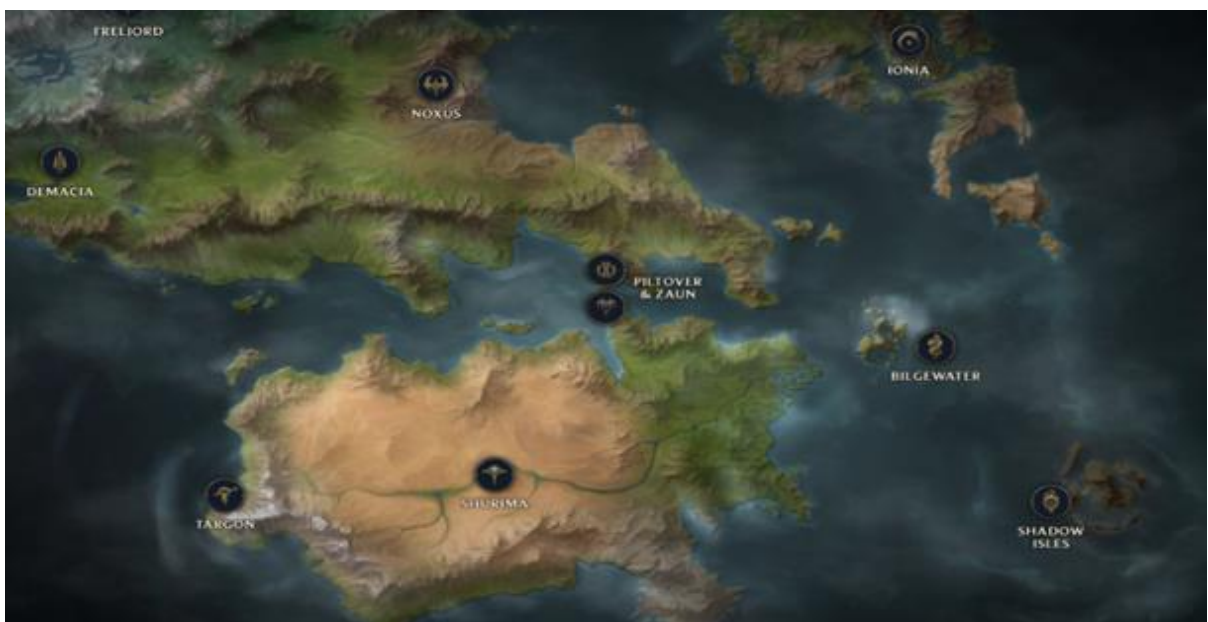
Ioníia: Uma terra de harmonia e espiritualidade, se destaca por sua conexão intrínseca com a natureza e a busca pela paz. Neste domínio pacífico, os valores artísticos e espirituais permeiam a sociedade, guiando as interações entre seus habitantes. A ênfase na contemplação e na sabedoria molda as tradições culturais, enquanto a magia é vista como uma expressão sublime da relação entre os Ionianos e o mundo ao seu redor. A economia muitas vezes se concentra em práticas sustentáveis, refletindo o compromisso com a coexistência harmoniosa. É governada por uma aliança de líderes espirituais e artistas, criando uma sociedade onde a criatividade floresce e a busca pela paz interior é tão valiosa quanto a paz exterior. Essa é uma terra onde a beleza da natureza e a profundidade espiritual se entrelaçam, definindo a essência única de Ioníia.

Piltover & Zaun: Uma dualidade industrial que define o coração da inovação e da complexidade em Runeterra. Nessa simbiose de alta tecnologia e engenhosidade, *Piltover* se

destaca como uma cidade flutuante, centro de progresso e ciência, onde a busca por conhecimento e desenvolvimento tecnológico é incessante. Contrastando com isso, *Zaun*, a cidade abaixo, é um labirinto de maquinaria e inovações sombrias, onde a ambição muitas vezes ultrapassa os limites éticos. Em *Piltover*, a economia é impulsionada por avanços tecnológicos, enquanto a meritocracia intelectual é fundamental. Em contraste, em *Zaun*, a engenhosidade muitas vezes ocorre nos subterrâneos, alimentando uma economia baseada na experimentação e no comércio menos convencional. *Zaun* é representada como uma periferia suja, poluída e decadente sendo oprimida e explorada por *Piltover*, uma cidade que, por sua vez, prega ideais de progresso, força e riquezas.

Além das mencionadas anteriormente, Runeterra abriga uma miríade de outras regiões, cada uma com sua própria identidade única e que embora tão importantes, importantes quanto as anteriores, não tem tido tanto destaque em materiais recentes. As ilhas das sombras são uma região envolta em mistério e assombrações. *Ixtal* é um santuário de magia natural e selvagem, enquanto *Águas de Sentina* prospera como um porto caótico repleto de piratas e oportunidades duvidosas. *Shurima*, outrora um império grandioso, agora é uma terra de desertos e ruínas antigas, já Targon, é uma montanha que atua como farol celestial que atrai aqueles em busca de conexão com as estrelas e transcendência. O *Vazio* é uma força externa, manifestando horrores indescritíveis de origem cósmica que representam uma ameaça constante para o equilíbrio do mundo.

Figura 5: Mapa de Runeterra

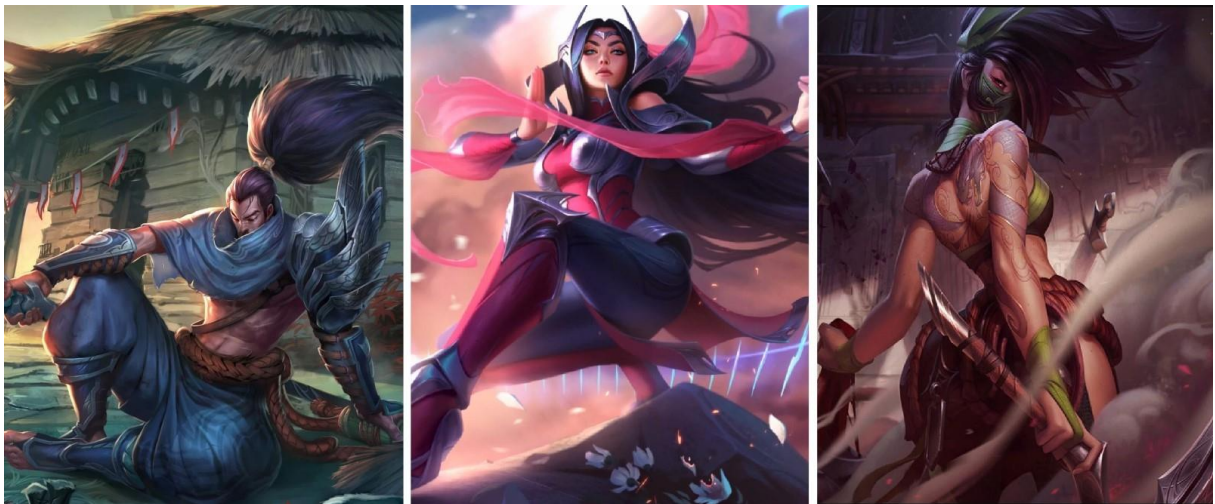


Fonte: Twitter, 2020.

Essas regiões são especialmente importantes para a narrativa uma vez que comumente os conflitos dos personagens se mesclam com os da região, também sendo diretamente ou indiretamente afetados por ela. Esse tipo de interação pode ser observado em situações como Ionia que está sendo invadida por Noxus e consequentemente, a invasão permeia muitas histórias de seus personagens, de ambos os lados. Enquanto para alguns, a invasão é apenas pano de fundo de suas aventuras individuais, como Yasuo, um samurai que viaja por Ionia e busca redenção após ser acusado de matar seu mestre. Para outros, ela é a motivação principal, como Irelia que perdeu sua família por causa da invasão e em razão disso devota sua vida para combater os noxianos e coordenar uma resistência contra sua invasão.

Essa interação entre o conflito regional e as histórias pessoais dos personagens revela uma camada adicional de complexidade, onde a identidade e as motivações dos campeões estão profundamente entrelaçadas com os eventos e a cultura de suas regiões. Além das motivações, as regiões definem também a identidade visual e as características culturais dos personagens. Em Ionia, por exemplo, a inspiração em regiões da Ásia é evidente nos campeões.

Figura 6: Personagens de Ionia



Fonte: Compilação do autor.¹⁰

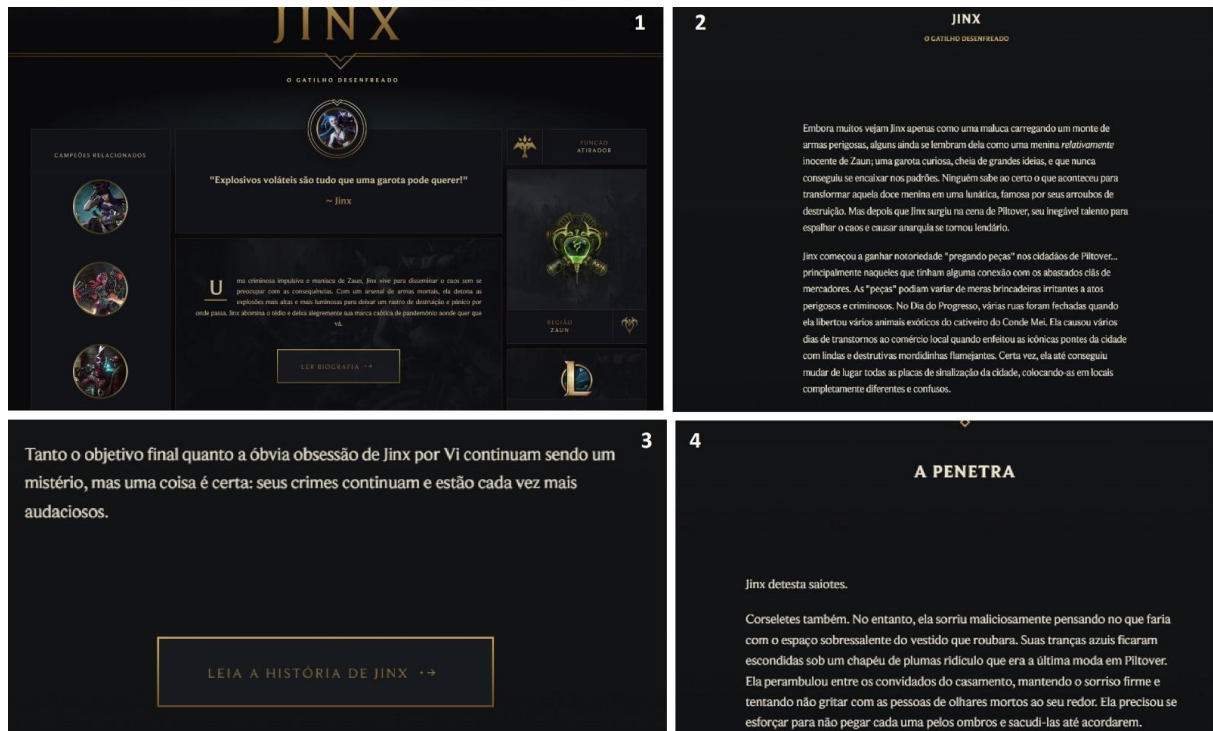
Da esquerda para a direita, Yasuo, Irelia e Akali exemplificam como a identidade visual e a narrativa dos campeões são influenciados por sua região de origem. Yasuo, com suas

¹⁰ Montagem feita a partir de imagens coletadas nas páginas de campeões no site League of Legends (2024).

vestimentas e história, remete a um Ronin, refletindo a figura do samurai errante em busca de trabalhos e redenção. Irelia exibe traços estéticos que evocam a cultura chinesa e da Ásia central, especialmente com seu aspecto de dançarina de mangas longas. Akali, por sua vez, é inspirada pela cultura japonesa, com seu visual e história a posicionando como uma ninja. Ainda em sua arte oficial, Akali é vista segurando um soldado de armadura de aço pelo cachecol de cor carmesim, traços comuns a personagens de Noxus, indicando que ela teria matado um invasor.

Essas histórias são primariamente exploradas nas biografias dos campeões, presentes no site, que desempenham um papel essencial na construção e no desenvolvimento das regiões e campeões dentro do universo de *League of Legends*. No site, as biografias atuam como uma visão geral do campeão, contando diferentes momentos de sua vida até seu momento atual no jogo. Cada biografia não só detalha a jornada pessoal e as motivações dos personagens, mas também oferece parte de uma visão da cultura, conflitos e características específicas de sua região, que também possui uma biografia própria. Elas costumam ter um enfoque narrativo, desenvolvendo em especial o indivíduo, mas também sua ligação com outros campeões do jogo, contribuindo assim para o desenvolvimento dos vários personagens e suas relações entre si e com o mundo ao seu redor.

Figura 7: Biografia e conto



Fonte: Compilação do autor.¹¹

Já a parte de história possui um conto sobre a personagem. Sendo narrativas breves e concisas, contendo um único evento ou situação significativa. Sua função é apresentar de um modo mais profundo suas motivações e personalidade, mas também podem destacar momentos cruciais que definem ou influenciam o desenvolvimento do personagem. E para a grande maioria dos personagens do jogo, sua biografia e história são seu principal desenvolvimento de história e personalidade, junto com as falas dentro de jogo.

Existem outros jogos da empresa que são ambientados no mesmo cenário, como *Legends of Runeterra* (LoR) (2020), um jogo de cartas colecionáveis similar a *Magic: The Gathering*. O jogador cria um baralho com cartas de uma ou duas regiões e através de suas características e pontos combate as cartas do seu oponente, buscando as superar e causar dano a sua barra de vida. Sendo um jogo consideravelmente menos complexo para desenvolvimento, em termos de dificuldade de execução, do que *League of Legends*, LoR trouxe dezenas de novos personagens para a história. Com seu foco nesse aspecto, *Legends of Runeterra* explora as regiões e personagens de uma maneira mais coletiva, trazendo uma maior variedade de histórias, embora não as explore com a mesma profundidade. O aspecto coletivo pode ser observado nos seguidores, que são cartas criadas ao redor de campeões e além de ser parte da

¹¹ Montagem feita a partir de imagens coletadas nas páginas de campeões no site League of Legends (2024).

mesma região, compartilham conexões narrativas diretas, como aprendizes, aliados e afins. Essas cartas de seguidores são a maioria em LoR e desenvolvem mais a história da região e desses campeões através dos personagens que estão ao seu redor e o que fazem juntos.

Figura 8: Legends of Runeterra



Fonte: Uptodown (2020).

Ruined King: A League of Legends Story (2021). É um jogo de aventura com combate por turnos. O maior diferencial da história é ser focada em um grupo de campeões e suas interações entre si, proporcionando uma visão mais íntima das dinâmicas entre os heróis e antagonistas. Este jogo oferece uma experiência mais centrada na trama e no desenvolvimento dos personagens.

A franquia também possui livros como *Reinos de Runeterra* (2019), que oferece uma visão panorâmica abrangente do mundo, em um formato enciclopédico visual e narrativo com descrições extensas de cada região, seus habitantes, e as características que as definem. É dedicado a construir um contexto mais profundo e atmosférico, aprofundando-se na história de cada região e ambientação.

Garen: Primeiro Escudo (2020), um romance de fantasia, e a história é contada de maneira que mergulha na psicologia do protagonista, trazendo foco no desenvolvimento individual. Essa narrativa centrada no personagem trabalha suas motivações e como elas

conduzem suas ações, explorando aspectos emocionais e pessoais que não são presentes no jogo. Já *Ruination: Uma história de League of Legends* (2022) se concentra em um acontecimento cataclísmico chamado de “A Ruína”, que ocorreu também dentro de jogo em um evento especial. Sua maior diferença está em seguir os personagens centrais envolvidos neste evento catastrófico e explorar as repercussões do desastre no cenário e no emocional dos protagonistas. A abordagem literária permite uma exploração mais detalhada e narrativa, indo além da superfície dos conflitos e das interações que são visíveis no jogo.

Além dos livros, os quadrinhos desempenham um papel vital na expansão do universo de Runeterra, oferecendo uma abordagem visual e narrativa distinta. A linha editorial de quadrinhos inclui publicações no site oficial e colaborações com a Marvel, como *League of Legends: Ashe – Warmother* (2018), *League of Legends: Zed* (2019) e *League of Legends: Lux* (2019). Esses quadrinhos exploram histórias e características específicas de personagens emblemáticos, combinando elementos visuais com narrativas que destacam diferentes aspectos do cenário. Enquanto os quadrinhos do site oficial focam em histórias de diferentes regiões e personagens, as colaborações com a Marvel proporcionam uma interpretação mais acessível e estilizada de figuras icônicas do jogo. Essa variedade na abordagem dos quadrinhos oferece uma combinação de ação, drama e atmosfera, enriquecendo ainda mais o universo com uma diversidade de estilos narrativos e visuais.

A presença de mídias tão diferentes atravessando o mesmo cenário apenas evidencia a importância da construção de um universo conciso e rico, possibilitando a exploração individual de regiões e personagens. É interessante ressaltar também que Runeterra não é o único universo narrativo dentro da franquia *League of Legends*, apesar de ser o principal, existem alguns outros universos com diferentes temáticas.

O cenário das guardiãs estelares que é ambientado em universo paralelo, em uma sociedade moderna com carros e prédios em uma estrutura similar ao mundo real, em contraste ao universo de fantasia medieval que predomina em Runeterra. Nesse universo, não há diferenciação das regiões, e personagens que são originalmente de diferentes regiões estudam na mesma escola. A história segue um grupo de estudantes que atuam como protetoras da terra contra ameaças cósmicas, com uma clara inspiração no tropo de garota mágica, de animações japonesas. Uma delas é *Sailor Moon* (1992), com algumas das falas até mesmo referenciando aspectos da animação, sendo perceptível que a inspiração para esse universo está ligada a outras

franquias e busca a familiaridade do jogador com conceitos que vão além do cenário oficial. Essa mesma lógica pode ser observada em outros universos narrativos que buscam inspirações de outros gêneros e obras.

O universo projeto tem uma temática *cyberpunk*¹², apresentando campeões com visuais futuristas e tecnológicos, como trajes de alta tecnologia e repletos de neon e efeitos de. Os campeões são parte de um mundo distópico e tecnológico, onde a estética é dominada por elementos de ficção científica. A narrativa é mais sombria e pessimista, com os protagonistas enfrentando a influência avassaladora de megacorporações que detém o controle do mundo, ao mesmo tempo que enfrentam outros campeões lacaios dessas corporações. Aproveitando-se da temática *Cyberpunk e seus* conceitos, o risco de inteligências artificiais e temas como trans humanismo são presentes na história.

Em reflexo a crescente popularidade das músicas sul coreanas que tomaram o mundo, K/DA é inspirada no conceito de uma banda de K-pop virtual. Os campeões nessa são apresentados como ídolos pop com trajes glamourosos, cenários de palco e visuais brilhantes, com uma estética estilizada e moderna. A narrativa é completamente voltada as apresentações, preparo para elas e interações com os fãs.

O universo estrela negra tem como foco entidades cósmicas e sombrias, onde os campeões são representados como criaturas do espaço profundo, com visuais que incluem buracos negros, estrelas e efeitos espaciais. Ela deriva terror e mistério cósmico, com aspectos mais sinistros e enigmático. Sua história gira em torno de um pesadelo cósmico que adora a Estrela Negra que a tudo consome, que promete alimentar sua divindade com toda a existência até que toda matéria, tempo e pensamento sejam apagados.

Esses são apenas alguns dos vários exemplos presentes, uma vez que existem outras dezenas de universos temáticos dentro do jogo, dos quais muitos são extremamente distintos entre si. Alguns são mais românticos ou cômicos, assim como diversos são mais sérios e sombrios, e entre as diversas criações originais, existem aqueles que são inspirados em outras franquias ou mitologias. Todos esses cenários estão ligados ao LoL através de linhas de

¹² O termo *cyberpunk* foi cunhado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke em 1983, originando-se do termo “cibernética”. Outra contribuição importante para o cenário é a obra *Neuromancer* (1984) de William Gibson.

aparências virtuais e itens cosméticos presentes dentro do jogo, parte importante de sua estrutura, uma vez que ele opera segundo o modelo free-to-play (F2P).

2.3 Monetização e Skins

Sendo um jogo F2P, a *Riot Games* tem como fonte de renda os lucros provenientes de microtransações, isto é, compras feitas por jogadores dentro do jogo que podem adquirir uma variedade de bens virtuais. Jarett (2021) o define como um modelo de negócio em que o jogo é disponível gratuitamente para todo aquele que possui um computador com acesso à internet. No caso de *League of Legends*, é necessário apenas baixar o instalador no site oficial do jogo.

As *skins* são o produto de maior destaque na loja do jogo, conferindo aspectos cosméticos para o personagem escolhido para a partida, alterando sua aparência com modificações sem interferência na jogabilidade, através de partículas gráficas, efeitos sonoros e em alguns casos, novas falas. Uma característica de jogos F2P são narrativas infinitas, ou seja, a história do jogo não possui um final explícito, podendo ser jogado por tempo indeterminado (EVANS, 2016).

Do ponto de vista da monetização, as *skins*, produtos supostamente adjacentes, tem uma enorme importância para o ecossistema do jogo, sendo responsáveis pelo financiamento do produto principal mesmo sendo produtos secundários. As *skins* de *League of Legends* podem ser entendidas como paratextos que moldam e expandem o significado do jogo principal. A partir das observações Aronczyk (2017), é possível inferir que essas *skins* são capazes subverter a relação hierárquica tradicional entre texto e paratexto. Quando o paratexto passa a ditar a forma como o texto deve ser consumido, ele estabelece as expectativas e molda as interações, fazendo com que o próprio conteúdo principal seja reconfigurado. Isso está relacionado ao fato de que para muitos jogadores, essas personalizações visuais se tornam parte fundamental de sua experiência e identidade no jogo, deslocando o foco da narrativa original para a estética e o simbolismo dos itens cosméticos.

Nenhum dos bens virtuais que podem ser adquiridos fornece qualquer tipo de vantagem nas partidas, ao investir no jogo há uma satisfação puramente estética, de modo que alguém que gastou dinheiro tem as mesmas chances de vencer que alguém que não gastou nada. A partida depende apenas das habilidades individuais de cada jogador e sua proficiência com o personagem em questão. Todos os campeões de *League of Legends* em seu visual clássico

fazem parte da narrativa principal do jogo, enquanto as *skins* podem fazer parte desse mesmo universo ou de universos alternativos.

Como a venda de *skins* o principal meio de receita do jogo, há um claro incentivo para a criação desses universos que possam chamar a atenção dos jogadores o suficiente para que se interessem em adquirir esses itens cosméticos. Esses universos costumam ser apresentados e expandidos através de contos, músicas, modos de jogo alternativos, eventos dentro do jogo e vídeos de apresentação, alguns dos quais são cinemáticas.

Figura 9: Jinx clássica x Jinx Guardiã Estelar



Fonte: Compilação do autor ¹³

Representada na imagem 6, está a personagem Jinx em seu visual clássico, do lado esquerdo, disponível a todos os jogadores. Ao lado direito está sua *skin* Guardiã Estelar, que muda sua aparência, efeitos visuais e sonoros das habilidades, além de falas únicas, diferentes da sua versão clássica. Suas novas falas estão relacionadas ao universo das Guardiãs Estelares e incluem comentários sobre suas aventuras, assim como elogios e deboches direcionados a outros personagens que fazem parte da mesma linha de *skins*.

Dessa forma, pode-se entender que esse fenômeno não é apenas uma estratégia comercial, mas também uma prática que envolve ativamente a audiência na interpretação e

¹³ Montagem feita a partir de capturas de tela coletadas no jogo League of Legends: Wildrift (2020).

elaboração de significados em torno daquele universo. Esse aspecto já havia sido observado por Scolari (2014, p. 2384) que aponta que “narrativas transmídia, portanto, podem ser vistas como uma prática narrativa social, enquanto os mundos transmídias são uma construção interpretativa social baseada em texto situada em um nível cognitivo”. As *skins* em *League of Legends* funcionam como elementos cruciais na construção de universos narrativos transmídia. Cada *skin* não é apenas um item cosmético, mas adiciona camadas de contexto e história que se conectam a narrativas mais amplas dentro e fora do jogo. Por exemplo, uma *skin* pode estar associada a um evento específico, uma nova série de histórias ou uma expansão do universo, como visto nas temáticas de eventos especiais ou lançamentos sazonais. Alinhando-se com a ideia de Scolari de que as narrativas transmídia envolvem a participação ativa dos consumidores na construção de significados, a compra e uso de *skins* pode ser vista como uma forma de construção interpretativa social.

O modelo F2P e a introdução de itens cosméticos como uma forma primária de monetização em *League of Legends* trazem uma mudança significativa no modelo de negócios e consequentemente no comportamento dos jogadores. Em vez de simplesmente jogar e adquirir um jogo por um preço fixo, os jogadores agora se envolvem em um ciclo contínuo de compras. Assim como na plataformização dos serviços de *streaming*, a viabilização financeira começa a dar espaço para a maximização agressiva de lucros e a experiência se torna cada vez mais mediada por estratégias de consumo.

Costa (2017, p.46-47) buscou entender a motivação que os jogadores de *League of Legends* possuíam para a compra de *skins* dentro do jogo. Dentre as justificativas foram colocadas: diferenciação da experiência de jogo por meio da estética, realização pessoal pela aquisição de algo diferente, divulgação realizada pela desenvolvedora, ajudar a organização a manter a qualidade do serviço e pela influência social causada pela visão dos amigos. Além disso, grande parte dos consumidores entrevistados afirmaram já ter presenteado alguém com *skins*. Ou seja, quando se adquire produtos com valores exclusivamente relacionados com a aparência virtual do avatar, o consumidor tende a se motivar não pela utilidade, mas por razões como a emoção, a fantasia ou a experiência multissensorial envolvida no processo.

Já Tamir (2020, p.6-15) observou que entre itens cosméticos, os jogadores frequentemente compram devido ao impulso psicológico que esses itens proporcionam, aumentando sua sensação de bem-estar durante o jogo. Há uma clara intenção de se expressar dentro de jogo, mas também para mostrar para outros jogadores. A compra de *skins* é muitas

vezes motivada pela busca de status dentro da comunidade de jogadores, onde ter *skins* raras pode ser visto como um símbolo de prestígio. O autor ainda menciona que o sistema de mercado criado em torno das *skins* reflete um modelo capitalista, onde a popularidade e a escassez dos itens influenciam diretamente as decisões de compra dos jogadores.

É importante ressaltar que essa escassez de itens, diferente de bens físicos é completamente artificial, já que uma vez desenvolvida não existem custos adicionais, fora da estrutura, para produzir uma ou um milhão de cópias daquele produto digital. Para criar essa escassez, diversos itens são ligados a períodos limitados, permitindo que o jogador apenas a adquira naquele determinado período. Outra prática que tem se tornado comum é, além desse espaço de tempo, adicionar passos extras dentro do jogo para dar uma maior sensação de valor e recompensa em adquirir aquele bem, mesmo sendo pago.

Essa comoditização dos bens virtuais incentiva a práticas cada vez mais predatórias como passes de batalha. Joseph (2021) aponta que os passes de batalha são parte de estratégias de monetização proeminentes em jogos F2P para dispositivos móveis, que eventualmente encontraram os jogos de *consoles* e PC. Sua estrutura funciona a partir da possibilidade de permitir que jogadores tenham uma nova forma de progressão, que os permite acessar conteúdos e itens exclusivos, mas que não podem ser diretamente adquiridos como as *skins* tradicionalmente são. Desse modo além do retorno financeiro, passes de batalha mantém os jogadores constantemente engajados em um ciclo de consumo, dificultando a distinção entre diversão e gasto financeiro. Nessa estrutura, o processo deixa de ser uma compra direta de um item e passa a se assemelhar a jogos de azar, especialmente em jogos que utilizam *loot boxes*, que são caixas surpresas que contém um item aleatório. A ascensão desse tipo de modelo de monetização gere que os jogos estão se transformando em plataformas de comércio e indica a uma mudança na cultura de consumo, onde os jogos não são penas entretenimento, mas tem se tornado locais de acumulação digital.

3. CINEMÁTICAS

Com mais de 15 anos, *League of Legends* está em um constante processo de renovação, conforme novos conteúdos são adicionados, antigos são reformulados e tudo isso acompanha uma constante expansão seu universo narrativo por meio de estratégias transmídia sofisticadas. Em um ambiente altamente competitivo, onde muitos jogos têm um ciclo de vida curto, *League* se mantém relevante ao criar histórias imersivas que engajam não só os jogadores, mas também uma audiência mais ampla. As cinemáticas, peças de vídeo de alta produção que não apenas complementam o jogo, mas atuam como parte integral da experiência narrativa, tornaram-se um paratexto imprescindível. Cinemáticas são segmentos de vídeo pré-renderizados usados nos jogos eletrônicos para contar histórias que podem ir além da jogabilidade. As cinemáticas são em geral comparadas aos trailers cinematográficos. Estes são paratextos que cercam e complementam a obra principal, um filme, ajudando a preparar e atizar a curiosidade do público. Bamba (2005, p.321) reforça essa ideia de produto, afirmando que:

Em virtude do objetivo comercial e promocional declarado, o trailer é geralmente estruturado no modo de edição clipada em que o efeito do choque entre as imagens e o ritmo de sucessão dos trechos escolhidos interessa mais do que a informação objetiva que proporciona sobre o filme

Tradicionalmente, um *trailer* condensa os elementos centrais da narrativa do filme, como personagens, enredo, visual e trilha sonora, em uma montagem rápida e envolvente, com o objetivo de atrair o espectador para a obra completa. É importante ressaltar que os *trailers* de filmes são um compilado de cenas que estão presentes no filme. Contudo, apesar de não acrescentem novos elementos narrativos à obra, os *trailers* apresentam o tom, gênero e os principais conflitos do filme, atuando como um intermediário entre o público e o texto principal.

Diferentemente dos *trailers* de filmes, que são tipicamente criados para promover o filme sem adicionar elementos novos à narrativa, as cinemáticas têm um papel muito mais amplo. De acordo com Vollans (2017) os *trailers* de videogame emergiram como uma forma de promoção que utiliza a estética e a linguagem do cinema, refletindo uma transição na forma como os jogos são apresentados ao público. A evolução dos *trailers* de videogame, contudo, está ligada a uma mudança na percepção da indústria, afastando-se do domínio da televisão. Isso está diretamente relacionado as possibilidades das novas mídias e conteúdos midiáticos na linguagem e na estética do cinema. Como Kernan (2004, p.1) observa, “enquanto *trailers* são

uma forma de publicidade, são também uma forma de filme de ficção, onde o discurso promocional e o prazer narrativo estão combinados”. Da mesma forma, as cinemáticas em *League of Legends* não são apenas um meio promocional, mas também atuam como narrativas nesse formato cinematográfico.

Švelch (2015), apresenta as cinemáticas como um gênero paratextual com origens no cinema - daí o termo cinemática -, apontando que existem limitações que um paratexto linear como um *trailer* pode representar um texto não linear, como um *videogame*. As cinemáticas, como ocorrem em *League of Legends*, sem dúvidas lembram *trailers* de cinema. Porém raramente se filma coisas exclusivas para um *trailer*, também não se costuma gastar mais orçamento com um *trailer*, sendo um produto secundário ao filme. Em contraponto a isso, as cinemáticas trazem um conteúdo que não está diretamente presente no jogo, expandindo a narrativa e assumindo um papel transmídia para o universo.

Enquanto no *videogame* o principal meio narrativo os diálogos e interações de personagens dentro das partidas, as cinemáticas se diferenciam de outras formas de contar histórias dentro do universo pelo formato audiovisual linear, pré-renderizado, altamente controlado e cinematográfico. Utilizando uma montagem cuidadosamente editada, trilhas sonoras e direção de arte refinadas, traz consigo uma experiência altamente polida e imersiva. O foco está em destacar momentos importantes para os personagens e eventos centrais para a narrativa, sendo completamente autônomas em relação ao controle do jogador, proporcionando uma pausa da interatividade em favor da contemplação narrativa.

Embora os contos e quadrinhos permitam uma exploração mais detalhada do enredo e do desenvolvimento de personagens, as cinemáticas frequentemente introduzem eventos importantes de forma resumida e visualmente impactante. Justo (2010), destaca que a função dos *trailers*, além de informar e cativar, é causar emoção em um momento de fruição e experimentação. Isso pode ser observado amplamente observado no contexto das cinemáticas, pois além de trazer cenas de batalhas e arcos narrativos curtos, criam conexões emocionais fortes com o público em um curto espaço de tempo. Essa conexão vem não apenas do imenso valor de produção audiovisual que as cinemáticas trazem, mas também de elementos narrativos que contribuem para a expansão do universo da franquia. Desse modo aprofundam as relações entre facções e revelam partes importantes sobre a história dos personagens. Não apenas

personagens, mas também regiões geográficas, culturas e mitologias dentro de Runeterra que não são sempre visíveis no jogo, demonstrando um mundo em constante expansão.

Além disso, as cinemáticas de *League of Legends* desempenham um papel crucial ao unificar diferentes plataformas narrativas da franquia. Cada cinemática complementa ou amplia elementos introduzidos nesses outros paratextos, permitindo uma integração consistente do universo narrativo. Por exemplo, as cinemáticas não apenas introduzem novos personagens e enredos, mas também oferecem pontos de interseção entre eventos já apresentados posteriormente, em contos ou quadrinhos ou dentro do próprio jogo. Criando momentos que se tornam centrais para a identidade da franquia, não só ajudam a solidificar a lealdade dos jogadores, mas também podem atrair um público novo que pode se engajar com o jogo por meio de suas cinemáticas, antes de o experimentar.

Existem também as cinemáticas que desempenham um papel emocional ao gerar engajamento e conexão com o público. Nesses casos não há uma progressão do universo narrativo principal, mas ainda há uma promoção dos elementos transmidiáticos como os eventos competitivos e os universos alternativos presentes nas linhas de *skins*. Desempenhando um papel importante para o ecossistema do jogo eletrônico, essas cinemáticas criam narrativas que vão além de Runeterra, gerando uma experiência emocional imersiva que fortalece a franquia no contexto transmídia.

3.1 Tipologias de Cinemática

As cinemáticas ocupam um papel central na construção da história e engajamento do público. No entanto, nem todas as cinemáticas desempenham o mesmo papel ou possuem o mesmo impacto narrativo dentro da franquia. A diversidade de objetivos, formatos e abordagens dessas produções sugere que é necessário diferenciá-las com base em suas funções e na maneira como contribuem para o ecossistema transmidiático ligado ao LoL.

3.1.1 Início de Temporada

Assim como esportes tradicionais, *League of Legends* é dividido em temporadas. Essas temporadas tradicionalmente duravam um ano, porém agora duram seis meses. O jogo tem um sistema de pontos que classifica os jogadores e os separa por divisões, de acordo com seu

desempenho dentro de jogo e buscam representar a proficiência do jogador. Esse sistema tem como principal objetivo dar aos usuários motivos para voltar, compensando suas vitórias com esses pontos e ao fim do período os recompensar exclusivos com base na classificação alcançada. Anualmente esse período se encerra e após as recompensas, os pontos são zerados para que os jogadores possam recomeçar no ano seguinte. Para atrair jogadores, diversas cinemáticas com ação entre personagens foram lançadas, com o tempo começaram a ocorrer anualmente, logo no início do ano coincidindo com o período de ao início da temporada. Esse é o momento em que tradicionalmente há o maior fluxo de jogadores, entusiasmados com recomeço da etapa ranqueada, e essas cinemáticas têm como objetivo catalisar esse efeito.

As cinemáticas de início de temporada de *League of Legends* seguem um formato bem estabelecido, tanto em termos visuais quanto narrativos. Apesar de haver cinemáticas de ação predecessoras, que envolvem conflitos entre os personagens do jogo é a partir de 2018 que realmente encontram a fórmula atual, sendo lançadas anualmente. Essas cinemáticas são animadas em 3D, utilizando uma estética voltada para o fotorealismo, com texturas, expressões faciais e efeitos visuais elaborados. As animações trazem uma identidade visual distinta para as diferentes regiões do mundo de Runeterra. A cinematografia emprega enquadramentos dinâmicos, acompanhados por movimentação de câmera que acentua a tensão e a dramaticidade dos acontecimentos retratados. Parte integral da experiência audiovisual, o áudio acompanha e intensifica as cenas de ação e os momentos de confronto emocional.

As cinemáticas de temporada são organizadas em pequenos trechos narrativos que exploram conflitos entre campeões. Cada trecho costuma retratar personagens em situações decisivas, conectando suas motivações pessoais a disputas mais amplas, ligadas a facções ou acontecimentos importantes do universo. Em geral, apresentam histórias fragmentadas e paralelas, permitindo ao espectador acompanhar simultaneamente eventos que ocorrem em diferentes partes do mundo fictício. Cada cinemática explora o visual e a atmosfera das regiões retratadas utilizando elementos visuais que caracterizam a cultura, arquitetura e clima desses locais, sendo facilmente distinguíveis entre si. Essa diferenciação regional é essencial para aprofundar a compreensão das histórias e conflitos dos personagens, uma vez que os confrontos entre campeões muitas vezes refletem as disputas políticas ou culturais de suas respectivas regiões.

Elas ampliam o impacto emocional e narrativo dos campeões e do universo, não só preparando o jogador para explorar as mecânicas, mas também aprofundam a relação emocional

com os campeões. Em *Warriors* (2020), um dos conflitos da cinemática, a luta de Lux e Sylas, não apenas demonstra suas habilidades, mas também carrega uma forte narrativa de resistência e liberdade, refletindo os conflitos de Demacia e parcialmente Freljord.

Ainda há o aspecto da a experimentação lúdico-interativa, que traz significado e contexto narrativo para o que acontece dentro de jogo, traduzindo em uma linguagem as mecânicas de jogabilidade. Embora as cinemáticas sejam produções não interativas, elas representam algumas das habilidades e poderes dos campeões, agindo como uma extensão do *videogame* para o audiovisual. Em *Awaken* (2019), onde vemos Riven utilizando sua espada fragmentada e realizando movimentos acrobáticos que refletem com sua habilidade Asas Quebradas. Do mesmo modo, Draven lança suas machadinhas giratórias, espelhando sua habilidade Revolução do Machado. Essas representações criam uma continuidade entre o que é visto nas cinemáticas e o que é jogado, permitindo ao jogador experimentar no jogo o que foi visualizado de forma dramática e estilizada. No confronto ainda é possível observar um enquadramento próximo ao solo, com ênfase na ação e hiperdramatização do golpe.

Figura 10: Riven enfrenta Draven



Fonte: Youtube, 2019.

Muito além de apenas espelhar as habilidades, as cinemáticas ainda podem trazer novas percepções a experiência da jogabilidade. Enquanto algumas habilidades são autoexplicativas, como o arremessar de machados de Draven, outras são mais conceituais e fazem mais sentido

mecânico do que narrativo. Um exemplo é a habilidade Fúria sem Fim de Tryndamere que lhe concede invulnerabilidade temporária, sendo explicada pela descrição oficial como o desejo de batalha se tornando tão forte que o torna incapaz de morrer, não importando o quão ferido esteja.

Na cinemática *Still Here* (2024), a presença dos Kindred, personificações da vida e da morte, adiciona uma nova camada narrativa à habilidade de Tryndamere, ganhando um significado mais profundo. Tryndamere luta ferozmente contra os Kindred, simbolizando sua resistência à morte iminente. O Cordeiro, que representa a morte pacífica, apenas observa a situação, enquanto o Lobo, que representa a morte violenta, o ataca, refletindo o destino do bárbaro. Esse conflito é mais do que uma simples luta pela sobrevivência, é uma metáfora para o embate entre a inevitabilidade da morte e a recusa de Tryndamere em aceitar seu destino. A cena se intensifica quando, à beira da derrota, a chegada de Ashe faz com que os Kindred recuem e desapareçam, mostrando que, naquele momento, a morte foi adiada. Diferente do jogo, onde Tryndamere simplesmente ativa sua habilidade e continua lutando, a cinemática transforma essa ação em uma narrativa mais complexa, em que ele literalmente confronta as forças da morte. Essa interação com os Kindred sugere que sua habilidade não é apenas um poder inato, mas uma luta constante contra a inevitabilidade da morte, dando nova profundidade à mecânica de jogo.

3.1.2 Apresentação de personagens

O lançamento de personagens é uma parte bem importante da dinâmica de *League of Legends* e cada novo lançamento cria expectativas na comunidade acerca do personagem. A apresentação desses personagens varia substancialmente: enquanto alguns são introduzidos por meio de vídeos que demonstram suas mecânicas de jogo, outros recebem cinemáticas de alta qualidade que ressaltam suas histórias e características.

Get Jinxed (2013) representou um marco para a Riot Games, sendo a primeira cinemática dedicada a um único personagem, Jinx. A animação, que combina elementos 3D com efeitos 2D característicos do estúdio Fortiche. É acompanhada pela enérgica música de mesmo nome, composta por Christian Linke, que posteriormente se tornou um dos criadores de *Arcane*. Este vídeo não se limita a apresentar a jogabilidade da personagem, ao contrário, busca estabelecer sua identidade como uma figura caótica e divertida. O sucesso de *Get Jinxed*

superou qualquer vídeo anterior da franquia, refletindo não apenas a eficácia da abordagem narrativa, mas também a habilidade da Riot em engajar a comunidade. A importância dessa cinemática se estende além do lançamento da campeã, influenciando a origem de *Arcane*, assim como sua construção de personagens onde sua essência é explorada em maior profundidade.

Figura 11: Jinx em meio ao caos



Fonte: Youtube, 2013.

Por sua vez, *Ekko: Segundos* (2015), trailer cinemático do personagem Ekko,, traz uma narrativa intrigante onde o protagonista enfrenta um inimigo poderoso. A cada ferimento recebido, Ekko retorna no tempo, prevendo os ataques do adversário, embora carregue as marcas de suas experiências. Esta cinemática, também produzida pela Fortiche, não só destaca a estética única da animação, mas também explora temas como a luta contra o destino e a resiliência. Como no exemplo anterior, *Ekko: Segundos* contribui significativamente para a construção da identidade do personagem, alicerçando suas motivações e característica que são retomadas na história de *Arcane*.

3.1.3 Linhas de *Skins*

As cinemáticas de *skins* são o que a empresa possui de mais próximo peças de publicidade. Seu intuito é oferecer para o jogador um item cosmético que muda a aparência do personagem, algo que como já mencionado não tem nenhum benefício tático, se limitando apenas a algo estético. Então, para incentivar sua base a consumir esses produtos digitais a *Riot Games* faz cinemáticas para algumas das linhas de *skins*.

Elas são particularmente distintas por sua abordagem estilizada e por refletirem aspectos fundamentais das personalidades dos campeões. Essas produções oferecem uma visão única dos personagens, representando-os em universos alternativos, onde suas habilidades e identidades são adaptadas para se alinhar ao tema. Consequentemente, os estilos de animação variam bastante entre si, para refletir essas diferentes propostas. São, portanto, produções mais artísticas, com uma forte ênfase em estilo visual e ambientação temática, refletindo tanto o universo da linha de *skins* quanto o caráter dos campeões.

A linha *Star Guardian*, inspirada pelo gênero de garotas mágicas, utiliza uma paleta de cores vibrante e uma estética animada que remete diretamente aos animes japoneses, sua principal inspiração. A cinemática *Star Guardian: New Horizon* (2019) emprega uma animação mais estilizada e fluida, com contornos suaves e um uso intenso de efeitos de luz e brilhos, refletindo a natureza mágica das habilidades dos campeões. Os movimentos dos personagens são exagerados para enfatizar a fantasia heroica, e as cenas de combate são acompanhadas por explosões coloridas e dinâmicas. O uso de cores pastéis e neon reforça o tema juvenil e otimista, optando por um visual leve e fantasioso, que complementa o tema de guardiãs cósmicas em uma luta pela justiça.

Figura 12: Guardiãs Estelares



Fonte: Youtube, 2019.

A linha *Projeto* se distancia completamente do estilo leve e colorido de *Star Guardian*, adotando uma estética sombria e tecnológica, inspirada pelo gênero cyberpunk. Na cinemática *Projeto: Overdrive* (2018), a animação é mais realista e angular, com um foco pesado em detalhes tecnológicos, como implantes cibernéticos, armas futuristas e ambientes urbanos degradados. A iluminação é geralmente fria, com tons de azul e neon, enquanto os efeitos sonoros são metálicos e mecânicos, reforçando a sensação de um futuro caótico. As cenas de ação são rápidas e precisas, refletindo o caráter eficiente e letal dos campeões nesse universo. A animação foca em ângulos de câmera fechados e rápidos cortes para transmitir uma sensação de tensão e controle, o que também está em linha com a temática tecnológica.

Em *Florescer Espiritual*, a técnica de animação muda drasticamente para se adaptar à natureza espiritual e introspectiva dessa linha de *skins*. A cinemática *O caminho: uma lenda ioniana* (2020) usa um estilo visual mais onírico, com animação suave e fluida, representando a transição entre vida e morte. A paleta de cores é composta por tons suaves, como rosa, azul e lilás, que criam um ambiente sereno e místico. O uso de efeitos de luz e sombra é delicado, enfatizando a fluidez e a etereidade dos personagens, que se movem de maneira quase fantasmagórica. A animação se apoia fortemente na simbologia, com elementos da natureza e da espiritualidade, sendo exclusivamente em 2D. O uso da animação 2D é o foco na criação de uma atmosfera mais contemplativa. Ao contrário da ação intensa e dinâmica das cinemáticas 3D, onde o foco está no impacto físico das habilidades e na grandiosidade das batalhas, a animação 2D permite que o espectador mergulhe em uma experiência mais calma e reflexiva.

As variações no estilo de arte são essenciais para criar uma identidade visual para esses universos alternativos. Ao adaptar elementos como animação, iluminação e ritmo, é possível criar atmosferas únicas que reforçam a narrativa e particularidades de cada uma dessas linhas de *skins*. Isso permite que os jogadores se conectem de maneira mais profunda com os personagens, moldando não apenas a estética, mas também a percepção que têm de suas habilidades e histórias. Ainda que seja o mesmo personagem, a versão original e sua versão alternativa são pessoas diferentes, em termos narrativos.

Além de reforçar a identidade visual do jogo, as cinemáticas de *skins* servem a um propósito estratégico claro, criar experiências visuais que ampliem a imersão e diferenciem o apelo das dos itens cosméticos do jogo, aumentando seu valor narrativo e comercial. Esse conteúdo direciona essas variações para atingir diferentes perfis de jogadores, mantendo o jogo atrativo para uma ampla gama de gostos e estilos de jogo. A intenção aqui é que ao criar um

contexto emocional e visual, possam conectar jogadores de maneira mais profunda com os campeões e diferentes temáticas. Desse modo buscam reforçar a relação dos usuários com o jogo, ampliar seu alcance oferecendo experiências imersivas, além de incentivar a aquisição desses bens virtuais.

3.1.4 Grupos Musicais

Ainda que parte das cinemáticas das *skins*, dentro dessa categoria existe proposta diferente que merece uma atenção por suas particularidades, que são os grupos musicais virtuais formados por campeões do jogo. Essa estratégia vai além das cinemáticas tradicionais de *skins*, ao integrar diretamente a música na narrativa, tornando-a o principal aspecto do vídeo, além de colaborar com artistas renomados do cenário musical. A criação desses grupos permite que a Riot explore múltiplas plataformas, como videocliques, eventos ao vivo, redes sociais e shows virtuais, criando uma experiência transmídia imersiva.

Projetos como *K/DA*, *True Damage*, *Heartsteel* e *Pentakill* exemplificam essa prática, onde músicas originais são lançadas em conjunto com cinemáticas, criando uma experiência imersiva que conecta o universo do jogo ao mundo real da música. Ao contrário das outras cinemáticas, essas produções seguem uma estrutura de videoclipe, onde a música dita o ritmo da narrativa e as habilidades dos campeões são representadas em sincronia com a performance musical.

Essa abordagem não é apenas uma variação estética, mas uma estratégia transmídia que coloca o jogo em um contexto cultural mais amplo, integrando diferentes formas de entretenimento afim de interagir com públicos além da base tradicional de jogadores. Não é por acaso que as cinemáticas musicais, estão entre os vídeos mais visualizados da Riot Games.

A combinação visual e artistas proeminentes em formato de videoclipe musical com os campeões atrai uma audiência muito maior do que apenas jogadores. Esse efeito pode ser observado através das visualizações no *Youtube*, onde essas cinemáticas costumam ter perto do dobro a triplo de visualizações se comparadas as demais cinemáticas, isso sem contar suas reproduções em serviços de *streaming* de músicas.

Figura 13: O grupo K/DA



Fonte: Youtube, 2020.

3.1.5 Cinemáticas do Worlds

League of Legends possui ligas competitivas locais organizadas por continente. Anualmente, dois torneios reúnem os campeões regionais: o *Mid Season Invitational*, realizado no meio do ano, e o *Worlds*, que ocorre no final do ano e é amplamente conhecido como o mundial de LoL. Embora ambos os eventos levem equipes ao cenário internacional, o *Worlds* se destaca pela atenção e investimento significativamente maiores da empresa.

As cinemáticas do *Worlds* se destacam pela sua narrativa focada no aspecto competitivo e na jornada dos jogadores e equipes, em contraste com outras produções que priorizam a construção de universos ficcionais ou a exploração de características dos personagens. O principal objetivo dessas cinemáticas é gerar expectativa e criar uma experiência imersiva que conecte emocionalmente a audiência ao evento.

Ao focar nos jogadores e equipes em vez dos campeões, a Riot reforça a narrativa real das competições, tornando os atletas e suas jornadas mais romantizadas para a audiência. Essa escolha narrativa oferece um senso de realismo e proximidade com a comunidade competitiva, fazendo com que as histórias contadas reflitam as lutas e conquistas verdadeiras do cenário

Isso proporciona uma conexão emocional entre os fãs e seus ídolos, além de idealizar a trajetória que um jogador pode seguir para se tornar um atleta profissional de eSports. Outra característica que diferencia essas cinemáticas é o forte uso de metáforas visuais que representam a jornada pessoal e coletiva dos competidores. Ao representar os desafios, as vitórias e os momentos de superação de maneira cinematográfica, esses vídeos tornam o *Worlds* um evento que é tanto sobre competição quanto sobre a emoção humana envolvida.

O impacto de uma cinemática não se limita apenas ao jogador individual, mas é presente em toda a comunidade, tornando uma experiência participativa. A cada novo lançamento, são criadas discussões, análises e até teorias em redes sociais, fóruns e comunidades de jogadores, estimulando a produção de paratextos. As cinemáticas são um ponto de convergência, onde a comunidade se reúne para debater a história, interpretar simbolismos e tentar prever futuros eventos dentro do universo. Essa integração entre mídias cria uma retroalimentação constante, onde cada novo produto expande o universo narrativo, permitindo ao público transitar por diferentes plataformas, enquanto descobre novas camadas da história. Isso reforça a ideia de que os paratextos não apenas complementam, mas reconfiguram a experiência central, tornando-se essenciais na construção de um ecossistema transmídia coeso e expansivo.

A ampla variedade de cinemáticas sugere uma nova concepção de paratexto, onde o conteúdo audiovisual transcende sua função meramente auxiliar. O significativo investimento e o cuidadoso desenvolvimento estético e narrativo das cinemáticas as distinguem nitidamente dos trailers cinematográficos tradicionais. Essas cinemáticas vão além de um mero produto secundário com fins publicitários, funcionando como uma extensão da narrativa do jogo e reforçando a identidade do universo do jogo. Atualmente, as cinemáticas desempenham um papel crucial em diversos aspectos. Elas contribuem tanto para a geração de lucro do *videogame* quanto para a expansão narrativa do universo de Runeterra.

Além disso, mantêm a curiosidade dos fãs e atraem novos jogadores e desempenham um papel importante ao estabelecer o tom visual e emocional do universo de Runeterra, influenciando a criação de *Arcane*. Embora a série não seja uma extensão direta de eventos mostrados nas cinemáticas, elas ajudaram a consolidar elementos fundamentais do mundo, como a estética das cidades de Piltover e Zaun, e personagens icônicos como Jinx e Vi. Por exemplo, cinemáticas anteriores, como *Get Jinxed* (2013), introduziram o público à natureza caótica e destrutiva de Jinx, elementos que foram explorados em profundidade em *Arcane*, onde

suas tendências violentas são apresentadas como parte psicológico fragmentado e traumas trabalhados de maneira mais complexa.

4. *ARCANE*

Arcane é uma série animada de ação, aventura e drama produzida pelo estúdio *Fortiche* em parceria com a *Riot Games* e distribuída pela *Netflix*, ambientada em Runeterra o universo do LoL. São nove episódios com duração média de 40 minutos e divididos em três atos - cada um com três episódios, que funcionam como arcos narrativos. *Arcane* não é apenas uma adaptação do jogo; é uma expansão que adiciona novas dimensões aos personagens e à narrativa. A primeira temporada de *Arcane* segue a história das irmãs Vi e Jinx, ambientada em Piltover e a região periférica conhecida como a subferia, que posteriormente se tornaria Zaun. Enquanto Piltover prospera como uma metrópole tecnológica, a subferia é marcada por pobreza, exploração e desigualdade. A série explora o conflito crescente entre essas duas regiões, desencadeado pela descoberta da *hextec*, uma tecnologia que mistura magia e ciência. A temporada aborda temas como família, traição e a luta pelo poder, à medida que os personagens navegam por um mundo em colapso e as tensões entre as cidades.

O tom da série é mais maduro em relação ao jogo, envolvendo temas políticos, sociais e filosóficos, além da frequência de confrontos violentos, tornando-a voltada para o público juvenil e adultos. A série animada possui uma construção de narrativa elaborada que pode ser apreciada por qualquer pessoa. Tassi (2021) afirma que os espectadores que não conhecem LoL, estão gostando, porque seu mundo é bem apresentado, não havendo a necessidade de ter tido contato com o jogo para se contextualizar. Já para os fãs há uma sensação positiva de que podem reconhecer elementos sutis do jogo colocados como *easter eggs* — detalhes escondidos que fazem referências a outras produções.

O enredo é original, e grande parte do elenco é composta por personagens criados especificamente para a série, que não existem no jogo. A série também retrata versões alternativas dos cenários e personagens, situando-os alguns anos antes de suas contrapartes no jogo. Pequenas mudanças em suas histórias e personalidades foram feitas para que fossem reconhecíveis, mas ao mesmo tempo distintas de suas versões originais. A animação é ambientada em Runeterra e, de acordo com Scolari, pode ser considerada uma prequela e uma narrativa de interstício, como discutido por Pratten. Focando em poucos personagens de Piltover e Zaun, aqui ainda nomeado Subferia, a série utiliza uma narrativa mono-mídia para contar essa história.

4.1 O processo de criação da série: Construindo pontes

O processo de criação da série começou com uma colaboração estratégica entre a *Riot Games* e o estúdio *Fortiche*, visando adaptar o universo de *League of Legends* para um formato audiovisual de longa duração. A produção da série levou seis anos, e entender o caminho percorrido durante esse período permite uma análise mais profunda dos elementos que a compõem. Para documentar esse processo, a *Riot* lançou em seu canal do *YouTube* um documentário intitulado *Construindo Pontes* (2022), que aborda desde a concepção da ideia até a estreia do primeiro episódio e a reação da comunidade. O documentário é parte de uma estratégia transmídia para o lançamento da série.

Figura 14: Teste de animação de *Arcane*



Fonte: Youtube, 2022.

A identidade visual de *Arcane* é marcada por uma abordagem única que mescla técnicas de animação tradicionais e digitais, criando uma estética distinta e altamente reconhecível. O uso deliberado de imperfeições, como traços manuais e texturas visíveis, confere à série uma autenticidade artesanal, que contrasta com a tendência usual de suavizar os detalhes em produções animadas. Esse estilo característico do estúdio *Fortiche*, busca capturar a riqueza da arte tradicional, onde cada quadro pode ser visto como uma obra de arte independente. A combinação de animação 3D com efeitos 2D é usada para destacar emoções e intensificar cenas de ação, ao mesmo tempo em que cria um dinamismo visual. Além disso, o uso de cores vibrantes e contrastantes, assim como a iluminação meticulosa, adicionam profundidade à narrativa, enriquecendo a ambientação e atmosfera de *Piltover* e *Zaun*.

Com milhares de horas dedicadas aos personagens de *League of Legends*, surge naturalmente a curiosidade sobre suas vidas fora dos limites do jogo. Essa curiosidade foi o ponto de partida para a criação da série, uma tentativa de oferecer uma visão mais profunda do universo do jogo. Os criadores enfrentaram o desafio de não comprometer a reputação da franquia, enquanto buscavam explorar temas universais como família, perdão e o impacto da tecnologia. Inspirados por suas próprias experiências, desenvolveram personagens que levantam questões complexas, sem necessariamente oferecer respostas claras, como a possibilidade de redenção para pessoas mal-intencionadas.

Em meio a dificuldades durante a execução do projeto, a equipe buscou colaboração com outros departamentos da *Riot Games*, encontrando maneiras de utilizar o trabalho dos animadores em novos projetos. Dessa colaboração emergiram projetos como o videoclipe *RISE* e a criação do grupo virtual de K-pop, *K/DA*. Transformando contratempos em oportunidades criativas inesperadas, ilustram como a necessidade financeira pode influenciar diretamente a construção de universos transmídia, direcionando a criação de novos conteúdos e formatos. O exemplo de *K/DA* é particularmente relevante, pois o grupo virtual deu origem a uma experiência transmídia diversificada, que incluiu vídeos, quadrinhos, contos e itens cosméticos dentro do jogo.

A produção musical de *Arcane* é liderada pela própria equipe de música da *Riot Games*, composta por profissionais com vasta experiência em diversos gêneros. Embora a maior parte das músicas tenha sido composta pela equipe interna, a série também contou com colaborações de artistas renomados. A trilha sonora desempenha um papel essencial para a série, não apenas reforçando a ambientação das cenas, mas também adicionando profundidade emocional e caracterizando a narrativa. A música, cuidadosamente escolhida e composta, contribui para a construção da identidade audiovisual e narrativa de cada episódio.

A etapa final do projeto foi marcada pela intensa pós-produção e pelo planejamento do evento de lançamento da série. Um tema central nesse período foi a preocupação com a recepção da série, especialmente diante das expectativas do público. O bom desempenho de audiência e crítica da primeira temporada não apenas garantiu a produção de uma segunda, mas também despertou um interesse em explorar novas histórias e regiões dentro desse universo.

Através do processo de realização de *Arcane* é possível compreender foram idealizadas as identidades audiovisual e narrativa da série. Muito mais do que apenas a execução técnica

de uma série animada; ele expõe a complexidade e alguns os desafios intrínsecos à adaptação de universos narrativos vastos, como o de *League of Legends*, para uma nova mídia. Ao analisar o documentário que traduz o processo, é possível inferir através das entrevistas e declarações inferir que a série não é apenas um produto audiovisual comercial, mas também resultado da paixão e da visão de uma equipe que gosta dos personagens e a narrativa que estão trazendo à vida. Sendo um dos principais pontos de contraste a outras produções transmídia o fato de que boa parte da equipe participou do processo criativo da criação desses mesmos personagens para o jogo muito antes da série.

4.2 O lançamento de *Arcane*

Como parte do lançamento da série, foram criados diversos conteúdos transmídia exclusivos, ampliando a experiência da série e reforçando sua divulgação. Para celebrar o lançamento de *Arcane* e engajar seu público, a *Riot Games* organizou o evento *RiotX Arcane*, uma experiência de vários dias em que os jogadores podiam interagir com a história e os personagens por meio de diversas plataformas, com conteúdo interativo e exclusivo disponível online.

Jenkins (2009), aponta que a convergência das mídias vai além de uma simples mudança tecnológica, pois modifica a relação entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e públicos. Essa convergência também transforma a lógica de funcionamento da indústria midiática e a maneira como os consumidores interagem com notícias e entretenimento.

A cultura de convergência é um conceito chave para compreender a interação entre diferentes mídias e plataformas na contemporaneidade. Ela se refere à convergência tecnológica, cultural e de práticas de consumo, em que diversas formas de mídia são combinadas e integradas. Nesse contexto, as obras transmídia e os universos narrativos desempenham um papel significativo. As narrativas transmídia são, portanto, uma “resposta à convergência das mídias - uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento” (JENKINS, 2009, p.47).

Essa interconexão entre diferentes mídias e formas de narrativa cria uma experiência mais envolvente e imersiva para o público, permitindo o aprofundamento nesse universo ficcional.

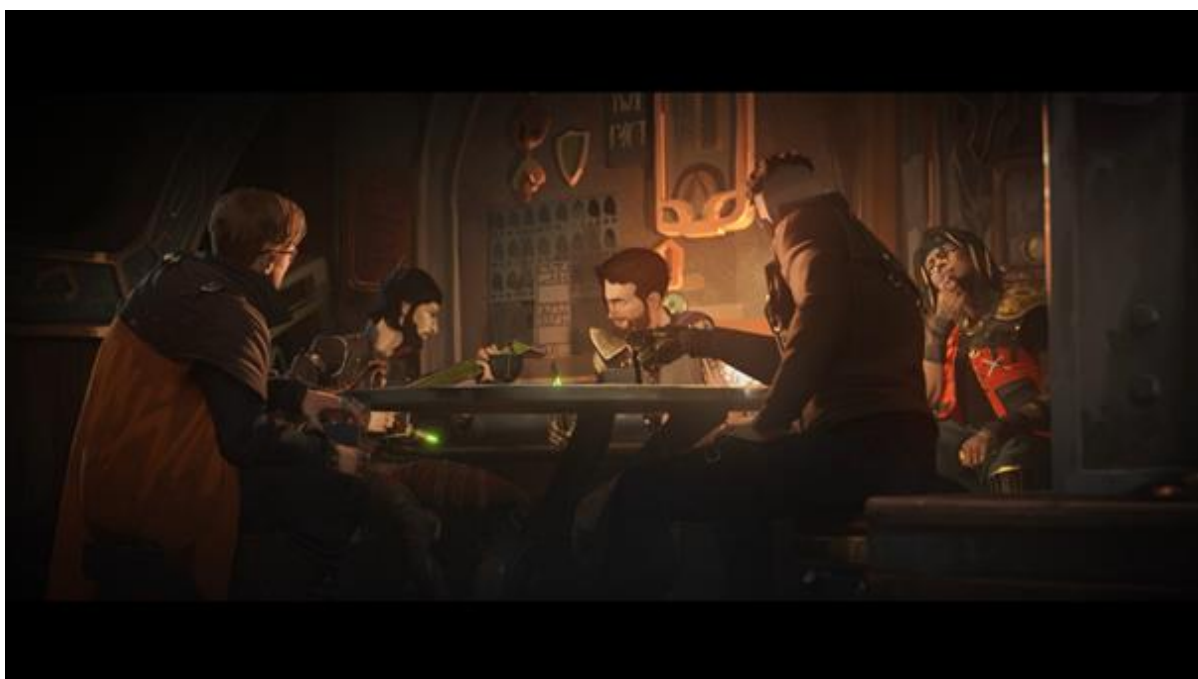
A convergência se dá primeiramente pela convergência dos meios de comunicação, pelo fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas de mídia e pela migração do público para as diferentes opções disponíveis

dependendo da sua necessidade, do seu interesse e da sua disponibilidade e tempo para acesso. (RENÓ ET AL, 2011, p. 205)

Desse modo é ressaltada a importância não apenas dos meios de comunicação, mas de um público que acompanhe essa convergência pelos diferentes meios em que as narrativas forem apresentadas. A cultura de convergência também estimula a participação ativa dos fãs, pois oferece múltiplas oportunidades de interação e engajamento. Os fãs podem consumir, compartilhar, criar conteúdo e participar da construção do universo narrativo por meio de plataformas digitais, redes sociais e comunidades online. Essa participação ativa fortalece a comunidade de fãs e pode promover um senso de pertencimento.

Um dos destaques de todo esse esforço dentro da cultura de convergência em *Arcane* é o vídeo musical, “*Enemy*”, cantado pela banda *Imagine Dragons* em colaboração com o rapper J.I.D. O vídeo conta com sequências da série, além de cenas que não foram para a animação final e outras exclusivas criadas com os integrantes da banda e o rapper animados na mesma estética e ambientação da série.

Figura 15: A banda no universo de *Arcane*



Fonte: Youtube, 2021.

Durante a final do Campeonato Mundial de *League of Legends* daquele ano, a abertura foi dedicada a *Arcane* e incluiu uma apresentação musical, realizada em parceria com a Mastercard. Na data de sua estreia global, a série foi transmitida ao vivo na *Twitch*, uma

plataforma de *streaming* gratuita dedicada a criadores de conteúdo relacionados a jogos eletrônicos. Além da transmissão oficial pela conta da *Riot*, o evento foi co-transmitido por *streamers* famosos, ampliando seu alcance. O evento também ofereceu recompensas virtuais para os jogadores, incluindo conteúdos cosméticos exclusivos, disponíveis por tempo limitado.

Essa interconexão entre diferentes formas de mídia, eventos e colaborações é um exemplo claro de como a cultura de convergência possibilita a expansão de universos narrativos. Ao envolver os espectadores de maneira multifacetada e oferecendo-lhes uma experiência transmídia imersiva. No *RiotX Arcane*, essa proposta de participação é importante no senso criativo, porém tem uma finalidade declaradamente mercadológica, para reforçar o projeto criando interações e monetizar em ambientes diferentes. Esse processo é claramente visível em *Arcane*, cuja construção narrativa expande o universo de *League of Legends* e permite que tanto novos espectadores quanto fãs se envolvam, oferecendo acessibilidade sem sacrificar a coesão com a ficção original.

4.3 Análise Narrativa

A análise narrativa é um campo de estudo que se dedica à compreensão e interpretação das estruturas narrativas presentes em diversas formas de mídia. Essa abordagem analítica visa identificar e analisar os elementos narrativos, como personagens, enredo, configuração do espaço, tempo e estilo, a fim de compreender como esses componentes se relacionam e contribuem para a construção da narrativa como um todo. Riessman (2005) apud Moutinho & Conti (2016) entende as narrativas como foco de estudo na análise narrativa, onde o interesse da investigação se faz sobre a subjetividade e a narrativa é tomada como o “lugar” no qual onde as pessoas constroem sentidos, com uma dada audiência, em determinado tempo e espaço. As narrativas, nesse caso, baseiam-se nos fatos biográficos, mas vão além destes, porque, sobre as suas experiências de vida, as pessoas imaginam presente, passado e futuro e, assim, constroem histórias com sentido para si mesmas e para sua audiência.

Motta (2007) desenvolveu uma metodologia de análise narrativa que compreende seis movimentos, dos quais dois serão pertinentes para a análise de *Arcane*. São eles: A identificação dos conflitos e da funcionalidade dos episódios e análise da construção das personagens. Ao reconhecer os conflitos existentes na narrativa, é possível entender as tensões e obstáculos enfrentados pelos personagens, além de perceber como os episódios se relacionam entre si e contribuem para o desenvolvimento da trama. A análise da construção das personagens, por sua

vez, permite a compreensão das suas características individuais, motivações, evolução e interações com outros personagens, fornecendo perspectivas sobre quem são, como se diferenciam ou se assemelham dos demais, as motivações para suas ações e impacto destas na história. Dessa forma, é possível acompanhar a progressão dos personagens e suas subtramas e como elas influenciam o conjunto da história em sua totalidade.

A tensão entre Zaun, a subferia industrializada, e Piltover, a cidade próspera e tecnologicamente avançada, é aprofundada através de interações carregadas de significados entre personagens que representam esses dois mundos. Com isso há a reflexão de questões maiores, como desigualdade social, poder e moralidade. O ambiente, por sua vez, não atua apenas como cenário passivo, mas influencia diretamente o comportamento dos personagens, ao mesmo tempo em que é transformado por suas ações e decisões. Dessa forma, a relação entre personagens e ambiente estabelece uma dinâmica mútua, fundamental para o desenvolvimento da narrativa e para a coerência do universo expansivo no contexto transmídia

O foco da análise é em Jinx, escolhida por ter a maior presença em outras mídias da franquia, assim como sua importância para a história de *Arcane*. A análise narrativa examinará a forma como o arco da personagem evolui ao longo da série, traçando o seu percurso de uma jovem perturbada e impulsiva a um indivíduo complexo e cheio de nuances. Os fatores psicológicos e emocionais que moldam as decisões e suas ações, são parte dos temas e mensagens mais amplos transmitidos pela série, além de evidenciar a visão criativa e as técnicas de narrativas utilizadas pelos criadores da série. Serão descritos todos os eventos da série afim de dar a devida contextualização a como o mundo interage entre si e como as ações de outros personagens impactam diretamente ou indiretamente em seu arco. *Arcane* em sua primeira temporada tem várias narrativas acontecendo, mas o destaque está em Powder se tornando Jinx e como diversos elementos se interconectam nesse processo, como a tecnologia Hex criada por Jayce e Viktor, Caitlyn e sua proximidade com Vi, trazendo-a de volta para a vida de Powder e ao mesmo tempo a afastando. Silco que tirou toda a família de Powder, mas a criou incentivando-a se tornar Jinx.

4.4 A Tragédia em *Arcane*

Arcane é uma série de drama com o elemento de tragédia muito presente em sua narrativa. Nas palavras de Ryan (2009, p. 56): “A narrativa tem um poder único de gerar

emoções dirigidas aos outros. Aristóteles prestou homenagem a isso habilidade quando descreveu o efeito da tragédia como purificação (catarse)”. A tragédia, no contexto aristotélico, representa uma mimesis, ou seja, uma imitação artística, de uma ação de elevado valor moral e relevância, integral em sua extensão. Esta imitação é expressa através de uma linguagem enaltecida, sendo interpretada por atores. A intenção é fazer com que o público sinta piedade e medo durante a história, e, no final, essas emoções ajudem a purificar e entender melhor nossos próprios sentimentos. Em uma tragédia grega clássica, são características irreduzíveis do personagem que o levam a seu fim trágico, provocando assim o efeito da catarse em seus espectadores. A estrutura narrativa e os elementos temáticos de *Arcane* não apenas se alinham estreitamente com a concepção clássica de tragédia delineada por Aristóteles, mas também tecem habilmente as complexidades da dinâmica sociopolítica moderna, criando uma experiência visual em camadas e impactante.

Existem ainda, elementos comumente presentes em uma tragédia shakespeariana, onde o personagem principal é uma pessoa de bom coração, mas com uma falha que leva a sua ruína e a das pessoas ao seu redor em um conflito contra a sociedade. Segundo MacAlindon (2002), as tragédias de Shakespeare têm como objetivo ressaltar a grandeza do herói que sucumbe ao destino e para tal, o dramaturgo procura justificar as ações do herói, mostrando que elas são plausíveis e possivelmente perdoáveis, revelando que há uma desordem natural que pode inverter rapidamente a situação dos personagens. Frequentemente, a ação que leva à queda do herói é impulsiva e espontânea, fruto de um momento de paixão ou de loucura passageira, ou algo próximo disso. Ou o herói é enganado por alguém que o faz acreditar que sua ação é justa e necessária, para o bem da comunidade em que vive. O herói trágico também pode ser manipulado por alguém que o conhece melhor do que ele mesmo, e que usa seus pontos fracos para influenciá-lo.

O desfecho da narrativa não se trata de um desígnio do destino, mas, sim, decorre das ações do próprio homem; ou seja, o homem é o agente responsável por sua própria queda. Esse modelo é amplamente observável em *Arcane*, sendo possível observar constantemente a tensão entre ordem e caos, refletindo a desordem da tragédia. Os conflitos entre os personagens não são meramente pessoais, mas representam lutas mais amplas por identidade, poder e pertencimento. As decisões individuais, frequentemente tomadas em momentos de paixão ou desespero, têm repercussões coletivas. A história gira muito em torno das decisões dos personagens. Há muito do sentimento de que tudo está tão perto de dar certo, antes das situações

darem completamente errado. De um jeito inteligente a narrativa conduz o espectador a um desfecho coerente e previsível, mas ao final traz uma subversão de expectativa, mas ainda coerente dentro das ações e decisões dos personagens. Isso vem das imperfeições humanas que atuam e transformam um desfecho otimista em um mais sombrio.

Parte do que permite o desenvolvimento de tantas linhas narrativas que coexistem e confluem para o mesmo destino são suas interconexões que vêm das relações entre personagens, que os conectam com outros personagens em diferentes ocasiões. Vi e Jayce não se conhecem, mas ambos conhecem Caitlyn e é através dela que os dois se unem para atacar as fábricas de Silco. A história é muito centrada em uma área mais cinzenta da moralidade, onde ambos os lados possuem falhas e qualidades. É possível observar também como vários dos personagens tem contrastes diretos com outros, o que realça suas qualidades e defeitos quando comparados, assim como as suas diferenças de contextos.

Um exemplo é a diferença entre Vander e Silco, embora ambos partilhassem do mesmo sonho inicial, Vander se tornou mais altruísta e protetor enquanto Silco se tornou mais pragmático e implacável. Embora ambos desejem a prosperidade da subferia, tem métodos completamente opostos de agir em busca desse propósito. E esse aspecto de dualidade se estende por toda a série, com personagens com objetivos similares, mas diferentes contextos ou mesmo contexto, mas diferentes objetivos, como o exemplo anterior. É através da exploração dessas diferentes visões e motivações que o espectador pode ter uma visão mais ampla do mundo, não se limitando apenas a convenções de um lado certo e outro errado, mas demonstrando uma enorme complexidade que existe em cada personagem e sua ligação com a história. Esse tema é tão presente na narrativa que o próprio cenário é parte disso, onde ambas as cidades, Piltover e a subferia são opostas entre si. Ainda sobre as cidades, é interessante notar como elas não apenas delimitam muito do enredo e como os personagens são moldados pelas condições do ambiente, mas suas ações também influenciam no ambiente e o transformam.

O que torna os personagens recorrentes interessantes é a apresentação de personalidades únicas e individuais, relações com outros personagens e possuem objetivos claros. Esses objetivos são a força motriz do desenvolvimento da história e é a partir dele que as tomadas decisões se tornam complexas, não sendo incomum que tenham de decidir entre objetivos e laços. E são esses momentos em que são impostas decisões difíceis que movem e definem quem eles escolhem ser. Isso pode ser observado em Vander que no primeiro arco tem seu objetivo orientado para a cidade, mas também busca proteger as crianças que ele cuida e ambos os

objetivos entram em conflito quando não entregar as crianças traz as forças policiais para a cidade. Esse mesmo desenvolvimento pode ser observado em Silco que inicialmente é orientado pelo mesmo objetivo de Vander, mas por sua dualidade, escolhe métodos mais práticos e frios o que o colocam no papel de antagonista, assumindo que Vander abandonou a causa. Ainda assim, se aproximando de Jinx ele se vê em uma posição na qual sua ideologia e objetivos com relação a independência da subferia estão em direto conflito com seus laços com a garota. Esse é um momento que não apenas coloca o personagem em uma posição de escolha difícil, mas também o permite finalmente entender Vander e o porquê ele escolheu as crianças ao invés da causa.

Um fator crucial da relação entre os espectadores e personagens é a empatia, uma tarefa especialmente difícil para personagens como Jinx, que constantemente causam problemas e mortes. Porém, essas ações negativas são balanceadas por outros aspectos na busca de evitar a alienação da audiência em relação a ela. É através da construção do personagem, suas falhas, objetivos que ao invés de se tornar uma antagonista cruel e genérica ela se torna uma personagem trágica. Em *Arcane*, esses erros frequentemente vêm de tentar fazer a coisa certa, mas pelos meios errados. As decisões dos personagens que trazem os desastres são decisões que tem raízes em como eles se relacionam consigo mesmos e com o mundo ao seu redor. Essas tomadas de decisão não são algo que parece forçado porque a história precisa, mas no lugar disso, consequências naturais de quem aqueles personagens são. Mesmo nas decisões mais mal-intencionadas ou trágicas, é possível entender como o personagem chegou naquela decisão e o porquê está fazendo o que está.

O que realmente une os personagens em *Arcane* são os laços, especialmente os familiares e de amizade e eles são essenciais para o desenvolvimento individual dos personagens. A interação de sentimento em relação aos outros são motivações importantes para suas decisões. Assim, grande parte da tragédia de *Arcane* reside nos conflitos e nas quebras desses laços. Esse aspecto se manifesta em sentimentos como os de raiva e remorso que poderiam afastar as duas irmãs, mas, surpreendentemente, não o fazem. Os laços de amor não são substituídos por esses sentimentos negativos; ao contrário, permanecem intactos. No entanto, essa carga emocional os torna ainda mais dolorosos e é isso que confirmaremos a seguir, em uma descrição mais detalhada dos atos da série.

4.4.1 Ato I

O primeiro ato de *Arcane* se concentra em estabelecer o mundo em que os personagens estão inseridos, suas dinâmicas de poder, desigualdades, figuras relevantes e o passado dos personagens, acontecimentos importantes que moldam os objetivos e personalidades para o decorrer da trama e os traumas que carregam.

Vi, Powder e seu grupo de amigos vivem em Zaun sob a tutela de Vander, um líder respeitado que busca evitar novos conflitos com a classe alta de Piltover. Ao tentar roubar uma oficina em Piltover, Powder desencadeia uma série de eventos que levam a perseguições, tensões crescentes entre as duas cidades e a prisão de Jayce, um jovem cientista que busca misturar magia com ciência. Enquanto Vander tenta proteger as crianças e manter a paz, Silco, seu antigo aliado, busca iniciar um conflito com Piltover e utiliza experiências sombrias para isso. Ao final do ato, Powder tenta ajudar sua irmã Vi em uma missão de resgate, mas suas ações levam à morte de seus amigos, à destruição do grupo e à separação das duas irmãs. Vi é capturada, enquanto Powder, desolada, é acolhida por Silco.

Figura 16: Vi e Powder na ponte



Fonte: Twitter, 2019.

Arcane não faz distinção entre personagens jogáveis e personagens originais para a série, todos os personagens principais são igualmente importantes desenvolvidos. A série tem

uma preocupação em não depender que o espectador precise ter um conhecimento prévio dos personagens para se importar com eles. Isso é alcançado através do desenvolvimento individual, que torna cada jornada interessante. Para os espectadores já familiarizados, entretanto, existe uma expectativa de quem aqueles personagens vão se tornar, entretanto existem diversos elementos de novidade na história. Muitos dos quais até mesmo destoam de suas contrapartes do jogo, abrindo assim diversas possibilidades para novos desenvolvimentos.

O ato I começa estabelecendo um tom mais amigável e aventureiro, similar ao de animações voltadas para o público infantil. Contudo esse tom aos poucos vai se diluindo começando pela briga entre as crianças, que exhibe uma violência mais palpável e brutal, onde há a percepção do peso e força dos golpes trocados, assim como os ferimentos e roxos que vão ficando. Sobre motivações, entre os personagens mais jovens há um tema recorrente sobre ter algo para provar para si mesmos, para as pessoas ao seu redor ou para a sociedade. Powder busca por aprovação e deseja se provar como alguém capaz de fazer coisas e digna de afeto, Jayce busca provar sua importância através de sua pesquisa.

Figura 17: Powder percebe o estrago que causou



Fonte: Youtube, 2021.

Violência contra crianças é um recurso narrativo delicado e o jeito que as mortes ocorrem é impactante para o espectador, porém não se limita a apenas um efeito de choque. As

mortes que ocorrem no episódio três estabelecem muito do tom que a série carrega nos próximos atos, que é o de um mundo cruel e que ninguém está a salvo dele, nem mesmo os personagens importantes.

Não apenas o tom, mas as ramificações e consequências desse momento se perpetuam, influenciando decisões, ambientes e até mesmo o desenvolvimento dos personagens, especialmente em relação aos traumas. Aqui são plantadas as sementes de sentimentos como a culpa e rancor que florescem em Powder, catalisadas pela presença de Silco. Essas emoções trazem a percepção de personagens tridimensionais, com sentimentos e profundidade, que fica ainda mais evidente em comparação as suas contrapartes no jogo eletrônico. Essas contrapartes possuem menos história e dentro do contexto mecânico do jogo estão em constante conflito, aonde conflitos e mortes não tem peso emocional, como na série.

A divisão entre as classes sociais de Piltover e Zaun é um conflito subjacente que molda as ações dos personagens. A marginalização de Zaun gera ressentimento e motivações tanto para Vander, que busca manter a paz, quanto para Silco, que quer vingança, sendo antigos aliados, que agora simbolizam visões opostas para a subferia.

A relação entre as irmãs é profundamente marcada por um sentimento de responsabilidade e abandono. Vi, como a mais velha, tenta proteger Powder, mas a incapacidade da irmã mais nova de ajudar em situações críticas gera tensão. Este conflito interno se desenvolve ao longo do ato, culminando na separação dramática no episódio 3, quando Vi rejeita Powder após a explosão catastrófica.

Inicialmente tímida e insegura, Powder luta para encontrar seu lugar no grupo. Suas tentativas de ajudar quase sempre acabam em desastre, reforçando a imagem de "azarada". Sua transformação em Jinx começa quando é rejeitada por Vi, e Silco assume o papel de figura paterna, explorando sua vulnerabilidade.

Mostrada como uma personagem determinada e protetora, Vi se encontra em um papel de liderança para seu grupo. Seu arco neste ato é marcado pela pressão de proteger os outros, especialmente Powder. Contudo, a tragédia no final do terceiro episódio revela sua fragilidade emocional, ao não saber como lidar com a falha de sua irmã, levando ao rompimento.

Apresentado como um idealista, Jayce busca uma solução revolucionária para os problemas de Piltover através da fusão de magia e ciência. Sua prisão e posterior banimento o

colocam em conflito com a estrutura rígida da cidade. A chegada de Viktor sinaliza a aliança que irá moldar seu futuro, enquanto Jayce continua a lutar contra as limitações impostas pelo Conselho.

Silco é o principal antagonista deste arco, movido pelo ressentimento e desejo de vingança contra Piltover e Vander. Sua transformação de Deckard e posterior acolhimento de Powder evidenciam sua estratégia de manipulação, ao explorar a fragilidade emocional dos outros para cumprir seus objetivos.

A narrativa de Powder é profundamente marcada por sua busca por validação e amor, especialmente de Vi – sua irmã e única família restante. A explosão que ela causa no Episódio 3 é um ponto de virada, onde seus sentimentos de inadequação e rejeição se intensificam. A rejeição de Vi logo após o incidente não só confirma seus maiores medos, mas também dá início à formação da persona de Jinx, que se manifesta como um mecanismo de defesa contra a dor e a solidão.

A funcionalidade de Jinx na trama também pode ser analisada sob a lente de Motta. Ela personifica o caos, o imprevisível, sendo a força que impulsiona grande parte do drama. Suas ações são decisivas para muitos dos eventos principais, como a morte de seus amigos e o ataque final que encerra a primeira temporada. No entanto, sua função vai além da ação; ela é o símbolo da tragédia de Zaun e da luta de indivíduos que, ao serem marginalizados, internalizam essa opressão de forma autodestrutiva.

4.4.2 Ato II

Anos se passaram desde os acontecimentos que finalizaram o Ato I e Piltover e Zaun estão cada vez mais distantes. Jayce, agora conselheiro, apresenta as inovações da tecnologia Hextech. Ao mesmo tempo, Vi está desaparecida, enquanto Jinx emerge como uma força perturbadora em Zaun, associada ao submundo criminoso de Silco. Jinx causa uma explosão durante o ataque a uma embarcação de Piltover, roubando uma joia Hextech e semeando mais tensão entre as duas cidades.

Caitlyn, amiga de infância de Jayce, é uma pacificadora e está investigando o ataque ao dia do progresso, na busca por um responsável e isso a direciona ao encalço de Silco e seus capangas. Jinx é constantemente assombrada pelas memórias de sua infância e pelas visões de suas falhas passadas. Vi e Caitlyn descem para as profundezas de Zaun em busca de Jinx, onde

as irmãs finalmente se reencontram, mas a reunião é melancólica e se torna amarga pela presença da investigadora.

Figura 18: Jinx e o fantasma de Mylo



Fonte: Youtube, 2021.

O segundo ato de *Arcane* aprofunda-se nas relações tensas entre os personagens, expondo conflitos de lealdade e a crescente disputa pelo controle em ambas as cidades. As disparidades entre as duas cidades ficam cada vez mais evidentes à medida que os avanços tecnológicos de Piltover reforçam sua hegemonia, enquanto a subferia permanece presa em um ciclo de pobreza e resistência. O entrelaçamento de passado e presente não apenas molda a evolução dos personagens, mas também começa a traçar o destino das cidades, sugerindo que o futuro de ambos os lugares está profundamente ligado as decisões, acertos e erros anteriores.

O reencontro das irmãs é o principal conflito emocional do arco. Vi e Jinx, agora em lados opostos, estão marcadas pelas tragédias do passado. Vi quer encontrar sua irmã e consertar o que foi quebrado, enquanto Jinx, consumida pela dor e pelas manipulações de Silco, está dividida entre seu amor por Vi e sua lealdade a Silco. Esse conflito alimenta a tensão dramática de toda a temporada. Internamente, Jinx luta contra os fantasmas de seu passado, dividida entre as memórias de sua infância como Powder e sua nova identidade como Jinx. Suas ações

violentas são uma forma de expressar sua dor e confusão, enquanto busca aceitação em um mundo que constantemente a rejeita.

O conflito entre progresso de Piltover e sobrevivência da subferia são potencializados pela introdução da *Hextech* e do *Shimmer*, tecnologia e droga que têm impactos muito diferentes nas duas sociedades. parceria entre Jayce e Viktor começa a se desintegrar à medida que suas visões divergem. Viktor, ao lidar com a descoberta de sua doença terminal, começa a desenvolver um conflito com sua própria mortalidade e limitações físicas. Jayce, inicialmente ingênuo, começa a aceitar compromissos políticos e éticos que vão transformá-lo.

Jayce busca manter a paz e o controle sobre a tecnologia, enquanto Viktor vê a pesquisa como uma possível solução para seus problemas pessoais. Esse conflito ético e moral em torno do uso da tecnologia levanta questões sobre o progresso e suas consequências. A relação entre Jayce e Mel também reflete esse conflito em níveis mais pessoais e políticos, com Mel o pressionando para tomar ações mais incisivas para controlar a subferia. Essa trama serve para construir a escalada do confronto entre as duas regiões e preparar o espectador para os eventos de guerra e revolta que surgirão mais adiante.

Jinx é apresentada como uma personagem instável e imprevisível, resultado de traumas passados e manipulações de Silco. Sua relação com Vi é complexa, marcada pelo amor e ressentimento. A construção de Jinx nesses episódios reflete sua progressiva desconexão com a realidade e com a irmã, uma vez que se sente traída por todos, exceto por Silco.

O reencontro com Vi, longe de ser reconfortante, a leva a uma nova crise de identidade. A progressão de Jinx é uma das mais trágicas da série, simbolizando a perda da inocência e a transformação em uma antagonista por meio de manipulação e dor.

Vi é construída como uma figura de resistência, tanto fisicamente quanto emocionalmente. Ela ainda se sente responsável por Powder e busca resgatar a irmã, mas também carrega o fardo do passado. Sua construção é a de uma personagem resiliente, mas emocionalmente vulnerável, que precisa enfrentar a dura verdade de que pode não ser capaz de salvar Powder.

Jayce é retratado como alguém dividido entre a ciência e a política. Ele começa como um jovem idealista, mas sua inserção no Conselho e sua crescente aliança com Mel o tornam

mais pragmático e ambicioso. O distanciamento de seus ideais científicos em favor dos políticos representa o arquétipo do herói que começa a ceder à corrupção do poder.

Viktor, à medida que se aproxima da morte, é construído como um personagem trágico, cuja obsessão pela sobrevivência o conduz a tomar medidas cada vez mais radicais. Sua ligação com Singed reflete sua disposição de transgredir barreiras morais em nome do progresso científico. A construção de Viktor é central para os temas de transhumanismo na série, e sua história é marcada pelo desejo de vencer a fragilidade do corpo.

Ao longo da série, sua transição é marcada por uma dicotomia entre a criança que ainda deseja o amor de sua irmã e a jovem quebrada que foi moldada por Silco, que se aproveita de sua vulnerabilidade. A influência de Silco se torna crucial, substituindo a figura protetora de Vi e fazendo de Jinx uma figura que transita entre lealdade e caos. A análise de Motta sobre conflitos pode ser aplicada aqui para destacar como as tensões internas de Powder/Jinx são catalisadas por suas relações e pelas situações em que é colocada, levando-a a agir de forma cada vez mais destrutiva.

4.4.3 Ato III

No terceiro ato de *Arcane*, as tensões atingem seu ápice, levando a um clímax emocional e transformador. Os conflitos entre *Piltover* e a cidade de baixo, atingem um ponto crítico, desencadeando eventos que desafiam a ordem estabelecida e alteram irrevogavelmente o curso da narrativa. À medida que as traições são reveladas e alianças improváveis são formadas, os personagens enfrentam escolhas difíceis que têm o poder de redefinir o equilíbrio de poder entre as duas cidades. A linha entre heróis e vilões se torna mais tênue, as consequências das decisões dos personagens reverberam impactam seus próprios futuros, os daqueles ao seu redor e o de ambas as cidades.

Após a captura de Vi e Caitlyn pelos fogolumes, Ekko revela as consequências da ocupação de Silco no submundo, exacerbando a disseminação de substâncias perigosas e o sofrimento da população. Ao mesmo tempo, Viktor, debilitado e buscando um meio de sobreviver, considera recorrer ao *Shimmer*, um experimento arriscado que pode alterar para sempre sua vida e integridade.

No Conselho de Piltover, Jayce começa a ser pressionado a tomar atitudes cada vez mais drásticas, e sua amizade com Viktor se fragiliza ao passo que suas visões sobre a tecnologia e

o destino de Piltover divergem. Caitlyn, Ekko e Vi tentam atravessar a ponte para buscar apoio, mas Jinx embosca o grupo, criando uma cena violenta onde sua dualidade entre Jinx e Powder fica evidente, especialmente durante o confronto com Ekko. Ferida, Jinx é resgatada por Silco e levada para um tratamento arriscado, que poderá alterar profundamente sua psique.

Figura 19: Ekko contra Jinx



Fonte: Youtube, 2021.

Enquanto isso, Heimerdinger se aventura na cidade baixa, onde encontra Ekko e começa a compreender a complexidade da desigualdade entre as duas cidades. Na tentativa de encerrar o domínio de Silco sobre os habitantes da cidade baixa, Vi se alia a Jayce para atacar as fábricas de Shimmer. Contudo, Jayce fica chocado ao descobrir que o exército de Silco inclui jovens e crianças, o que o faz questionar os métodos de Piltover e o custo de uma guerra.

A complexidade dos conflitos pessoais culmina em um confronto final, onde Jinx sequestra Vi, Caitlyn e Silco para resolver a disputa interna entre suas identidades, Jinx e Powder. Silco admite que nunca a entregaria para Piltover, mas é morto durante o confronto. No fim, Jinx abandona sua antiga identidade como Powder e adota totalmente a persona de Jinx, lançando um ataque fatal ao Conselho de Piltover. Enquanto os conselheiros finalizam um acordo de paz, o míssil lançado por Jinx alcança o prédio, encerrando a temporada em um tom de tragédia iminente e incerteza.

Figura 20: Jinx prepara seu ato final



Fonte: Youtube, 2021.

Nesse ato, o conflito entre as cidades se torna mais caótico e escala a ponto de os deixar a beira de uma guerra civil, em um ciclo de agressão e retaliação. A deterioração de valores permeia ambos os lados, acentuando o dilema entre guerra e paz e as consequências dessas escolhas. A tentativa de um acordo de paz que é interrompida pela explosão final sugere que a busca por uma solução estável para os conflitos deixará de ser uma opção.

A disputa interna entre as identidades de Jinx e Powder é uma das principais tensões do Ato III. Desde o confronto contra Ekko até o confronto final onde Jinx mantém Vi, Caitlyn e Silco amarrados, essa luta pessoal simboliza o quão profundo é o trauma de Powder e a influência de Silco em sua vida. Esse conflito é apresentado de forma física e psicológica, culminando na escolha de Jinx em eliminar completamente Powder, que ocorre na escolha das cadeiras, cena que marca a decisão final de assumir completamente Jinx. Ela se torna tanto o produto de sua história quanto a vítima de suas próprias escolhas, o que intensifica o drama pessoal e seu impacto nas relações com Vi e Silco.

Acompanhamos como traumas passados moldaram como Powder se tornou Jinx, processo intensificado pela relação com Silco, que representa uma figura paterna distorcida. Na

cena final, Jinx confronta Vi, Caitlyn e Silco, simbolizando sua necessidade de validar quem realmente tentando se ancorar em Vi ou Silco para tomar sua decisão. Ao matar Silco, ela age em reflexo e é nesse momento em que ela finalmente abandona qualquer resquício de sua antiga vida como Powder, abraçando a persona de Jinx. Isso a faz decidir disparar o míssil contra o conselho e esse momento impacta a narrativa como um todo, pois define o futuro dos conflitos entre Piltover e a cidade baixa.

Vi representa o elo perdido entre as duas cidades e as duas versões de sua irmã. Seu esforço constante em recuperar Powder demonstra uma insistência em restaurar o passado, o que a cega para o fato de que sua irmã não é mais a mesma pessoa de antes. Ao tentar equilibrar sua nova lealdade a Piltover e sua aliança com Caitlyn e o Conselho, e seu desejo de salvar Jinx, ela se coloca em uma situação de conflito de interesse e ao final do ato, percebe que esse resgate pode ser impossível.

Jayce lida com o peso das decisões que precisa tomar como membro do Conselho, o que coloca sua amizade com Viktor em risco. Em sua transição moral ele é constantemente questionado pelo preço que está disposto a pagar para manter Piltover segura. Viktor, por sua vez, se vê em uma situação extrema e recorre ao *Shimmer*, o que simboliza uma quebra de limites pessoais e éticos em prol de sua sobrevivência e da pesquisa.

Já Silco tem sua posição de líder ameaçada pelo conflito iminente com Piltover e por divisões dentro de sua própria base de apoio. Ao ser confrontado com a proposta de paz que exige a entrega de Jinx, Silco é colocado diante de um conflito emocional que desafia sua ambição por independência para Zaun e sua relação com ela. Ao final, sua recusa em trair Jinx e suas palavras de afeto antes de morrer enfatizam a ligação pessoal que ele construiu com a jovem, em sua versão distorcida de paternidade.

Jinx é, ao mesmo tempo, a catalisadora do caos e uma vítima de um sistema que continuamente a empurra para os extremos. Sua transformação de Powder para Jinx espelha a degradação de Zaun em relação a Piltover — enquanto Piltover prospera, Zaun, assim como Jinx, afunda cada vez mais no desespero.

A construção da personagem pode ser vista como um estudo sobre trauma e como ele molda a percepção de si mesma e do mundo ao seu redor. A jornada de Jinx também pode ser vista como uma desconstrução de identidade. Sua transformação se dá por meio da destruição do seu eu anterior. Como Powder, ela era uma criança doce e ingênua, mas com o tempo, seu

mundo de certezas é despedaçado por tragédias e traições que vivencia. A própria adoção do nome Jinx representa um rompimento final com seu passado, assumindo o apelido que reflete alguém que traz má sorte, simbolizando sua aceitação ao papel de agente do caos e violência.

Esse arco narrativo é essencial para a trama transmidiática, já que Jinx se torna uma das personagens mais complexas de *League of Legends*, ganhando uma importância narrativa significativa que vai além de sua origem no jogo. O conceito de paratexto pode ser aplicado aqui, já que Jinx emerge da série *Arcane* com uma profundidade emocional e uma história de origem que, embora não estivesse presente no jogo inicialmente, agora se tornou parte fundamental do seu cânone.

5. ANÁLISE FÍLMICA

A análise fílmica é uma abordagem metodológica que examina e interpreta os elementos e técnicas de um filme. De acordo com Penafria (2009, p. 01), “analisar um filme é sinônimo de decompor esse mesmo filme. O objetivo da Análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação.” Ao decompor uma obra, a análise fílmica busca identificar e examinar cada elemento que o compõe, como o roteiro, a direção de arte, a cinematografia, o desempenho dos atores, a trilha sonora, entre outros. Cada um desses itens desempenha um papel crucial na construção da narrativa e na transmissão de significados. A análise fílmica busca compreender como esses elementos se relacionam entre si, como contribuem para a atmosfera do filme e como influenciam a experiência do espectador. É importante notar que a análise fílmica se concentra nas necessidades de uma obra audiovisual, como descrito por Vanoye & Goliot-Lété (2006, p.110):

Enquanto a análise literária explica o escrito pelo escrito, a homogeneidade de significantes permitindo a citação, em suas formas escritas, a análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cores, movimentos, luz etc.) do fílmico (montagem de imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do audiovisual (relações entre imagens e sons).

Realizar a análise de uma ou mais cenas implica em desconstruir, separando os vários elementos que a compõem em sua totalidade. Para tal é importante considerar ambos os aspectos internos e externos de uma produção audiovisual. De acordo com Vanoye & Goliot-Lété (2006) a análise interna refere-se aos elementos da linguagem audiovisual que dão forma ao filme. Isso envolve a decomposição dos elementos constituintes do audiovisual, desvendando-os e examinando-os separadamente. É necessário despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que, quando observados de forma isolada, podem não ser percebidos a olho nu, uma vez que somos absorvidos pela totalidade do filme. Já a análise externa está relacionada às temporalidades, sendo importante considerar a época retratada na obra, assim como os contextos econômico, social e cultural em que esta foi produzida. E ao realizar a análise externa, busca-se compreender como essas temporalidades influenciam a produção, moldando suas escolhas estéticas, temáticas e discursivas. Esses elementos externos fornecem contexto e ajudam a situar a obra dentro de um quadro histórico, social e cultural mais amplo.

Sobre a análise em si, Penafria (2009) explora a ideia de que os elementos fílmicos podem ser examinados em três aspectos distintos. O primeiro deles diz respeito aos elementos visuais e sonoros do filme. Nesse sentido, é importante observar os sons presentes na obra, identificar os momentos em que são utilizados e analisar a posição da câmera em relação aos objetos filmados e através dessa análise, é possível compreender como os elementos audiovisuais contribuem para a construção da narrativa e para a experiência sensorial do espectador.

A segunda característica a ser considerada é o sentido narrativo do filme. Nesse aspecto, é relevante investigar quem está contando a história, se é um narrador onisciente que possui conhecimento sobre todos os eventos, um narrador personagem que participa ativamente da trama, ou um narrador observador que relata os acontecimentos de forma imparcial e compreender o tipo de narrador presente no filme permite analisar a perspectiva adotada e o impacto na interpretação da história e além desses aspectos, também é possível explorar a terceira característica: o contexto temático e cultural do filme. Isso envolve investigar os temas abordados, as mensagens transmitidas e como o filme se relaciona com o contexto sociocultural em que foi produzido, pois considerar o contexto histórico, social e cultural auxilia na compreensão das intenções do filme e das influências que o cercam.

Através da análise fílmica estabelecem-se categorias analíticas que permitem a decomposição interna da produção audiovisual, visando compreender os elementos constituintes e suas interações.

“O filme deve ser desconstruído, o que equivale à descrição dos planos, das seqüências, dos enquadramentos, das cenas, dos ângulos, dos sons, da composição de quadro, para depois ser reconstituído por meio da compreensão dos elementos decompostos – isto é, a interpretação”. (Mombeli & Tomain 2014, p.3).

Para Penafria (2009), analisar um filme é o mesmo que separar, segregar, dividir em partes menores. O objetivo é interpretá-lo a partir dos elementos que são analisados (som, imagens, enquadramentos etc.) para depois reconstruí-los encontrando o significado das relações entre esses elementos. Dentre os tipos de análise, a análise da imagem e do som é uma abordagem específica ao audiovisual pois se concentra no espaço fílmico e utiliza conceitos cinematográficos para compreender a obra, como por exemplo a diferença do uso de um mesmo tipo de plano para apresentar diferentes perspectivas narrativas.

Trazendo essa metodologia para *Arcane*, cada episódio acompanha as histórias de diferentes personagens e suas perspectivas em relação aos acontecimentos no mundo ao seu redor. A narrativa também ocorre em diferentes períodos, mas predominando a progressão linear. Devido à complexidade da decomposição das cenas numa análise dedicada à imagem e ao som, o processo de análise fílmica foi utilizado em algumas cenas pontuais a fim de demonstrar técnicas de animação e como elas são utilizadas para a história. Além disso foi realizada uma análise completa em toda a sequência final devido à sua importância para a história, marcando o final da primeira temporada, na qual todas as histórias até então levaram.

As diferenças entre as câmeras e a decupagem de *League of Legends* e *Arcane* são influenciadas pelos contextos e finalidades de cada obra. Enquanto LoL é um jogo com uma mecânica específica, *Arcane* é uma série animada que privilegia a narrativa cinematográfica e a imersão emocional, aproximando-se das convenções do cinema e do audiovisual. No jogo a câmera é fixa em um plano superior isométrico, conhecido como "visão de deus". Essa escolha é essencial para a jogabilidade, pois oferece uma visão ampla do mapa e facilita o controle estratégico dos personagens e planifica as ações. A jogabilidade é uma espécie de plano sequencial, a decupagem não chega a ser inexistente no sentido tradicional, mas o enquadramento é fixo em um ângulo que esquematiza o ponto de vista do jogador, e serve para maximizar a eficiência da leitura do espaço e dos acontecimentos. Toda a composição prioriza funcionalidade, legibilidade e estratégia enquanto os efeitos visuais e animações dentro do campo de visão superior compensam, pelo uso dos efeitos, essa ausência de planos cinematográficos.

Arcane, por sua vez, adota uma abordagem claramente cinematográfica, mergulhando nos espaços narrativos com uma variedade de planos, ângulos e movimentos de câmera que constroem emoção, drama e imersão. A série utiliza planos próximos, ângulos inclinados, *plongée*, *contra-plongée* e *travellings*, entre outros recursos, para articular sentimentos e construir a personalidade dos personagens e dos ambientes. Há uma atenção especial à composição e à profundidade, que ampliam a conexão do espectador com a narrativa. Em contraste com a visão de deus de LoL, *Arcane* envolve o espectador ao mergulhar no espaço, seja explorando corredores estreitos em Zaun ou amplos salões em Piltover. *Arcane* também se diferencia por sua decupagem elaborada, que trabalha de forma metódica a continuidade, os paralelismos e os contrastes narrativos. A montagem não apenas acompanha a ação, mas também molda o tom e a tensão.

A técnica da animação em *Arcane* é importante não apenas como veículo narrativo, mas como elemento crucial para seu desenvolvimento, desempenhando um papel ativo na criação de um universo coeso visualmente e narrativamente. A preocupação detalhada com a ambientação dos personagens e a identidade de cada espaço, algo que se manifesta em escolhas cuidadosas de texturização, iluminação e composição visual. Outro aspecto é a sensação de pintura a óleo que pode ser observada nas texturas dos modelos 3D. Essa sensação se conjuga com uso de efeitos 2D e acaba por criar camadas de textura e detalhe que adicionam uma estética de arte tradicional às superfícies animadas. Como uma animação, cada cena busca trazer sentido não apenas pelo diálogo, mas por sua construção visual e sonora. Isso é amplamente observado por Ryan (2020) ao explorar como o potencial narrativo de cada mídia é único, enfatizando que certas narrativas e modos de expressão são específicos a um formato e não podem ser replicados com o mesmo efeito em outro.

Além disso, essa escolha estética ajuda a distanciar a série de estilos de animação mais limpos ou uniformes, que é mais comum em outras produções de animação digital. Como resultado, ao abraçar as imperfeições visuais como escolha estética o espectador experimenta uma textura e profundidade visuais que evocam imersão naquela realidade. Segundo Graça (2006), as técnicas de animação feitas à mão, como os efeitos 2D aplicados quadro a quadro em *Arcane*, conferem uma sensação de autenticidade e expressividade ao movimento, algo que dificilmente se alcança com processos mais mecanizados. Para a autora, é na textura visual e na fluidez dos movimentos que a animação feita manualmente encontra sua especificidade, pois o gesto da mão humana imprime um caráter único e quase artesanal. Fazendo assim do animador um artista que pinta cada quadro como se fosse uma obra individual, definindo assim a singularidade da técnica e do resultado estético.

Figura 21: Explosão 2D em um ambiente 3D



Fonte: Colagem do autor¹⁴

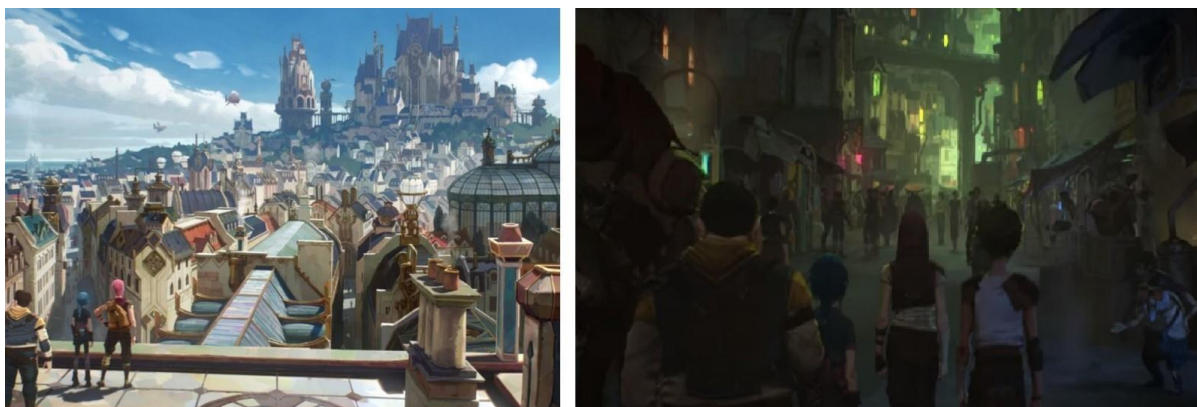
A animação em *Arcane* utiliza técnicas específicas de texturização para criar um universo que parece quase palpável. A técnica de pintura digital aplicada diretamente nas texturas 3D permite uma distinção de estilos que se mostra visualmente atrativa, direcionando o olhar do espectador para esses efeitos. Ao mesmo tempo, a texturização e escolha de cores e iluminação são adaptadas de diferentes modos para ambas as cidades do universo. De acordo com Jenkins (2004), em universos ficcionais, a composição do ambiente permite ao espectador compreender a narrativa através da observação de pistas visuais, onde os detalhes arquitetônicos e de cenário representam interações sociais e contextos políticos. Ao utilizar elementos visuais e espaciais para comunicar aspectos culturais e sociais, a ambientação se torna uma extensão da narrativa.

Arcane, em seu primeiro ato faz uso de muitos planos de estabelecimento, para mostrar as cidades e seus ambientes. Isso favorece a construção da história demonstrando não só onde a história vai ocorrer, mas contrastando ambas as cidades entre si e o seu tamanho em relação aos personagens. O modo como *Arcane* utiliza a animação para contar sua história, especialmente no que tange à construção do mundo, é um dos aspectos que chama a atenção. A iluminação e a paleta de cores são elementos essenciais para a construção das diferentes

¹⁴ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

atmosferas que compõem *Arcane*, diferenciando as paisagens luminosas e refinadas de *Piltover* das tonalidades sombrias e densas dos distritos da subferia. Cada ambiente possui uma luz própria, refletindo não só sua estética, mas também o tom emocional subjacente à cena.

Figura 22: Contraste de ambientação



Fonte: Colagem do autor¹⁵

As atmosferas visuais de *Piltover* e da subferia são estabelecidas por estilos arquitetônicos contrastantes. Em *Piltover*, predominam influências do *art déco* e uma estética *decopunk*, com prédios simétricos, formas geométricas, e uma paleta de cores clara e dourada que simboliza a ordem e o progresso. Essa arquitetura aplicada ao cenário de reflete a busca por um ideal elevado e utópico de sociedade, contrastando com a rebelião visual vista da outra cidade. Na subferia, vemos uma predominância da *art nouveau*, misturada a uma estética *cyberpunk*. A paleta de cores sombrias e os tons neon, aliados a uma arquitetura assimétrica e desordenada, refletem visualmente à organicidade do ambiente o caos vivenciado pelos moradores. Esse aproveitamento de elementos *cyberpunk* no ambiente, em contraste com o lado alto, intensifica o conflito narrativo, já que simboliza a luta contra um sistema opressivo, alinhando o estilo com a temática sociopolítica da série.

Embora a série seja inteiramente renderizada de forma digital, a equipe de animação emprega efeitos visuais que recriam o comportamento de uma câmera cinematográfica, incluindo profundidade de campo, ajustes de foco, e simulações de lente, como reflexos, desfoques e aberrações cromáticas. A intenção é trazer uma aparência cinematográfica e

¹⁵ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

aumentar a imersão do espectador, onde a lente virtual reproduz efeitos típicos do mundo real, como gotas de chuva caindo diretamente na câmera ou luzes refletidas em ângulos específicos. Esse aspecto de simulação é algo muito presente na animação, como apontado por Gordeeff (2023, p.58):

Na verdade, não há animação sem simulação. O movimento, cenário, desenhos, personagens desenhados ou bonecos, tudo simula algo. No entanto, no caso da animação 3D, trata-se de uma simulação de uma simulação, porque a própria animação já tem um grau de simulação.

Figura 23: Luz e água na lente



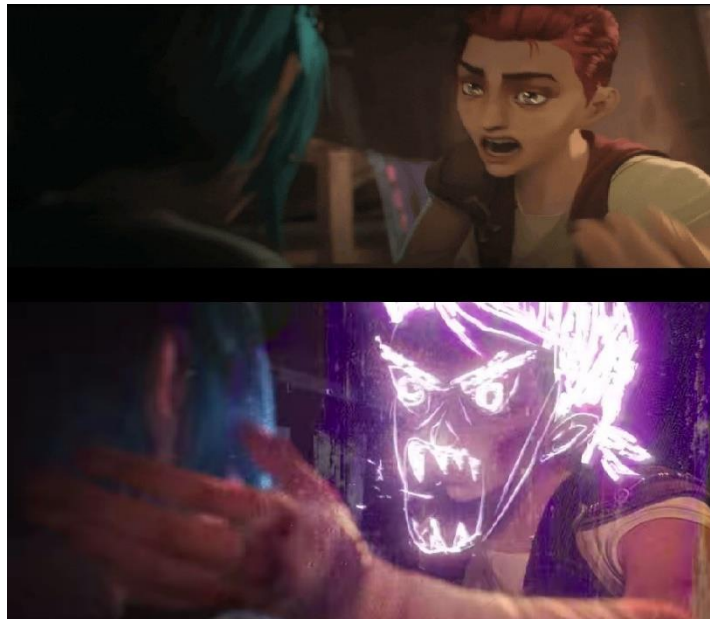
Fonte: Colagem do autor¹⁶

Um elemento muito particular referente a como *Arcane* faz uso da animação para contar sua história pode ser visto nos momentos de instabilidade mental de Powder. O uso de rabiscos, linhas desordenadas e distorções na tela dá forma concreta aos pensamentos caóticos da personagem, transformando sua psicose em uma experiência audiovisual perceptível ao espectador. Os efeitos que Jinx enxerga sobre os rostos e ao redor dos objetos do cenário servem como manifestações visuais de seu declínio mental, trazendo uma agressividade latente ao

¹⁶ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

ambiente que a cerca e reflete a intensificação de sua paranoia. Essa representação visual não apenas insere o público na perspectiva da personagem, mas também utiliza esses elementos como meio de explorar a progressão da de sua fragmentação e insanidade, que é um dos principais elementos de seu arco narrativo.

Figura 24: Alucinações de Jinx



Fonte: Colagem do autor¹⁷

Ainda sobre a narrativa visual, existem diversas ocasiões onde são utilizadas as características próprias da animação para dar ênfase à construção de personagens e à trama sem recorrer a técnicas tradicionais de narração verbal ou expositiva. Um exemplo é a investigação de Caitlyn, onde a cena se torna uma ferramenta poderosa para a construção da personagem. A sequência dá ênfase à observação atenta dos detalhes do ambiente e aos gestos sutis da personagem, revelando sua perspicácia e raciocínio sem depender de explicações diretas. Isso tudo oferece ao público a oportunidade de deduzir as conclusões da investigadora por meio dos elementos visuais ao seu redor, recompensando a atenção do espectador.

¹⁷ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

Figura 25: Investigação de Caitlyn



Fonte: Colagem do autor ¹⁸

A escolha de uma música sutil de suspense sonoro contribui para intensificar a experiência sensorial do espectador, fazendo com que ele se concentre nas sutilezas do comportamento da pacificadora enquanto ao observar o ambiente, ela recria os acontecimentos. Isso é reflexo de um uso eficiente da *mise-en-scène*, onde cada elemento visual no quadro (como a iluminação, os objetos, os ângulos de câmera) contribui para destacar os processos cognitivos da personagem. O movimento de câmera também pode ser percebido como um reflexo da própria investigação, sendo muitas vezes utilizado para focar em detalhes aparentemente de pouca importância que são, na realidade, pistas cruciais.

Esse uso refinado da narrativa visual em *Arcane* exemplifica como a série integra técnicas audiovisuais para criar uma imersão profunda dos personagens em seu mundo, assim como permite sua construção e desenvolvimento. Isso fica ainda mais evidente ao observar como o uso de animação detalhada e construção visual de espaço e movimento contribui para a construção de personagens complexos. Para observar a combinação dessas técnicas

¹⁸ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

realizaremos uma análise detalhada de uma cena específica, a cena final do episódio 9, que encerra a primeira temporada da série.

5.1 Análise fílmica da cena final

O episódio 9 da série é o ponto máximo da história da primeira temporada, trazendo consigo a conclusão da dicotomia de Jinx, constantemente oscilando entre os laços de seu passado e atuais. A análise examina como a equipe criativa de *Arcane* conclui de forma impactante o arco de Jinx, utilizando recursos visuais e sonoros para intensificar a tensão de sua luta interna e o efeito transformador de suas escolhas. Esse final não apenas fecha o desenvolvimento da personagem, mas também ressoa na narrativa maior da série, deixando uma marca profunda no público, dando uma conclusão trágica a Jinx e a paz entre as cidades.

Figura 26: Cena 1 – Jinx nas sombras



Fonte: Colagem do autor¹⁹

A cena começa após os acontecimentos do episódio anterior, onde Jinx foi capaz de sequestrar Vi, Silco e Caitlyn e os trazer para a fábrica abandonada, onde os eventos do final do episódio três ocorreram, incluindo a morte de Vander e seus amigos.

O roxo vibrante nos olhos de Jinx não é apenas uma escolha estética, mas também um símbolo de sua transformação e um lembrete visual do processo traumático pelo qual ela passou para continuar viva após o confronto na ponte. A coloração intensa contrasta com a escuridão ao seu redor, e o uso de iluminação pontual direciona a atenção do espectador para sua figura, intensificando sua presença ameaçadora na cena. Ao afirmar que Vi é responsável pela criação de Jinx, ela confronta sua irmã, forçando-a a encarar o próprio papel no passado conturbado de ambas.

Figura 27: Cena 2 – A mesa



Fonte: Colagem do autor²⁰

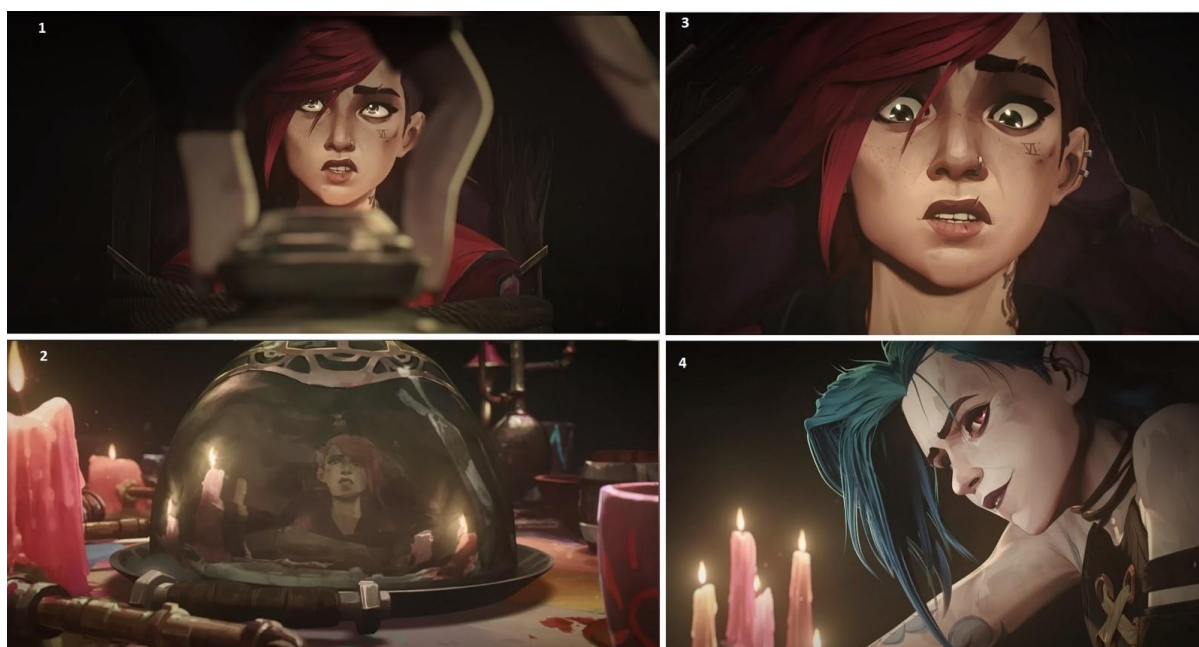
¹⁹ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

²⁰ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

Esse momento simboliza o impacto de sua ausência e das subsequentes escolhas de Vi sobre Jinx, com a série usando essa troca verbal para intensificar o conflito central. O plano médio de Jinx que gradualmente se aproxima para um close-up no rosto de Vi permite que o espectador sinta a dor e a culpa de Vi, aumentando o peso emocional da cena e a percepção da deterioração do laço das irmãs.

A câmera revela lentamente uma mesa repleta de objetos significativos do passado de Jinx, cada um posicionado com precisão para evocar memórias específicas, enquanto é possível ver Silco preso em uma cadeira no outro extremo da mesa. A iluminação sobre a mesa é dramática, com focos de luz que destacam certos objetos, como os bonecos de Mylo e Claggor, o coelho de pelúcia, as luvas de Vander e uma foto com o vidro estilhaçado. Cada item reforça o tema de perda e abandono: os bonecos de Mylo e Claggor simbolizam a culpa; o coelho de pelúcia remete à infância e à inocência perdida; e a foto rachada é uma representação da fragmentação de sua família adotiva. Ao expor esses elementos que não são apenas lembranças, mas também os fantasmas que a assombram, a série utiliza o ambiente para construir o contexto emocional sem diálogos expositivos.

Figura 28: Cena 3 – A bandeja



Fonte: Colagem do autor²¹

²¹ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

Ao mencionar Caitlyn, Jinx traz uma bandeja coberta que introduz um elemento de suspense visual e psicológico. A câmera alterna entre close-ups em Vi, Jinx e a bandeja, criando uma sequência que intensifica a tensão à medida que a revelação se aproxima. A composição musical da cena é pesada, apenas interrompido por efeitos sonoros mínimos, como a respiração contida de Vi e o leve som metálico quando Jinx levanta a bandeja.

A cena alterna entre close-ups em Vi, Jinx e a bandeja, ressaltando as expressões faciais que vão se tornando progressivamente mais intensas e opostas. Ao não revelar imediatamente o que está na bandeja, a cena manipula a percepção do espectador e amplifica o desconforto de Vi, que teme o pior. Esse uso do suspense visual é eficaz em destacar a diferença entre ambas. Enquanto Vi expressa ansiedade, Jinx assume uma postura de controle, quase brincando com a curiosidade e o pavor da irmã.

Figura 29: Cena 4 – As duas cadeiras



Fonte: Colagem do autor.²²

²² Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

Após demonstrar que Caitlyn não está morta, trazendo-a para mesa Jinx também mostra a Vi duas cadeiras idênticas, cada uma representando uma escolha que define a identidade e o destino da jovem. A disposição das cadeiras e o enquadramento centralizado destacam o simbolismo de seu dilema, representando o conflito interno de Jinx, que reflete sobre quem realmente é e como suas experiências a moldaram. A escolha entre as cadeiras demonstra o destino inevitável e o poder das decisões. A cadeira do passado oferece conforto e familiaridade, como uma âncora a tudo o que perdeu. Já a cadeira do futuro, imersa nas sombras, simboliza a liberdade e violência que acompanham essa nova identidade caótica e destrutiva.

A iluminação na cena final desempenha um papel crucial na criação de atmosfera e na comunicação de emoções ao diferenciar as duas cadeiras. A luz suave e quente sobre a cadeira de Powder cria uma atmosfera nostálgica, evocando as memórias de uma infância inocente, enquanto as sombras profundas que engolem a cadeira de Jinx transmitem a destruição que ela representa. A escolha de tons escuros, em contraste com a luz cálida, guia o olhar do espectador, delineando o espaço emocional que separa as duas opções.

A trilha sonora é composta por uma música dissonante e intensa que acompanha a tensão crescente da cena. As batidas frenéticas refletem a agitação interna de Jinx, criando uma conexão auditiva com sua luta emocional. Os sons de cordas tensionadas e percussão agressiva são uma escolha cuidadosa para amplificar o estado caótico de sua mente. Esse som inquietante constrói uma atmosfera de suspense e perigo, como se o próprio ambiente estivesse respondendo ao peso da escolha que ela enfrenta.

Em contrapartida a Vi, Silco que está presente na cena começa a tentar argumentar com Jinx, que claramente tem sua lealdade dividida entre sua Vi e Silco. O uso dos *close-ups* faciais em Jinx estabelece uma conexão íntima entre o espectador e o turbilhão emocional que ela enfrenta. A câmera se aproxima de seu rosto, revelando o olhar vacilante e os sinais de angústia, ampliados pela iluminação que destaca suas expressões, transmitindo a fragilidade e a indecisão enquanto ela oscila entre os apelos de ambos.

Nesse momento, a trilha sonora é sutil, intensificando o foco nas emoções cruas dela. A combinação de som e imagem dirige o espectador diretamente ao conflito interno de Jinx, criando uma atmosfera de isolamento, onde a presença de Silco e Vi só acentua seu estado vulnerável.

À medida que Silco e Vi tentam persuadir Jinx a escolher um lado, os enquadramentos se alternam entre planos médios e close-ups, construindo gradualmente a tensão da cena. A proximidade progressiva dos enquadramentos sugere que a personagem está ficando encurralada, sem espaço para escapar das expectativas de ambos os lados, chegando a um plano detalhe para representar a claustrofobia mental que ela está sendo submetida.

Figura 30: Cena 5 – Silco e Vi



Fonte: Colagem do autor.²³

O ápice da tensão é alcançado com o uso de planos detalhes que focam no rosto angustiado de Jinx, seus olhos arregalados, ou nas mãos trêmulas segurando a arma. Essa proximidade nos planos representa também a pressão familiar e a manipulação parental, temas que perpassam a jornada de Jinx desde a infância.

Em um contraste com os close-ups e planos detalhes, a cena muda para um plano geral, mostrando Jinx em um espaço mais amplo onde suas alucinações —agora representadas visualmente por sombras ou figuras distorcidas muito maiores que ela. O plano geral mostra a

²³ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

fragilidade de Jinx em contraste com a magnitude de suas alucinações. Ela está fisicamente presente no ambiente, mas mentalmente distante, quase que consumida pela projeção de seus traumas e medos. Isso simboliza o poder esmagador que as memórias e alucinações adquiriram em sua vida, crescendo ao ponto de contaminar sua própria identidade. Ainda em meio a essa sequência existem quadros de Silco e Vi tentando conversar com Jinx. Em um plano detalhe, a câmera foca na pistola nas mãos de Jinx, um objeto que surge em meio às suas alucinações. Esse close na arma a distingue, ressaltando-a em um contexto saturado por visões e vozes, lembrando o espectador de sua presença e importância potencial na cena.

Figura 31: Cena 6 – Alucinações e arma



Fonte: Colagem do autor.²⁴

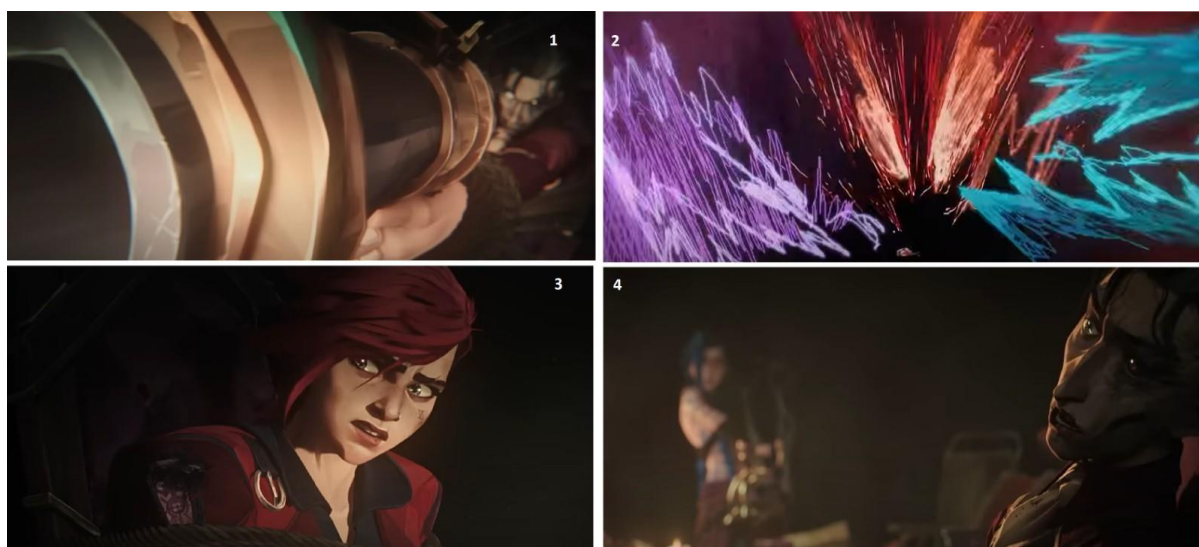
Este plano detalhe interrompe a comunicação caótica entre Jinx, Silco e Vi, usando um objeto simples para comunicar uma possibilidade violenta que paira sobre todos. Enquanto ela luta para decidir seu caminho, o foco na arma traz uma sensação de fatalidade, como se a

²⁴ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021).

escolha que ela está prestes a fazer pudesse apagar qualquer chance de reconciliação com seu passado. A arma representa tanto o fim da inocência quanto o início de uma violência que ela parece pronta para abraçar.

Quando Silco agarra a pistola em uma tentativa de silenciar Vi, Jinx é bruscamente trazida de volta de suas alucinações, levando a uma série de disparos que ocorrem sem música de fundo, deixando apenas os sons dos tiros e das respirações como elementos de áudio predominantes. A escolha dos ângulos de perfil e a câmera posicionada na altura das cadeiras, cobrindo parcialmente a visão de Vi e Silco, intensifica o suspense e criam a tensão dos disparos.

Figura 32: Cena 7 – A morte de Silco



Fonte: Colagem do autor.²⁵

Essa tensão logo se dissipa com Vi e Silco sendo apresentados em primeiro plano, enquadrados do peito para cima para reforçar suas expressões e estado físico. Constatando o desfecho e o fato de ter matado sua figura paterna, há o choque e depois a aceitação. O espectador é confrontado com as consequências de sua escolha, enquanto os rostos de Vi e Silco revelam a devastação deixada por suas decisões. Nesse momento, é possível entender o impacto duradouro de sua transformação, pois cada expressão é uma resposta ao caminho irreversível que ela decidiu trilhar. A morte de Silco concretiza a aceitação de sua nova identidade, ao passo que o choque de Vi reflete o luto pelo que restava de Powder.

²⁵ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021)

Jinx se dirige à cadeira, e a câmera adota um plano americano, capturando-a dos joelhos para cima, destacando o ato de se sentar, que simboliza sua aceitação. Enquanto está sentada na cadeira ela presencia um dos poucos momentos em que não há vozes, nem visões, nada gritando com ela, ou qualquer tipo de alucinação, permitindo que o público respire com ela.

Nenhuma das características que derivam do conflito entre Powder e Jinx está presente. Esse momento de silêncio, marcado por uma decisão calma e controlada, é quase um renascimento. A ausência de alucinações sugere que ela encontrou uma trégua em sua mente, tendo feito uma escolha definitiva.

Figura 33: Cena 8 – Jinx escolhe a cadeira



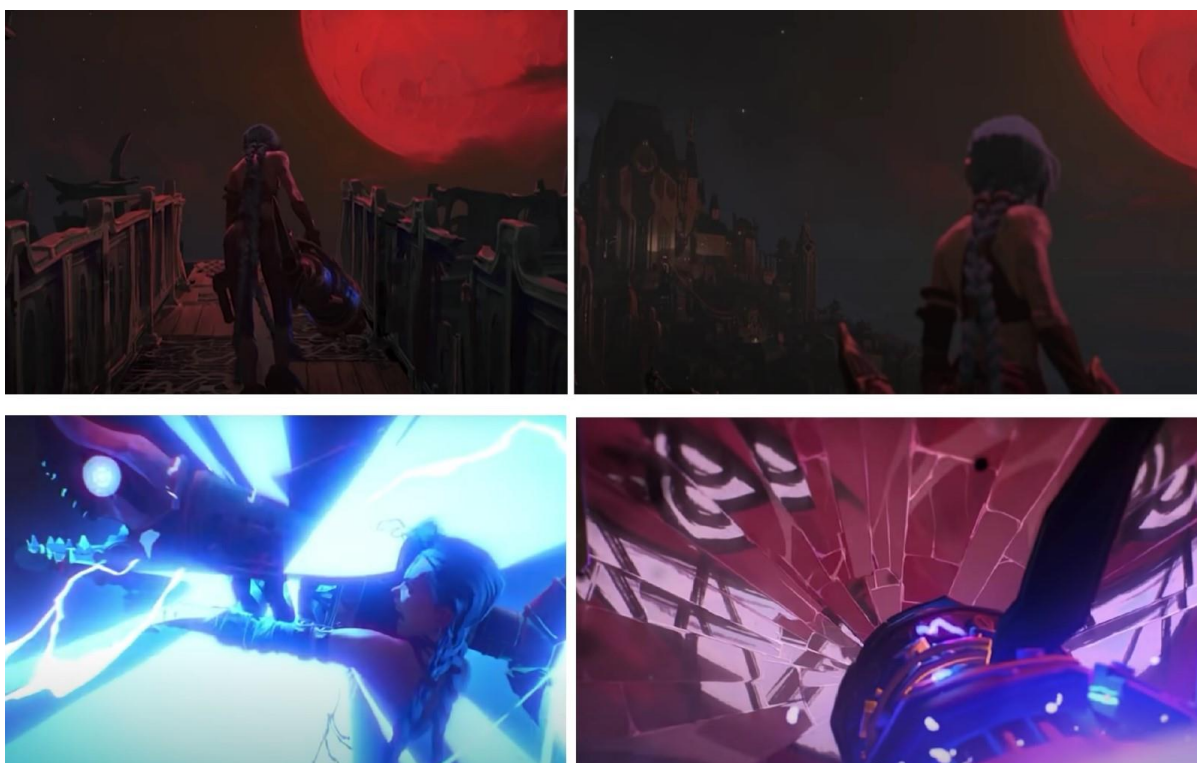
Fonte: Netflix (2021)

Neste ato, Jinx consagra sua autonomia e completa a transição para um estado onde não há retorno e no contexto da série representa ela tomando a importante decisão de quem decidiu ser.

A cena final, onde Jinx lança o foguete em direção a Piltover, é marcada por uma composição visual e sonora que acentua a ação com uma música melancólica que reflete sua jornada e pergunta sobre o que poderia ter sido. A câmera segue o foguete enquanto ele atravessa o céu, com o som explosivo e crescente da propulsão, enquanto a cidade de Piltover se aproxima como um alvo. A arma também representa a raiva acumulada e a dor internalizada, agora projetadas de forma destrutiva no mundo externo e o ciclo de violência entre Zaun e Piltover. Cada elemento é minuciosamente planejado para comunicar o impacto de sua escolha. O uso do plano geral mostra Piltover ao fundo, criando uma perspectiva que ressalta a

vulnerabilidade da cidade diante do que vai acontecer. No momento em que ela posiciona o dedo para iniciar o lançamento, a trilha sonora atinge uma nota aguda, criando um breve silêncio logo em seguida, como se tudo estivesse suspenso no ar antes do impacto. A sequência mostra onde outros personagens importantes estão naquele momento, especialmente aqueles que estão votando pela independência da subferia no conselho de Piltover, que está prestes a ser atingido. Ao lançar o foguete, Jinx declara guerra não apenas a cidade, mas ao passado e ao sistema que a moldou. Essa ação representa o ponto de mudança de sua jornada, demonstrando que sua escolha de identidade também envolve a destruição de tudo o que simboliza autoridade e seu passado e estabelecendo seu novo propósito.

Figura 34: Cena 9 – O foguete contra Piltover



Fonte: Colagem do autor.²⁶

A série transforma o universo em algo de maior complexidade e desenvolvimento ao oferecer dimensões narrativas que não podem ser alcançadas pelo jogo ou por seus paratextos tradicionais. Além disso, o formato seriado possibilita um desenvolvimento mais profundo das

²⁶ Montagem feita a partir de capturas de tela do Youtube (2021)

relações entre os personagens e das dinâmicas do universo, explorando aspectos que seriam limitados em outras mídias. Momentos importantes, como a transformação de Powder em Jinx, trazem consigo um grande impacto que torna essa transição única à série. Esse conteúdo não só complementa o universo como o redefine, reconfigurando o cânone do jogo.

Essa expansão, apoiada pela convergência entre mídias, reforça como os paratextos podem não apenas complementar, mas liderar a evolução de um universo narrativo, reorganizando a forma como o público se relaciona com ele. Ao desafiar a hierarquia tradicional entre o jogo, que seria texto principal, e seus paratextos, *Arcane* se estabelece como uma narrativa indispensável para entender o universo de LoL. Através da animação, os espectadores podem engajar com os personagens e eventos da história, tornando a série um ponto de entrada ou até mesmo o principal contato com o cenário.

Isso pode ser especialmente observado pelo investimento criativo e financeiro na animação, que passou por uma longa e cuidadosa produção e se tornou a série animada mais cara de todos os tempos. A qualidade de *Arcane* poderia, por si só, fazer da série um produto cultural que transcende a função de complemento ao jogo, reposicionando a série dentro da lógica transmídia, dissolvendo as barreiras entre texto e paratexto. Desse modo consolidando-a como uma obra de destaque através de seus próprios méritos, enquanto produção audiovisual. Conforme apontado por Mesquita (2022, p.71) “a série também foi capaz de influenciar os espectadores a consumirem conteúdos transmidiáticos da série, sejam eles produzidos pela Riot ou por fãs”. Desse modo, além influenciar outras mídias do universo de Runeterra em eventos temáticos, adição de personagens e atualizações de biografias, a série impacta até mesmo a forma como o jogo é compreendido e consumido.

6. TRANSMÍDIA, PARATEXTO E CÂNONE

As desenvolvedoras dos projetos transmídia criam uma associação entre as produções de seu universo ficcional, buscando um equilíbrio entre ponto de acesso a novos espectadores e atrair o interesse do público já existente. A construção de mundo e ambientação como são apresentados na série tornam-se elementos-chave para estabelecer a conectividade do universo, com sua construção detalhada de cenários, personagens e conflitos que se desenrolam de maneira natural. Entretanto a história da série depois de algum tempo de seu lançamento passou a ser considerada canônica para o jogo, ou seja, *Arcane* que antes estava em uma continuidade própria, agora é a parte da história oficial (MARSHALL, 2023).

Esse desafio de coesão narrativa passa a existir a partir do momento que *Arcane* deixa de ser um dos vários universos individuais da franquia e se torna parte da linha principal. Dessa maneira é possível observar um dos problemas mais comuns em novas entradas em narrativas transmídia, o de se adaptar a um universo existente sem se tornar redundante ou destoar demais das regras já estabelecidas.

Um dos aspectos que torna a série tão bem elaborada são as diferenças entre seus personagens e suas contrapartes nos jogos. Embora haja similaridades em aparência, nomes e certos traços de personalidade, o que realmente os torna especiais na série é a liberdade criativa que os transforma em algo novo e diferente. Ao discutir sobre adaptações Todorov (1972) aponta que os personagens são definidos, principalmente, por suas relações com outros. Desse modo, o que os torna reconhecíveis e fiéis ao original está ligado não apenas a sua aparência, mas também a como suas relações são mantidas ao serem levados a outras plataformas.

O desenvolvimento da história na primeira temporada se beneficia das possibilidades únicas da série, que tensionam as regras do universo para melhor servir à narrativa. Essa abordagem diferenciada também se conecta a um conflito comum em prelúdios. Quando existem versões mais maduras e bem estabelecidas dos personagens, é comum que as obras cometam o erro de forçar a transformação dos personagens em suas versões conhecidas, prejudicando o desenvolvimento narrativo. Isso pode tornar o arco desinteressante ou até insignificante. Por outro lado, traços de personalidade diferentes podem parecer forçados, já que a história tenta moldar o personagem para encaixá-lo em uma versão previamente conhecida.

Isso pode ser observado nos exemplos de Vi e Jinx, cujas representações no universo principal diferem significativamente de suas versões iniciais em *Arcane*. Vi atua como pacificadora em Piltover, e grande parte de sua personalidade gira em torno de sua disposição para brigar, preferindo bater primeiro e perguntar depois. Jinx, por outro lado, é obcecada por explosões e comete atos de terrorismo impulsionados apenas pelo desejo de gerar caos e satisfazer seus impulsos pessoais. Em *Arcane*, há uma profundidade maior no desenvolvimento das personagens; embora ainda compartilhem características como a impulsividade de Vi e o estado mental instável de Jinx, suas motivações são mais exploradas. Ainda assim, as versões das duas em *Arcane* possuem diferenças fundamentais: Jinx, por exemplo, é motivada não pelo caos, mas por uma série de traumas e uma necessidade intensa de se provar. Embora suas versões não sejam completamente discrepantes, a pressão para alinhá-las limita a possibilidade de desfechos diferenciados.

Arcane busca não alienar seus espectadores, oferecendo dentro da série explicações para o que está ocorrendo com o intuito de evitar que precisem de um contato prévio com o universo. Ainda assim, *Arcane* recompensa os fãs da franquia com vários *easter eggs*²⁷ e algumas noções gerais de para onde os personagens estão indo, comparando com suas contrapartes no jogo, como por exemplo Ekko. Ekko em sua luta contra Jinx parece prever o que vai acontecer, através de experiências prévias, algo que se relaciona com o fato de no jogo, sua mecânica e história se desenvolverem a partir da sua capacidade de manipular o tempo através de um dispositivo. Dispositivo esse que demonstra indícios de aparecer em *Arcane*, especialmente após o garoto se reunir com Heimdiger no final da primeira temporada. Mas isso é algo que um novo espectador não precisa saber para apreciar a cena ou entender o que está acontecendo.

Arcane entretanto sofre de um problema silencioso, que não tira valor da experiência, mas ainda sim merece ser observado que é o fato de muito de sua história ser apressada. Mesmo que com tudo se encaixando de modo coeso e satisfatório no decorrer da temporada, o fato de haverem muitos personagens com diferentes histórias requer que sejam tomadas escolhas para distribuir o tempo de tela. Consequentemente parte dos acontecimentos dependem da interpretação direta do espectador para dar mais sentido a uma parte com menor desenvolvimento.

²⁷ *Easter eggs* são uma expressão bastante usada no mundo dos *videogames*, tecnologia e audiovisual para descrever uma referência ou algo que está escondido dentro de uma mídia. Sendo aqui representados como referências a itens e personagens dos jogos que não são presentes na trama da série.

Um exemplo é como Jayce, no primeiro episódio passa de inventor idealista para ter seu projeto rejeitado e ser expelido da academia. Ao não aceitar a decisão do conselho, ele busca ajuda com os patronos de sua família. Sem sucesso, o personagem decide tentar o suicídio. Muito embora o espectador possa compreender a dimensão da situação, não há uma descida gradual na esperança do personagem, mas saltos entre decepção, esperança e frustração que leva a sua decisão. Fica claro que a história quer levá-loo quanto antes para seu encontro com Viktor, onde ele recebe uma nova visão para sua vida. E novamente, embora não prejudique a experiência do espectador, esse tipo de cena tende a apressar a história, deixando lacunas narrativas para serem preenchidas pela imaginação do público.

Esse exemplo se repete no conflito de Ekko contra Jinx na ponte, em que há um claro sentimento de amizade perdida pelo ressentimento entre ambos e uma certa nostalgia pela infância. Porém, até onde a série de fato nos apresenta, no ato eles mal interagem diretamente em cenas e cabe ao espectador assumir que nesse meio tempo eles eram bons amigos e assim dar sentido ao peso emocional da cena. Isso se repete também na relação de Sky, a assistente de Viktor que desenvolve sentimentos por ele, mas nunca é de fato apresentada como uma personagem importante. Sua existência eventualmente acaba se limitando exclusivamente a de estar destinada a morrer para dar um peso dramático para a evolução de Viktor. Com tantas histórias em *Arcane*, a única que realmente tem um desfecho ao final da primeira temporada é a transformação de Jinx.

Essas diferenças narrativas e pontos de coesão apresentam uma nova direção para o transmídia. Enquanto Jenkins (2006) relacionava os outros produtos transmidiáticos a nave mãe para onde todas as narrativas se direcionariam, esse tipo de situação apenas evidencia o quanto essas narrativas podem se distanciar enquanto paratextos, se tornando tão relevantes quanto, se não mais, que a nave mãe. Essa observação é ainda mais pertinente ao considerarmos que a análise de Jenkins já tem mais de duas décadas. Nesse período, o conceito de transmídia evoluiu de uma possibilidade inovadora para uma prática essencial à sobrevivência de obras audiovisuais, que passaram a contar com expansões em diversas mídias para ampliar o engajamento do público e aumentar a rentabilidade da narrativa.

Com isso, é possível observar uma nova configuração transmidiática marcada pela descentralização progressiva da nave-mãe, enquanto os paratextos assumem um papel exponencialmente mais importante. Muito além de apenas suportes da narrativa principal, assumem o papel de reinterpretações e extensões independentes dela. Essa descentralização

permite uma liberdade criativa capaz de transformar cada paratexto em um universo particular, enriquecendo e até mesmo redefinindo a experiência do público, como observado por Ryan (2020, p.8)

Quanto mais histórias os usuários consomem, mais eles conhecem o mundo da história, mas não é necessário consultar todos os elementos. Os fãs hardcore saberão muito sobre o mundo da história, enquanto os usuários casuais saberão menos, mas os dois tipos de usuários podem ter uma experiência satisfatória. Se esse modelo for o correto, contar histórias transmídia é um termo impróprio – o fenômeno deveria ser chamado de construção de mundo transmídia.

Apesar de partilhar o mesmo universo narrativo do jogo, há uma diferença notável em como *Arcane* lida com a profundidade e complexidade da trama, parte disso decorre do próprio formato em que está. A série busca ampliar o alcance do universo narrativo ao oferecer um desenvolvimento mais coeso e detalhado de temas e conflitos. Para aqueles que buscam uma experiência narrativa, é *Arcane*, e não o jogo, que melhor satisfaz essa expectativa. Ao proporcionar uma imersão na trama que transcende a interação limitada com a história dentro do jogo eletrônico, a série torna-se uma experiência transmídia que pode ser considerada um paratexto essencial.

Nessa dinâmica fica evidenciada uma tendência contemporânea em que os paratextos, ganham uma importância crucial e, em muitos casos, tornam-se centrais na construção e expansão do universo narrativo, permitindo que novas camadas de significado e interpretação emergjam. A série, ao revisitar e expandir elementos do jogo, redefine seu universo narrativo não apenas pela construção de personagens e trama, mas também por uma cuidadosa elaboração estética que comunica suas nuances temáticas. Através da animação, iluminação, composição de cenas e trilha sonora, *Arcane* apresenta os conflitos internos e externos, tensões entre personagens e a ambientação de um mundo em transformação.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa observamos como *videogames* tem se tornado cada vez mais importantes para a indústria do entretenimento e como seus universos narrativos tem se expandido para produções audiovisuais. Runeterra, se espalha por uma vasta gama de conteúdos transmídia e paratextos das mais diversas formas, sendo responsáveis por expandir seus mundos e até mesmo incrementar a receita do jogo. Transmídia e paratextos desempenham papéis similares. Na narrativa transmidiática, cada mídia é importante para a construção de uma visão integral do universo. Já os paratextos podem ser complementares ao texto principal ou acrescentar mais informações, isso ainda considerando a mesma mídia.

Em alguns casos, o paratexto pode integrar o cânone e, portanto, se transforma em uma peça central daquele universo narrativo. Isso ocorre quando o paratexto começa a preencher lacunas narrativas significativas e se torna indispensável para o entendimento completo do universo. *Arcane*, inicialmente um paratexto secundário, assumiu a posição de narrativa transmidiática ao oferecer informações indispensáveis sobre Runeterra e *League of Legends*. A série reinterpreta ou complementa narrativas e personagens já estabelecidos no jogo, contextualizando todo o arco narrativo desde o início e, portanto, servindo como um ponto de partida individual para o universo.

Desse modo *Arcane* mostra como produtos transmídia podem preencher lacunas narrativas ou dar profundidade a histórias previamente fragmentadas, fortalecendo o engajamento de fãs antigos enquanto atrai novos públicos. Isso sugere que paratextos não apenas diversificam a experiência, mas podem ser essenciais para construir coerência em universos complexos. A escolha da animação como meio para *Arcane* demonstra o potencial dessa linguagem em equilibrar fidelidade ao material original, em aspectos visuais e temáticos, sendo capaz de capturar parte da essência de jogos eletrônicos, enquanto explora novas camadas narrativas.

O lançamento simultâneo de *Arcane* em múltiplas plataformas é um exemplo de convergência midiática para maximizar alcance e impacto. Isso pode ser analisado pela ótica de que plataformas digitais não são apenas canais de distribuição, mas possivelmente agentes ativos na definição do sucesso de narrativas transmídia. Ao mesmo tempo essa convergência amplia modelos de monetização, como a venda de *skins* relacionadas ao lançamento da série. A transmídia é tanto um fenômeno cultural quanto um motor econômico, capaz de criar ciclos tanto de engajamento quanto de consumo.

Apesar de ser um caso exemplar de integração narrativa, *Arcane* também revela as tensões entre inovação criativa e fidelidade ao material original e os conflitos resultantes disso. Isso sugere que a transmídia bem sucedida em questão de audiência, crítica e aspectos financeiros requer um equilíbrio delicado entre a expansão e a manutenção de elementos identitários do universo original.

Um universo transmidiático moderno permite que paratextos se tornem parte integrante do todo, rompendo as hierarquias estabelecidas e redefinindo o papel de cada mídia na construção de universos complexos. Concluimos, portanto, a permeabilidade entre transmídia e paratexto, reconhecendo que as duas categorias não são rígidas. Em vez disso, refletem uma interação dinâmica que pode ser influenciada por fatores como relevância narrativa e recepção do público.

Sendo assim *Arcane* um exemplo dessa fluidez entre transmídia e paratexto, uma questão particularmente relevante para estudos de universos expandidos e suas interações com o público. A partir dos achados desta pesquisa, é possível vislumbrar diversas perspectivas para o futuro do universo transmídia de *League of Legends*. A integração contínua de novos paratextos, como séries derivadas, jogos complementares e experiências interativas em plataformas digitais, buscam expandir ainda mais a narrativa e a interação com o público.

A série, ao se consolidar como parte do universo principal de *League of Legends*, abre caminho para novas formas de contar histórias interconectadas, onde os jogadores e espectadores são incentivados a explorar Runeterra por meio de múltiplos meios.

Para os estudos futuros, *Arcane* e outros projetos semelhantes oferecem possibilidades de investigação ligadas a dinâmicas de consumo e produção de narrativas transmídia, especialmente no que se refere à crescente importância de paratextos. Muito disso está relacionado a evolução das plataformas de *streaming* e jogos como serviços em rede. Como um fenômeno de convergência, *Arcane* pode também servir como um estudo de caso sobre a crescente importância de narrativas interconectadas e o futuro do entretenimento imersivo e interativo.

Esperamos que essas observações possam contribuir com as indústrias tanto dos jogos eletrônicos quanto do audiovisual para a elaboração de projetos que visam expandir universos narrativos pela relevância criativa das histórias a serem contadas e não apenas por incentivos financeiros.

REFERÊNCIAS

ACTIVEPLAYER. **League of Legends Live Player Count and Statistics**. Disponível em: <<https://activeplayer.io/league-of-legends/>>. Acesso em: 05 jun. 2023.

BAGATINI, J. **Epic Win - análise da cultura gamer no Brasil: a consolidação das marcas no universo fantástico dos jogos eletrônicos**. Monografia de Bacharelado - Universidade Federal da Paraíba, Universidade de Santa Cruz do Sul, 2016.

BAMBA, M. **Proposta para uma abordagem crítica do trailer**. In: CATANI, A. M.; GARCIA, W.; FABRIS, M. (org.). Estudos SOCINE de Cinema (Tradição e Inovação - Ano VI). 1. ed. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro, 2005. v. X, p. 317-324.

BATTAIOLA, A. L. **Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação**. Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática, p. 83–122, 2000.

CADDELL, B. **Core Principles of Transmedia Storytelling**. Disponível em: <http://whatconsumesme.com/2009/posts-ive-written/core-principles-of-transmediastorytelling/> Acesso em: 10 jun. 2023.

CAI, Mucun; YAN, Brent. **League of Legends: the convergence of transmedia storytelling and IP evolution**. Journal of New Media Entertainment, v. 10, n. 4, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.62517/jnme.202410410>. Acesso em: 27 nov. 2024.

CONSALVO, Mia. **Cheating: gaining advantages in videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

COSTA, D. V. S. **Consumo de Jogos Digitais: O Marketing no free to play League of Legends**. 2017. 59f. Monografia de Bacharelado - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

DENA, C. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments**. Tese de Doutorado. University of Sydney, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications. Sidney, 2009.

EVANS, E. **The economics of free: Freemium games, branding and the impatience economy.** *Convergence*, v. 22, n. 6, p. 563-580, 2016. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856514567052>. Acesso em: 17 mar. 2024.

FREIRE, M. M. **Transmedia storytelling: from convergence to transliteracy.** *DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*, v. 36, 2020.

GAMBARATO, R. **How to Analyse Transmedia Narratives?**. Baltic Film and Media School Screen Studies, Tallinn: Tallinn University Press, 2012

GAMBARATO, R. **Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations.** *Baltic screen media review*, v. 1, n. 1, p. 80–100, 2013.

GENETTE, Gerard. **Paratexts: The Thresholds of Interpretation.** Trad. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

GORDEEFF, E. M. **Avaliação sobre Animação e Cinema de vida real: semelhanças e diferenças.** *Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 24, p. 50-63, set./dez. 2023.

GRAÇA, M. E. **Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada.** São Paulo: Editora Senac, 2006.

GRAY, J. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts.** New York: New York University Press, 2010.

HACKLEY, C.; HACKLEY, A. R. **Advertising at the threshold: paratextual promotion in the era of media convergence.** *Marketing Theory*, v. 19, n. 2, p. 195-215, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1470593118787581>. Acesso em: 15 set. 2024.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003. p. 256

IMDb. **Arcane Prêmios.** Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt11126994/awards/>>. Acesso em: 14 jun. 2023.

JARRETT, J. **Gaming the gift: The affective economy of League of Legends ‘fair’free-to-play model**. Journal of Consumer Culture, v. 21, n. 1, p. 102-119, 2021. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540521993932>. Acesso em: 18 Mar. 2024.

JENKINS, H. **Transmedia storytelling**. Technology review, 2003. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>> Acesso em: 15 ago. 2023

JENKINS, H. **Game Design as Narrative Architecture**. In: NOAH, W.; HARRIGAN, P. (Eds.). First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004

JENKINS, H. **Transmedia Storytelling 101**. Henry Jenkins, 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Ed. Aleph, 2009.

JENKINS, H. **Transmedia Education: the 7 Principles Revisited**. Henry Jenkins, 2010. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html> Acesso em: 04 jun. 2023.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Goés. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JOSEPH, D. **Battle pass capitalism**. Journal of Consumer Culture, 21(1), 68-83. 2021. <https://doi.org/10.1177/1469540521993930>. Acesso em: 26 abr. 2024.

JUSTO, M. V. de O. 2010. **Trailer: Cinema e Publicidade em um só produto**. Revista Anagrama:Revista Científica Interdisciplinar da Graduação,3(3):1-17.

KENNEY, M.; ZYSMAN, J. **The rise of the platform economy**. Issues in Science and Technology, v. 32, n. 3, p. 61-69, 2016.

KERNAN, L. **Coming Attractions – reading american movie trailers**. Austin, Texas: University of Texas Press, 2004.

KINDER, M. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press, 1991.

KLEINA, N. **A história da Netflix, a rainha do streaming**. Tecmundo, 2017. Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/netflix/118311-historia-netflix-pioneira-streaming-video.htm#:~:text=No%20começo%20da%20vida%2C%20a,segunda%20é%20a%20mais%20inacreditável.>> Acesso em: 10 jun. 2023.

MACALOSSI, J. **Arcane desbanca Round 6 e assume topo de audiência na Netflix**. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/arcane-desbanca-round-6-e-assume-topo-de-audiencia-na-netflix>> . Acesso em: 11 jun. 2023.

MARSHALL, C. **Arcane is officially League of Legends canon now, according to Riot**. Polygon, 2023. Disponível em: < <https://www.polygon.com/23915816/arcane-riot-league-of-legends-developer-update-lore-canon-netflix> . Acesso em: 19/11/2023.

McALINDON, T. **What is a Shakespearian Tragedy?** In: McEARCHEN, Claire (Ed.) *The Cambridge Companion to Shakespearian Tragedy*. 2006 Cambridge University Press, 2002, p. 1-22.

MESQUITA, A. R. **A transmidação como uma estratégia de imersão no universo dos jogos eletrônicos: uma análise sobre Arcane**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) — Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

MITTELL, J.. **All in the Game: The Wire, Serial Storytelling and Procedural Logic**. Pat Harrington and Noah Wardrip-Fruin (eds.), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: MIT Press, 429-438.

MOMBELLI, N. F.; TOMAIM, C. D. S. **Análise fílmica de documentários: apontamentos metodológicos**. *Lumina*, [S. l.], v. 8, n. 2, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index>.

MONTOVANI, I. **O que é MOBA : Significado, explicação, exemplos e mais**. MKT Esports, 2019. Disponível em: < <https://mktesports.com.br/blog/esports/o-que-e-moba/> >. Acesso em: 06 Out. 2023.

MOORE, K. **How long would it take to watch all of Netflix?** Disponível em: <<https://www.whats-on-netflix.com/news/how-long-would-it-take-to-watch-all-of-netflix/>> . Acesso em: 17 jun. 2023.

MOTTA, L. G. **Análise pragmática da narrativa jornalística**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom, 2005. p. 05-09.

MOUTINHO, K.; CONTI, L. D. **Análise Narrativa, Construção de Sentidos e Identidade.** Psicologia, Teoria e Pesquisa, v. 32, n. 2, 2016

PACHECO, M. **Tennis for Two, o primeiro game da história, completa 55 anos.** Gamehall, 2013. Disponível em: < <https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>>. Acesso em> 10 nov. 2023

PARK, G. **What Netflix has learned from its push into video games.** The Washington Post, 26 jun. 2024. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/entertainment/video-games/2024/06/26/netflix-games-expansion/>. Acesso em: 27 jun. 2024.

PENAFRIA, M. **Análise de Filmes -conceitos e metodologia(s).** VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009.

PRATTEN, R. **Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners.** Seattle: CreateSpace, 2011.

RENÓ, D. P.; GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. C. A. C.; et al. **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional.** Revista Palavra Clave, p. 201– 215, 2011. Bogotá, Colombia.

RIESSMAN C. K. Narrative Analysis. In: N. Kelly, C. Horrocks, K. Milnes, B. Roberts, & D. Robinson (Eds.), **Narrative, memory & everyday life.** Huddersfield, England: University of Huddersfield, p. 1-7, 2005.

RYAN, M. L. **Narrativa transmídia e transficcionalidade.** Celeuma, v. 2, n. 3, p. 96-128, 2013.

RYAN, M. **Narratologia transmídia e narrativa transmídia.** Scripta Uniandrade, v. 18, p. 1-20, 2020.

TAMIR, A. **Commodity fetishism in computer games: in-game item consumptions of Counter Strike: Global Offensive players.** *Sosyal Mucit Academic Review*, v. 1, n. 1, p. 45-72, 2020.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses.** Oxford: Elsevier Inc., 2008.

SCOLARI, C. **Lostology: Transmedia storytelling and expansion/ compression strategies.** *Semiotica*, 195, 45-68. doi: 10.1515/sem-2013-0038

SCOLARI, C. **Don Quixote of La Mancha: Transmedia storytelling in the grey zone.** International Journal of Communication, 8, 2382-2405.

SCOLARI, C. **Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital.** Anuario AC/E de cultura, 2014.

SCOLARI, C. **Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan.** Bilbao: Deusto, 2013.

SPERLING, N. **Netflix Adds 9 Million Subscribers in Third Quarter.** The New York Times, 2023. Disponível em: < <https://www.nytimes.com/2023/10/18/business/media/netflix-earnings.html>>. Acesso em: 23/11/2023.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism.** Cambridge: Polity Press, 2016.

STEIN, M. **Relações entre Games e Franquias Transmídia. Até onde o mercado interfere?** In: XV SBGames, ed. 15, 2016, São Paulo. Anais eletrônico. Págs: 1340-1346. Disponível em: Acesso em: 10 de ago. 2022.

ŠVELCH, J. **Exploring the Myth of the Representative Video Game Trailer.** Kinephanos, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321484002_Exploring_the_Myth_of_the_Representative_Trailer. Acesso em: 14 abr. 2004.

TASSI, P. **‘Arcane’ ends 2021 setting unheralded Netflix records.** Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/12/13/arcane-ends-2021-setting-unheralded-netflix-records/?sh=613339366d20>> . Acesso em: 12 jun. 2023

TODOROV, T. **As categorias da narrativa literária.** In: BARTHES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1972. p. 209-254.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 4ª ed. Campinas: Papirus, 2006.

VOLLANS, E. **The most Cinematic Game yet.** Kinephanos: Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire / Journal of Media Studies and Popular Culture, v. 7, n. 1, p. 106-130, 2017.

WAKKA, W. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>> Acesso em: 12 jun. 2023.