

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

“YES WE ARE”: CURTA *ZERO HOUR* COMO ESTRATÉGIA  
DE EXPANSÃO DA FRANQUIA *OVERWATCH*

SÃO LUÍS  
2022

LUCAS DIAS CORRÊA

“YES WE ARE”: CURTA *ZERO HOUR* COMO ESTRATÉGIA  
DE EXPANSÃO DA FRANQUIA *OVERWATCH*

Monografia apresentada como modo de obtenção  
do título de bacharel em Comunicação Social -  
Rádio e TV, no Centro de Ciências Sociais, na  
Universidade Federal do Maranhão.

Orientador: Patrícia Kely Azambuja

SÃO LUÍS

2022

*Ficha Catalográfica*

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Corrêa, Lucas Dias.

YES WE ARE : CURTA ZERO HOUR COMO ESTRATÉGIA DE  
EXPANSÃO DA FRANQUIA OVERWATCH / Lucas Dias Corrêa. -  
2022.

67 f.

Orientador(a): Patrícia Azambuja.

Monografia (Graduação) - Curso de Comunicacao Social -  
Rádio e Tv, Universidade Federal do Maranhão, São Luís,  
2022.

1. Mídias. 2. Narrativa. 3. Narrativa Transmídia. 4.  
Universo Ficcional. I. Azambuja, Patrícia. II. Título.

LUCAS DIAS CORRÊA

“YES WE ARE”: CURTA *ZERO HOUR* COMO ESTRATÉGIA  
DE EXPANSÃO DA FRANQUIA *OVERWATCH*

APROVADO EM:    /    /

BANCA EXAMINADORA:

---

**Profa. Dra. Patrícia Azambuja (Orientadora)**  
Departamento de Comunicação Social - UFMA

---

**Membro da Banca**  
Titulação  
Nome da Instituição

---

**Membro da Banca**  
Titulação  
Nome da Instituição

## **AGRADECIMENTOS**

Toda minha gratidão pela confecção deste trabalho vai para minha professora e orientadora, Patrícia Azambuja. Sem seus conselhos, suas mensagens e seus incentivos, eu nunca teria conseguido, enfim, concluir esta jornada.

“Nunca veja o mundo como aparenta ser.  
Desafie-se a vê-lo pelo que pode ser”

- Harold Winston

## RESUMO

Este trabalho consiste em uma investigação empírico-documental, de cunho qualitativo, sobre a utilização do curta-metragem *Zero Hour* (2019, *Blizzard Entertainment*) como estratégia de antecipação e promoção do jogo *Overwatch 2*. Utilizou-se de uma pesquisa feita em portais oficiais, assim como, dentro do próprio jogo, no intuito de organizar levantamento documental em torno dos aspectos lúdicos da sua jogabilidade, ao passo, também examinar elementos estruturais narrativos no encontro entre o curta-metragem promocional e o jogo propriamente dito. Fez-se presente neste trabalho o uso de autores ligados ao campo da narrativa, para a compreensão desta precisamente no escopo das mídias (BULHÕES, 2009; AUMONT, 2007; RODRIGUES, 2014) e da narrativa transmídia (JENKINS, 2008; SCOLARI, 2013; MASSAROLO, 2014). A decupagem técnica do curta-metragem será guiada pela análise fílmica, descrita por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), com o objetivo de compreender as possibilidades estratégicas e de jogabilidade a serem projetadas no *Overwatch 2*, bem como, os efeitos narrativos delineados no sentido de compreender os elementos individuais da história, dentro dos jogos.

**Palavras-Chave:** Narrativa; Universo Ficcional; Mídias; Narrativa Transmídia.

## ABSTRACT

This paper consists in an empiric-documental investigation, of qualitative nature, about the usage of the Zero Hour (2019, Blizzard Entertainment) short film, as an anticipation strategy and promotion of the game Overwatch 2. Research was used, made with the help of official websites, just as the game itself, in order to organize a documentary listing around the playful aspects of gameplay, in order to examine structural narrative elements in the meeting between the promotional short film and the game. In this paper were used authors connected to the narrative field for the comprehension of such, precisely on the medial scope (BULHÕES, 2009; AUMONT, 2007; RODRIGUES, 2014) and the transmedia storytelling (JENKINS, 2008; SCOLARI, 2013; MASSAROLO, 2014). The technical decoupage of the short film will be guided by the filmic analysis, described by Francis Vanoye and Anne Goliot-Lété (1994), as a way to comprehend the strategical and gameplay possibilities to be projected onto Overwatch 2, as such, the outlined narrative effects in the sense of comprehension of the individual elements of the story inside the games.

**Keywords:** Narrative; Fictional Universe; Medias; Transmedia Storytelling

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>11</b> |
| <b>2. Overwatch: apontamentos sobre o jogo e os curta-metragens.....</b>             | <b>13</b> |
| <b>2.1 Sobre jogo: jogabilidade e outros modos.....</b>                              | <b>14</b> |
| <b>2.2 Sobre os curtas de animação: outras experiências com Overwatch.....</b>       | <b>23</b> |
| <b>3. ESTRUTURA NARRATIVA E EXPANSÃO DE MÍDIAS.....</b>                              | <b>29</b> |
| <b>3.1 Categorias narrativas.....</b>  | <b>30</b> |
| 3.1.1 Foco narrativo.....  | 31        |
| 3.1.2 Espaço.....  | 32        |
| 3.1.3 Tempo.....   | 34        |
| 3.1.4 Personagem.....  | 37        |
| <b>3.2 Narrativa transmídia: expansão dos formatos narrativos.....</b>               | <b>39</b> |
| <b>4. FRANQUIA OVERWATCH: FUSÕES ENTRE NARRATIVA E JOGO.....</b>                     | <b>44</b> |
| <b>4.1 Elementos estruturais narrativos do curta-metragem Zero Hour (2019) .....</b> | <b>46</b> |
| 4.1.1 Decupagem técnica/filmagem: aspectos ligados ao espaço.....                    | 48        |
| 4.1.2 Montagem: aspectos ligados do tempo.....                                       | 50        |
| 4.1.3 Foco narrativo e caracterização dos personagens.....                           | 53        |
| <b>4.2 Narrativa transmídia: convergências e inovações .....</b>                     | <b>55</b> |
| 4.2.1 Convergências.....   | 56        |
| 4.2.1 Inovações.....   | 58        |
| <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>62</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>  | <b>65</b> |

## LISTA DE FIGURAS

- FIGURA 1**..... Torre Eiffel no Mapa “Paris”
- FIGURA 2**..... Habilidade “ressurreição” em recarga
- FIGURA 3**..... Modos de jogo de *Overwatch 1*
- FIGURA 4**..... Distância a ser percorrida pela carga
- FIGURA 5**..... Ranques do *Overwatch 1*
- FIGURA 6**..... Modos de jogo do Arcade presentes em *Overwatch 1*
- FIGURA 7**..... Lista de jogos personalizados em *Overwatch 1*
- FIGURA 8**..... Tela de seleção de heróis, agora com apenas cinco jogadores por time
- FIGURA 9**..... Árvore de talentos
- FIGURA 10**..... Mesa de trabalho de Winston no mapa “Observatório: Gibraltar”
- FIGURA 11**..... Trem descarrilhado no mapa “Rota 66”
- FIGURA 12**..... Transição do logo de *Overwatch 1* para *Overwatch 2*
- FIGURA 13**..... Genji chega ao combate
- FIGURA 14**..... Assento do personagem Torbjörn, vazio
- FIGURA 15**..... A mesma fotografia em momentos diferentes do curta-metragem
- FIGURA 16**..... Uma Paris nevada é cenário do triunfo dos heróis
- FIGURA 17**..... Vemos Mei ferida, pela visão subjetiva de Winston
- FIGURA 18**..... Tracer e Mei apreensivas por Winston
- FIGURA 19**..... Roupas das personagens Tracer e Mei
- FIGURA 20**..... Modelo da personagem Mei: curta-metragem vs franquia *Overwatch*
- FIGURA 21**..... Habilidade da personagem Mei: curta-metragem vs franquia *Overwatch*
- FIGURA 22**..... Combate contra ômnicos: curta vs prévia do jogo *Overwatch 2*
- FIGURA 23**..... Imagem conceitual dos inimigos no jogo *Overwatch 2*
- FIGURA 24**..... Pose vitoriosa: curta-metragem vs *Overwatch 1*

## 1. INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos são um dos meios de entretenimento mais buscados no país, diz uma pesquisa realizada pelo grupo PGB (Pesquisa Games Brasil). Os dados divulgados revelam que 3 em 4 brasileiros jogam videogames<sup>1</sup>, seja em aparelhos específicos (como os consoles) ou através de *smartphones*. Jogos eletrônicos possuem muitos atrativos, dentre eles aspectos lúdicos, visuais e narrativos, etc. É normal jogos possuírem elementos narrativos embutidos em sua jogabilidade, ou mesmo basearem toda sua jogabilidade na narrativa. Esses elementos são incluídos de forma a dar uma camada a mais à experiência do jogador, imergindo-o no universo ficcional; assim como dando sentido aos objetivos do jogo (COSTA, 2012).

Nem todo videogame possui uma narrativa linear, contudo. Existem jogos em que a experiência vai ser baseada em outros aspectos, como a competitividade, por exemplo; deixando a experiência narrativa “de lado” – no sentido de que não vai haver uma história por onde o jogador vai precisar explorar cenários e completar missões. Ao invés disso, esse jogador vai precisar enfrentar outros jogadores de forma que só um (ou uma equipe) saia vitorioso. Nesse tipo de jogo, a narrativa geralmente é contada de forma indireta. Não há um arco com começo, meio e fim; funcionando muito mais como um quebra-cabeça, onde a história de fundo que molda o universo ficcional do jogo vai estar presente nos detalhes, como a interação entre personagens, nos cenários onde os jogadores se enfrentam etc.

Será justamente em função deste universo lúdico que este trabalho irá se basear. Mais precisamente, escolhemos o *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2014) para ilustrar uma experiência onde a história não está ligada diretamente à jogabilidade – ou seja, não é um jogo onde existe um protagonista que precisa enfrentar diversas ameaças para chegar até o fim. Ao invés disso, a jogabilidade do *Overwatch* vai se basear em lutas onde dois times precisam combater entre si para conseguir capturar um objetivo; a equipe que conseguir vence a partida.

*Overwatch* foi anunciado inicialmente na BlizzCon. A *BlizzCon* é a convenção anual da *Blizzard Entertainment*, empresa desenvolvedora e distribuidora do jogo. O evento acontecia anualmente desde 2005 (até 2019, não havendo uma versão em 2020 por conta da pandemia do COVID-19), no Centro de Convenções Anaheim, localizado na cidade de Anaheim, na Califórnia. Um dos principais painéis do evento é a cerimônia de abertura, que acontece no

---

<sup>1</sup> TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos** In: Abr 18, 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em Junho de 2022.

primeiro dia, e é onde os maiores anúncios são feitos. Cada jogo que vai receber um anúncio durante aquela edição da convenção tem um segmento na cerimônia. O anúncio oficial de *Overwatch* aconteceu na edição de 2014; com o jogo tendo sido lançado oficialmente em maio de 2016.

Na *BlizzCon* de 2019<sup>2</sup> foi anunciada a sequência *Overwatch 2*, prevista para lançamento oficial em 4 de outubro deste ano. Nesta edição, durante o segmento de *Overwatch*, houve a apresentação de um breve vídeo com um resumo de todos os curtas-metragens cinemáticos lançados para promover o jogo até então. O então diretor do jogo, Jeff Kaplan, anunciou o *Overwatch 2* por meio de um curta-metragem. Intitulado de *Zero Hour*<sup>3</sup>, o curta mostrou um grupo de personagens (presentes no jogo) lutando contra uma ameaça nas ruas de Paris. Apesar de curtas-metragens com personagens do jogo não serem uma novidade, este em particular trazia em sua narrativa pistas sobre o anúncio que aconteceria momentos depois.

O objetivo deste trabalho, portanto, será fazer uma pesquisa exploratória, de cunho qualitativo, para investigar a estrutura narrativa do curta-metragem *Hora Zero* (2019) como estratégia de expansão e promoção dos jogos da franquia *Overwatch*. Pretende-se, por meio de uma pesquisa documental e análise estrutural dos elementos narrativos, entender algumas antecipações que a animação propõe para a nova versão do jogo – que vai ser uma espécie de fusão entre os sistemas *multiplayer* e *singleplayer*. É fundamental, para o campo da comunicação atual – digital, convergente e interativa –, compreender como as narrativas fílmicas exploram histórias e universos ficcionais presentes nos universos lúdicos dos videogames; especialmente, nas muitas alternativas de expansão midiática para estas mesmas histórias, sejam ligadas ao entretenimento ou às antecipações promocionais. Justifica-se este estudo em particular, pela própria natureza do trabalho do profissional de comunicação, uma vez que parte de suas atribuições concentra-se em tecer narrativas, além disso, compreender a própria natureza de suas produções, das mídias envolvidas, do relacionamento entre elas. Além da sua fluidez e complementaridade.

Ao longo do primeiro capítulo *Overwatch: sobre o jogo e os curtas-metragens*, vamos compreender *Overwatch* como experiência: primeiramente questões ligadas a jogabilidade propriamente dita, assim como, mudanças que vão ocorrer na sequência; em seguida como narrativa linear, em especial os curtas-metragens, que expandem o universo ficcional para além

---

<sup>2</sup> **Overwatch 2 - FULL Reveal Presentation | BlizzCon 2019**. Publicado pelo canal GameSpot. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aM1oKTW83ao>. Acesso em: Maio. 2022.

<sup>3</sup> **Overwatch 2 Announce Cinematic | “Zero Hour”**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=GKXS\\_YA9s7E](https://www.youtube.com/watch?v=GKXS_YA9s7E). Acesso em: Maio. 2022.

dos limites do jogo. Vale ressaltar que as demonstrações feitas ao longo deste capítulo foram feitas com duas ferramentas: pesquisa em sites oficiais relacionados ao jogo, além de entrevistas com desenvolvedores, combinadas com a exploração feita no próprio jogo (através de uma licença possuída pelo autor). No segundo capítulo, *Estrutura narrativa e expansão de mídias*, iremos fazer um levantamento bibliográfico em questões específicas às narrativas – focando-se nas mídias, utilizando com referência Marcelo Bulhões (2009); e na transmídia, em Carlos Scolari (2013) e Henry Jenkins (2008). No terceiro e último capítulo, *Franquia Overwatch: fusões entre narrativa e jogo*, vamos fazer a análise do curta-metragem *Zero Hour* (2019) e como ele vai delinear, em sua narrativa, aspectos de transição entre as versões 1 e 2 dos jogos. Utilizaremos como base conceitos resgatados no capítulo dois, bem como decupagem técnica guiada pela análise fílmica, descrita por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994).

## 2. OVERWATCH: SOBRE O JOGO E OS CURTAS-METRAGENS

Ao longo deste capítulo, vamos fazer um levantamento documental da franquia *Overwatch* de jogos, assim como, sua promoção através do uso de curtas animados. Antes de começarmos, contudo, é importante fazer um breve apontamento sobre videogames, de forma que torne mais fácil a compreensão do *Overwatch* como jogo eletrônico. Mais especificamente, a diferença entre jogos *singleplayer* – único jogador, em tradução livre – e *multiplayer* – múltiplos jogadores, em tradução livre.

Segundo Daniel Joseph e Lee Knuttila (2014), jogos *singleplayer* são jogos onde “uma campanha de um único jogador, carregado de componentes narrativos se desenrola” (p. 234, tradução nossa). Nestes, a jogabilidade e seu desfecho vai depender exclusivamente de uma única pessoa, sendo inerentemente uma experiência individual. Quando o autor fala de campanha, ele se refere a uma série de missões que precisam ser completadas durante o desenrolar de uma história. A história – ou seja, as motivações dos inimigos, do herói, como a princesa foi raptada etc. – vai ser contada à medida que o jogador for concluindo as missões. A experiência em jogos *singleplayer* tende a ser como uma narrativa interativa: o jogador controla um personagem, suas ações, decisões e mecânicas de forma que a narrativa avance e o personagem principal chegue até o fim da história.

Em contrapartida, temos o que é conhecido como jogos *multiplayer*. Nestes, ainda segundo Joseph e Knuttila (2014), “a jogabilidade depende das ações de outros jogadores, seja combate de oposição em um jogo de luta ou cooperativamente como em alguns títulos esportivos” (p. 234, tradução nossa), ou seja, são experiências essencialmente sociais, onde o

sucesso (ou fracasso) do objetivo vai depender da interação entre as partes e como estas funcionam juntas. Jogos multiplayer podem tanto ser experiências cooperativas, onde dois ou mais jogadores precisam combater inimigos juntos; como também experiências competitivas, no sentido de que jogadores precisarão se enfrentar para que um deles saia vitorioso. No sentido deste trabalho, trabalharemos jogos *multiplayer* de acordo com sua faceta competitiva.

*Overwatch* é, até o momento, uma experiência necessariamente *multiplayer*. Uma das mudanças já prometida para a sequência, que chega em outubro de 2022, é a introdução de aspectos *singleplayer* ao jogo. Essa transição será algo que iremos abordar ao longo do próximo tópico: vamos entender quais as mecânicas de jogabilidade presentes na versão atual do jogo; assim como as mecânicas que serão introduzidas com a versão que ainda será lançada. Como forma de tornar a compreensão mais fácil ao leitor, faremos uma separação de termos: *Overwatch 1* vai se referir ao jogo atual, já disponível para o público. *Overwatch 2* vai se referir a sequência, que ainda será lançada. Quando se tratar de ambos os jogos, usaremos o termo franquia *Overwatch*; quando se tratar do grupo de heróis, presente no universo ficcional do jogo, usaremos o termo organização *Overwatch*.

## 2.1 Sobre jogo: jogabilidade e outros modos

*Overwatch 1* se diferenciou de outros jogos de tiro em diversas formas: possuindo um visual colorido e vibrante, semelhante à desenhos animados; tendo uma experiência de combate que não contém tanto sangue ou referências a mortes; e por possuir um sistema de classes, mais similar a jogos de outros gêneros, como RPG (*roleplaying games*), do que outros conhecidos jogos de tiros (como o jogo *Call of Duty*, que possuía uma abordagem visual mais realista de guerra).

*Overwatch 1* é um jogo exclusivamente *multiplayer*; ou seja, cada partida do jogo é feita online e em equipe. Ao clicar em jogar, o jogo combina você com outros jogadores de habilidades similares. As partidas então são feitas entre duas equipes de seis pessoas, que lutarão entre si para capturar pontos ou escoltar cargas em um dos mapas presentes no jogo. Vence a equipe que conseguir completar o objetivo primeiro.

Os confrontos entre as equipes acontecem em mapas – cenários onde cada partida vai ser jogada. Eles se baseiam em diferentes localidades ao redor do mundo, como um templo budista no Nepal, uma cidade costeira na Grécia, as ruas de Paris (**FIGURA 1**) e até mesmo uma comunidade do Rio de Janeiro – que é um dos mapas confirmados para o *Overwatch 2*. Modificados para espelhar a realidade futurista onde se passa o universo ficcional, os mapas

também dão dicas sobre acontecimentos do universo que se passaram ali, assim como podem estar ligados a história de fundo de alguns dos personagens. Alguns podem, inclusive, ser vistos nos curtas animados que explicaremos mais à frente.

**FIGURA 1** - Torre Eiffel no Mapa “Paris”



Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment.

*Overwatch 1* possui três classes, cada uma possuindo um papel diferente no combate. No site oficial<sup>4</sup>, vemos a seguinte descrição das classes:

- **TANQUE:** Os heróis com função de tanque resistem ao dano e destroem posições fortificadas, como inimigos agrupados e pontos de obstrução. Quando você é um tanque, é você quem lidera a investida.
- **DANO:** Heróis de dano são responsáveis por procurar, atacar e aniquilar inimigos, valendo-se de uma ampla variedade de ferramentas, habilidades e estratégias. Perigosos porém frágeis, esses heróis precisam de apoio para sobreviver.
- **SUPORTE:** Heróis de suporte fortalecem seus aliados, pois são capazes de curá-los, protegê-los com escudos, aumentar seu poder de dano e imobilizar os inimigos. Como suporte, você é fundamental para a sobrevivência da sua equipe.

Essa descrição faz referência a outro aspecto do jogo: o da individualidade de personagens. Existem vários personagens dentro do jogo. Eles são conhecidos como "heróis" e

<sup>4</sup> Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/about/>. Acesso em Maio de 2022.

possuem distintas personalidades e histórias de fundo. A personagem Tracer, por exemplo, é uma ex-piloto inglesa que sofreu um acidente, adquirindo a habilidade de se teletransportar, assim como viajar no tempo. Winston é um gorila geneticamente modificado que cresceu em um colônia na lua, ganhou consciência e se tornou um cientista. Mercy é uma médica de combate suíça que possui asas angelicais e pode voar, assim como trazer aliados de volta da morte. Lúcio é um dj brasileiro que utiliza o som para patinar pela parede e curar seus aliados, etc. Nem todos os personagens jogáveis fazem parte da organização *Overwatch*. Alguns são vilões, como é o caso da Widowmaker, uma franco-atiradora francesa que sofreu lavagem cerebral e atualmente faz parte de uma organização terrorista; ou mesmo apenas personagens soltos, como é o caso de Junkrat, um australiano fascinado por explosivos que não possui nenhum tipo de ligação relevante com a organização *Overwatch*. Atualmente o jogo conta com trinta e dois personagens jogáveis, com mais três sendo previstos para o lançamento da sequência.

Cada personagem, não importa a qual classe ele pertença, possui um kit de habilidades totalmente único. Cabe ao jogador dominar esse kit e saber como gerenciar o uso dessas habilidades dentro do combate. Isso porque essas habilidades estão ligadas a uma mecânica chamada de recarga. Isso significa que, depois de utilizada, cada uma dessas habilidades tem um tempo até que ela possa ser utilizada novamente. Esse tempo vai depender do poder da habilidade e do quão impactante é sua usabilidade dentro de uma partida.

**FIGURA 2** - Habilidade “ressurreição” em recarga



Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment.

A personagem D.Va, por exemplo, possui uma habilidade de voo curto, que a permite se propulsionar para a direção que estiver apontada por alguns segundos. Essa habilidade tem apenas três segundos de recarga, uma vez que a jogabilidade da D.Va depende muito da sua movimentação constante (se a pessoa controlando a D.Va não se movimentar muito, é provável que seja eliminada muito cedo do combate). Já a personagem Mercy, por exemplo, possui uma

habilidade chamada Ressurreição. Essa habilidade permite que Mercy traga de volta à luta um aliado que foi recém eliminado. Isso basicamente nega uma eliminação do time inimigo e, por ser considerada forte, tem uma recarga de trinta segundos (**FIGURA 2**).

Existem maneiras diferentes de se jogar *Overwatch 1* (**FIGURA 3**). Os modos principais se encontram no Jogo Rápido e no Jogo Competitivo. Entrando em uma partida através desses menus, o jogador vai ser colocado em um time com outras cinco pessoas (totalizando seis na equipe) contra outras seis pessoas. O objetivo da partida vai depender do mapa (que é escolhido aleatoriamente pelo jogo). Atualmente, existem quatro tipo de objetivos nos modos padrões de jogo, são eles:

**FIGURA 3** - Modos de jogo de *Overwatch 1*



Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment

- **ESCOLTA:** nesse modo de jogo, uma das equipes vai precisar escoltar a carga até o fim do mapa, enquanto a outra equipe precisa impedir que essa carga chegue ao seu destino.
- **CONTROLE:** nesse modo, ambas as equipes nascem em lados opostos de um mapa simétrico, e precisam lutar entre si pelo controle de um ponto localizado no centro do mapa.
- **ASSALTO:** nesse modo, uma equipe precisa capturar dois pontos (pontos A e B) em locais distintos do mapa, enquanto a outra equipe precisa defendê-los. O ponto B só desbloqueia depois que o ponto A é capturado.
- **HÍBRIDO:** uma equipe precisa capturar um ponto (ponto A) e escoltar uma carga, enquanto a outra equipe precisa impedir que isso aconteça. A carga só vai ser desbloqueada para escolta depois da captura do ponto A.

As condições de vitória, contudo, variam de acordo com o modo de jogo. No jogo rápido, existe somente uma rodada (com uma equipe atacando e uma defendendo, sendo esses lados do jogo definidos aleatoriamente). Vence a equipe que conseguir cumprir seu objetivo antes do tempo acabar, como visto na **(FIGURA 4)**. No jogo competitivo, contudo, ambas as equipes vão se revezar no ataque e na defesa. A vitória vai ser decidida por qual equipe conseguir cumprir de forma mais eficiente o objetivo de ataque. Por exemplo, em uma partida de escolta, o time 1, durante a sua rodada de ataque consegue escoltar a carga 50 metros; enquanto o time 2, somente 30 metros. A vitória vai ficar com o time 1, por ter ido mais longe no seu objetivo.

**FIGURA 4** - Distância a ser percorrida pela carga.



Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment

Essas condições ocorrem pois o Jogo Competitivo é uma forma mais arriscada de se jogar *Overwatch 1*. Enquanto no Jogo Rápido não existem necessariamente punições para vitória ou derrota; no Jogo Competitivo você perde pontos e pode cair de ranque. O jogador pode descobrir seu ranque no jogo após jogar cinco partidas competitivas de posicionamento. Depois de finalizada as cinco partidas, o jogo gera uma CH (Classificação de Habilidade), um número que varia entre 1-5000. Seu número vai definir em qual ranque você pertence e, a partir daí, toda partida de Jogo Competitivo que você entrar, vai ser com jogadores de CH similar ao seu. Vencer ou perder partidas vai aumentar/diminuir seu CH. Atualmente, temos os seguintes ranques dentro do jogo, em ordem crescente: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Grão-Mestre **(FIGURA 5)**.

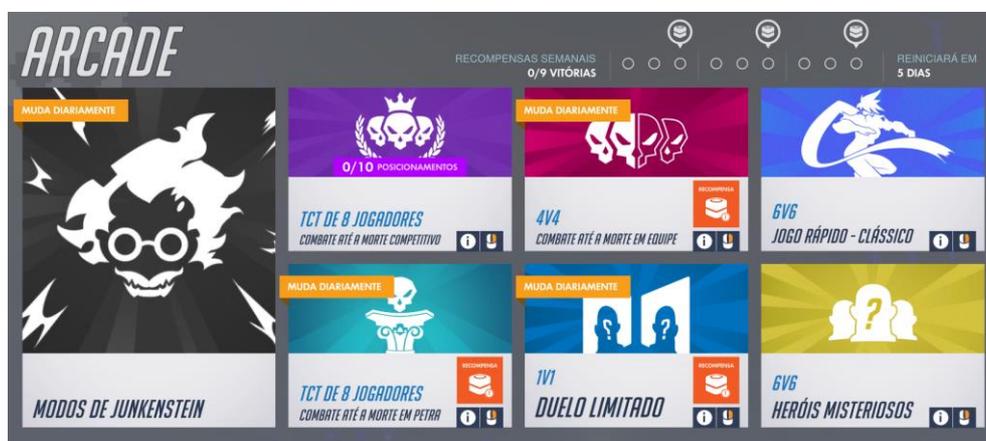
FIGURA 5 - Ranques do *Overwatch 1*

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
| <b>BRONZE</b>   | <b>PRATA</b>  | <b>OURO</b>   | <b>PLATINA</b>  | <b>DIAMANTE</b>   | <b>MESTRE</b>   | <b>GRÃO-MESTRE</b>  |
| 1 - 1499  | 1500 - 1999   | 2000 - 2499   | 2500 - 2999   | 3000 - 3499   | 3500 - 3999   | 4000 +  |
| 25  | 50  | 100   | 200   | 300   | 450   | 650   |
| É possível formar grupos dentro até 1000 níveis de Classificação de Habilidade    |   |   |   |   | É possível formar grupos dentro até 500 níveis de Classificação de Habilidade       |   |
|   |   |   |   |   | Diferença máxima de CH no grupo: 350  |   |

Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment

Para os jogadores que querem fugir um pouco dos modos padrões, existe o Arcade, uma aba dentro do jogo, com modos de jogo diferentes dos tradicionais Jogo Rápido e *Competitivo*. Introduzido pouco após o lançamento oficial do jogo, em 2016, o Arcade veio com a proposta de permitir que os jogadores escolham uma variedade de modos, mapas e regras rotativos que não se adequam ao Jogo Rápido ou Jogo Competitivo.

O Arcade (**FIGURA 6**) possui modos próprios, que não se atém às regras padrões do jogo. Não existe a necessidade de um balanceamento de personagens, ou a preocupação com a integridade competitiva do jogo; é um local onde os jogadores podem jogar partidas oficiais sem limitações impostas nos modos padrões. Por exemplo, tanto no Jogo Rápido, quanto no Competitivo, há limitação de personagens – depois que um herói é selecionado por um jogador, outro jogador fica impedido de usá-lo; no Arcade, um dos modos chama-se "Sem Limites", em que tal impedimento não existe. Se todos os seis jogadores quiserem jogar com a personagem Tracer, eles podem. Essa é apenas uma das muitas possibilidades abertas pelo Arcade.

FIGURA 6 - Modos de jogo do Arcade presentes em *Overwatch 1*

Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment

Além desses, o jogo *Overwatch 1* também permite que sejam feitos jogos personalizados (**FIGURA 7**). Esses jogos são criados e moderados pelos próprios jogadores, com regras que podem ser modificadas tanto por opções normais dentro do jogo, quanto pelo *Workshop*. O *Workshop* é uma ferramenta que foi introduzida em 2019, permitindo a modificação de códigos do jogo, abrindo assim uma possibilidade ainda maior de personalização e borrando as limitações impostas pelo código normal. Os jogadores podem aumentar ou diminuir os personagens, customizar os mapas e criar modificadores para as habilidades. Aqui, os limites são praticamente inexistentes.

**FIGURA 7** - Lista de jogos personalizados em *Overwatch 1*

| NOME                 | EQUIPES | MODO DE JOGO                  | MAPA ATUAL               | PING  |  |
|----------------------|---------|-------------------------------|--------------------------|-------|--|
| JOGO DE ILXJHON      | 6V6     | JOGO RÁPIDO                   | HAVANA                   | 3/12  |  |
| 11VS1                | 1V11    | COMBATE ATÉ A MORTE EM EQUIPE | CÂMARA DO WORKSHOP       | 9/12  |  |
| 1K DAMAGE            | TCT     | COMBATE ATÉ A MORTE           | ILHA DO WORKSHOP         | 9/12  |  |
| PARKOUR NEPAL        | COOP    | CONFRONTO                     | NEPAL                    | 7/12  |  |
| HANAMURA PARKOUR     | COOP    | CONFRONTO                     | HANAMURA (INVERNO)       | 4/12  |  |
| GOOD AIM PRACTICE    | 5V5     | 3 MODOS DE JOGO               | EICHENWALDE              | 9/10  |  |
| MCREE 1 SHOT         | TCT     | COMBATE ATÉ A MORTE           | CÂMARA DO WORKSHOP       | 7/12  |  |
| AGAR.IO              | TCT     | COMBATE ATÉ A MORTE           | EXPANSÃO DO WORKSHOP     | 6/12  |  |
| TINY OW              | 6V6     | CONFRONTO                     | HOLLYWOOD (HALLOWEEN)    | 10/12 |  |
| GENJI DODGEBALL      | TCT     | COMBATE ATÉ A MORTE           | ILHA DO WORKSHOP (NOITE) | 11/12 |  |
| CHILL 1V1/VIBE       | TCT     | COMBATE ATÉ A MORTE           | KANEZAKA                 | 5/12  |  |
| EMOTE TO GROW 900000 | TCT     | COMBATE ATÉ A MORTE           | EXPANSÃO DO WORKSHOP     | 8/12  |  |

Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment

Neste ponto, é importante frisar o seguinte: esse levantamento documental foi feito com base no jogo já disponível para o público (*Overwatch 1*). Uma sequência (*Overwatch 2*) ainda não foi lançada, estando prevista para 4 de outubro de 2022. Como já explicado na introdução deste trabalho, a primeira revelação do jogo aconteceu na edição de 2019 da *BlizzCon*, com mais detalhes tendo sido revelados através de outros eventos oficiais que aconteceram entre novembro de 2019 (data de realização da convenção) e a escrita desta monografia.

A revelação da data de lançamento oficial, assim como o maior número de detalhes do que o *multiplayer* vai receber quando a sequência for lançada, por exemplo, aconteceu em uma live oficial<sup>5</sup> ocorrida em Junho de 2022. Nela, os desenvolvedores explicam que *Overwatch 2* vai ser lançado com várias novidades em relação ao seu antecessor. Todo o *multiplayer* vai ser

<sup>5</sup> **Overwatch 2: Reveal Event | June 16**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dTUX1zacoZ4>. Acesso em: Junho de 2022.

migrado para a sequência – ou seja, *Overwatch 1* vai deixar de existir e sua base de jogadores existente – assim como novos jogadores – vai poder jogar *Overwatch 2* imediatamente. O sistema *multiplayer* atual também será gratuito para jogar, seguindo um modelo conhecido de *live-service*<sup>6</sup>.

A jogabilidade do *multiplayer* vai ser modificada: ao invés de seis, agora cada equipe vai possuir apenas cinco jogadores, sendo um tanque, dois danos e dois suportes (**FIGURA 8**). Para garantir que haja um equilíbrio entre as classes diante dessa mudança, vários personagens vão sofrer modificações em seus kits. Sobre o novo modelo de 5 contra 5, o atual diretor de jogo Aaron Keller disse que “Agora, no que diz respeito ao novo formato de 5v5, acho que ele traz algumas coisas incríveis para a mesa, como maior liberdade de movimentação aos jogadores, permitindo que cada membro do time possa ter um pouco mais de impacto na partida” (COSTA, 2022, s/p)<sup>7</sup>.

**FIGURA 8** - Tela de seleção de heróis, agora com apenas cinco jogadores por time.



Fonte: captura de tela do beta técnico do jogo *Overwatch 2*/Blizzard Ent.

Além do *multiplayer*, outra mudança significativa vai ser a introdução de um aspecto *singleplayer* ao jogo. Os jogadores agora poderão jogar uma história que se passa no universo

<sup>6</sup> *Live-service* – ou serviço ao vivo, em tradução livre – é um modelo adotado principalmente para jogos *multiplayer* gratuitos (mas não se limitando somente a estes). Este modelo consiste em entregar conteúdo novo (novos personagens, modos de jogo, mapas etc.) para o jogo de tempos em tempos (normalmente em um sistema de temporadas, definidas previamente pelos desenvolvedores), garantindo que este permaneça relevante e com uma base de jogadores ativa.

<sup>7</sup> COSTA, Thomas. **Overwatch 2 terá atualizações frequentes e aprendeu com os erros**. In: Jun 20, 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/240580-overwatch-2-tera-atualizacoes-frequentes-aprendeu-erros.htm>. Acesso em Junho de 2022.

ficcional da franquia *Overwatch*. Sem muitos detalhes revelados durante a live de anúncio ocorrida em junho de 2022, a maior parte das informações sobre a implementação do *singleplayer* foram revelados durante a edição de 2021 da *BlizzCon*<sup>8</sup>, que aconteceu de forma online.

A campanha – termo utilizado para denominar a história jogável de um videogame – vai colocar os personagens já presentes no jogo (assim com os que irão ser introduzidos depois do lançamento oficial de *Overwatch 2*) contra uma nova ameaça que assola o universo ficcional da franquia *Overwatch*. Os jogadores precisarão enfrentar hordas de inimigos, além de precisar cumprir diferentes objetivos que vão variar de acordo com a missão. Além disso, os jogadores poderão modificar as habilidades de seus personagens através de uma árvore de talentos (FIGURA 9).

FIGURA 9 - Árvore de talentos



Fonte: captura de tela da *BlizzCon* online 2021/Youtube.

O sistema de árvore de talentos consiste em uma série de habilidades únicas que podem ser equipadas para o seu personagem depois de desbloqueadas. Para desbloquear uma habilidade, o jogador vai precisar utilizar pontos de talento (*Talent Points*, ou TP, em inglês) que são adquiridos ao jogar partidas do jogo. A quantidade de pontos depende de uma série de fatores: duração da partida, inimigos eliminados, objetivos concluídos etc. Depois de adquiridos os pontos, eles podem ser gastos para progredir na árvore. Todos os heróis vão começar da parte debaixo da árvore, e precisarão ir desbloqueando as habilidade de linha por linha, fazendo seu

<sup>8</sup> **BlizzConline 2021 | Behind the Scenes of Overwatch 2 | Overwatch.** Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IRj-GotnNaQ>. Acesso em: Maio. 2022.

caminho até o topo. Sobre esse sistema, o diretor de jogo Aaron Keller disse que “alguns dos talentos que nós criamos para o lado singleplayer do jogo são muito legais, e muito, muito divertidos de usar. A Tracer pode praticamente congelar o tempo com um de seus talentos. É muito incrível” (PEREIRA, 2022, s/p, tradução nossa) <sup>9</sup>.

A campanha do jogo *Overwatch 2* vai poder ser jogada tanto nos modelos de *singleplayer* tradicional, quanto no modelo *multiplayer* cooperativo, ambos explicados acima. Ao adicionar uma campanha com recursos narrativos, o jogo *Overwatch 2* vai expandir as histórias presentes no seu universo ficcional. Vamos entender esse universo, assim como ele foi desenvolvido antes do lançamento da sequência, ao longo do próximo tópico.

## 2.2 Sobre os curtas de animação: outras experiências com *Overwatch*

O universo ficcional da franquia *Overwatch* começa em um planeta terra do futuro. Nele, o mundo vivenciou um período de conflito depois que os ômnicos – nome dado aos robôs que adquiriram consciência por conta própria dentro da mitologia do jogo – se rebelaram contra os humanos e iniciaram uma guerra devastadora; período esse conhecido como “crise ômnica”. No meio desse conflito, um grupo de agentes, que ficou conhecido como *Overwatch* (vigília, em tradução livre para o português), surge e acaba com essa ameaça, trazendo paz novamente para o planeta. Além disso, a *Overwatch* se torna a organização oficial de defesa da terra e por muitos anos são celebrados como heróis. Essa celebração termina quando uma corrupção existente dentro da organização é exposta ao público, e o governo exige o fim das atividades através de um decreto conhecido como “Ato de Petras”. O fim da *Overwatch* não significa, contudo, o fim das crises mundiais. Organizações terroristas e uma possível segunda insurreição dos ômnicos assombram a terra, e os antigos heróis precisam decidir se vão contra o Ato de Petras, ou se continuam em sua aposentadoria forçada.<sup>10</sup>

Esse é apenas o pano de fundo geral da história do universo fictício do jogo *Overwatch 1*. Por ter uma jogabilidade exclusivamente *multiplayer*, sem a presença de uma campanha com uma narrativa tradicional (até o momento), a compreensão dessa história vai ficar na mão dos jogadores. Dentro do jogo, é possível desvendar a personalidade dos personagens baseado nas

---

<sup>9</sup> PEREIRA, Chris. **Why Overwatch 2's PvE Talent System Is Staying Out Of PvP**. In: Jun 16, 2022. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/why-overwatch-2s-pve-talent-system-is-staying-out-of-pvp/1100-6504686/>. Acesso em Jun 2022.

<sup>10</sup> Resumo feito com base em um artigo publicado por PURCHESE, Robert. **Yes, Overwatch has a story. Here's everything you need to know**. in: Mar 3, 2017. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/everything-you-need-to-know-about-overwatches-story>. Acesso em Maio 2022.

suas falas e suas interações com outros personagens ao longo das partidas. Se dois personagens são inimigos dentro do universo ficcional, no jogo eles tendem a se insultar ou ser sarcásticos; se são amigos, eles se saúdam e dão apoio um ao outro. Nos mapas, cenários onde as lutas ocorrem, existem pistas sobre eventos dentro da história que aconteceram ali. No mapa “Observatório: Gibraltar” (um antigo quartel general da organização Overwatch), por exemplo, é possível ver as estações de trabalho de Winston, um dos heróis que um dia habitaram aquele lugar (FIGURA 10).

**FIGURA 10** - Mesa de trabalho de Winston no mapa “Observatório: Gibraltar”



Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment

Fora do jogo, o primeiro contato com o largo universo ficcional aconteceu junto do anúncio oficial do jogo *Overwatch 1*, em 2014, através de um trailer cinematográfico<sup>11</sup>. Nele dois irmãos visitavam um museu da organização *Overwatch*, quando são surpreendidos por dois vilões, Widowmaker e Reaper, que tentam roubar um artefato. A dupla é impedida por um dos irmãos, junto de dois ex-membros da organização *Overwatch*, Tracer e Winston. Ao fim do trailer cinematográfico, Tracer devolve o artefato ao seu local original e agradece ao irmão que os ajudou, dizendo que “o mundo sempre precisa de novos heróis”. A partir daí, a desenvolvedora do jogo *Blizzard Entertainment* passa a expandir a história através de mídias secundárias, sendo a principal delas os curtas animados, também com quadrinhos e contos literários.

<sup>11</sup> **Overwatch Cinematic Trailer**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FqnKB22pOC0>. Acesso em: Maio. 2022.

Os planos de continuar a expandir o universo através de curtas animados foi oficializado em 2016, pouco antes do lançamento oficial do jogo *Overwatch 1*, através de um anúncio<sup>12</sup> no blog oficial do jogo. O post afirmava que “esses curtas revelarão as histórias por trás de alguns de nossos heróis mais icônicos e revelarão mais sobre o que os aguarda no futuro” (BLIZZARD, 2016, s/p). O primeiro dos curtas foi *Recall* (2016)<sup>13</sup>, estrelado por Winston, um gorila geneticamente modificado, dando início à compreensão da narrativa que futuramente envolveria a junção dos heróis no jogo. No curta, Winston está em um impasse: ao ver o mundo sofrendo com tantos problemas, ele pensa em chamar a *Overwatch* de volta. Contudo, ele é avisado por Atena, a sua parceira e inteligência artificial, que a *Overwatch* teria sido banida por decisão do Ato de Petra. Depois de ser atacado pela Talon, uma organização criminosa existente no universo ficcional, ele decide ir em frente e chamar seus antigos colegas de trabalho para juntos voltarem a agir em prol do planeta. Essa chamada vai reverberar ao longo da história do universo fictício de *Overwatch 1*. É o caso de outros curtas, lançados posteriormente, como *Dragons* (2016)<sup>14</sup> e *Rise and Shine* (2017)<sup>15</sup> – em ambos, vemos outros personagens fazerem referência ao fato de que foram convocados por Winston.

Em entrevista ao IGN<sup>16</sup>, Jeff Chamberlain, então supervisor de efeitos visuais, disse que o desejo da equipe, antes do lançamento do jogo, seria criar uma série com várias histórias rápidas sobre os diferentes personagens, e não apenas um filme de lançamento para o produto. Por isso, nem todos os curtas são diretamente ligados à história principal, alguns – como *Infiltration* (2016)<sup>17</sup> e *The Last Bastion* (2016)<sup>18</sup> – servem muito mais para expansão de personagens que fazem parte do universo do jogo, do que um complemento para a narrativa iniciada em *Recall* (2016). *Infiltration* (2016), por exemplo, é sobre uma missão da Talon na Rússia. Nele, podemos compreender um pouco mais sobre a personalidade da personagem Sombra, assim como ter um vislumbre da história do ponto de vista dos vilões.

---

<sup>12</sup> Blizzard Entertainment. **Explorando o mundo de Overwatch**. in: Mar 16, 2016. Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/news/20063489/>. Acesso em Maio 2022.

<sup>13</sup> **Overwatch Animated Short | "Recall"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sB5zIHMsM7k>. Acesso em: Maio. 2022.

<sup>14</sup> **Overwatch Animated Short | "Dragons"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oJ09xdxzIJQ>. Acesso em: Maio. 2022.

<sup>15</sup> **Overwatch Animated Short | "Rise and Shine"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=8tjcm\\_kI0n0](https://www.youtube.com/watch?v=8tjcm_kI0n0). Acesso em: Maio. 2022.

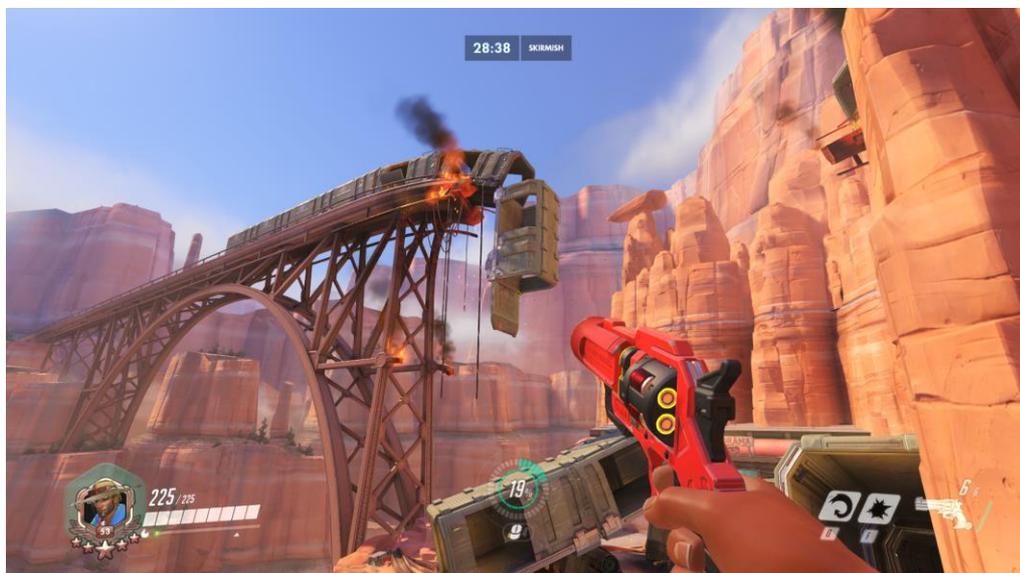
<sup>16</sup> O'BRIEN, Lucy. **The Future of Overwatch's Storytelling**. In: Mar 17, 2017. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2017/03/13/the-future-of-overwatches-storytelling>. Acesso em Junho de 2022.

<sup>17</sup> **Overwatch Animated Short | "Infiltration"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Og5-Pm4HNIU>. Acesso em: Maio. 2022.

<sup>18</sup> **Overwatch Animated Short | "The Last Bastion"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=to8yh83jIXg>. Acesso em: Maio. 2022.

Sobre o desenvolvimento dos curtas, Chamberlain também disse que leva de seis a oito meses entre os primeiros estágios (argumento e storyboard) e a finalização. Ele também afirma que não trata-se de produção totalmente independente, e que às vezes os *Level Designers* (ou seja, a equipe que trabalha na criação dos mapas do jogo) dão assistência a equipe dos curtas, como a disponibilização de materiais gráficos e 3D. Em contrapartida, essa equipe também acaba adicionando itens do curta nos mapas já existentes no jogo, como forma de fazer referência a uma história contada por um curta. Um exemplo é o trem descarrilhado no mapa “Rota 66” (**FIGURA 11**); o como e o porquê do trem está naquele estado é explicado através da trama do curta *Reunion* (2018)<sup>19</sup>.

**FIGURA 11** - Trem descarrilhado no mapa “Rota 66”



Fonte: captura de tela do jogo *Overwatch 1*/Blizzard Entertainment.

*Zero Hour*, o curta-metragem que funciona como objeto central deste trabalho, foi lançado durante a última edição presencial da *BlizzCon*, que ocorreu em novembro de 2019<sup>20</sup>. Nesta edição, o segmento da franquia *Overwatch* começa com um breve vídeo chamado *The Story so Far*<sup>21</sup>. Nele, vemos um resumo de todos os curtas cinemáticos lançados para o jogo até aquele dado momento. Esse vídeo serviu como pontapé para a chegada de Jeff Kaplan, então diretor de jogo de *Overwatch 1*, que estava usando um moletom da personagem D.va. Ele faz

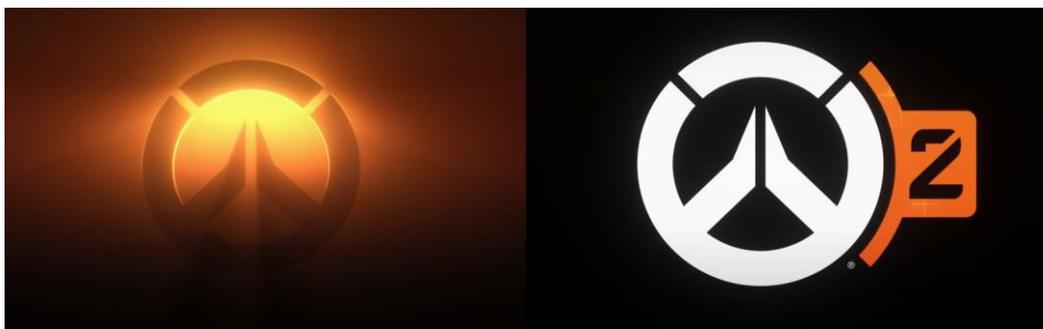
<sup>19</sup> **Overwatch Animated Short | "Reunion"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PKYVvPNhRR0>. Acesso em: Maio. 2022.

<sup>21</sup> **Overwatch | The Story so Far**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QbMbZjhSJqo>. Acesso em: Maio. 2022.

um breve discurso, lembrando que, cinco anos antes, naquele mesmo palco, eles anunciaram o jogo pela primeira vez. Kaplan então completa sua fala, dizendo que “os homens e mulheres que fizeram *Overwatch 1* gostariam de dedicar (o que vão mostrar a seguir) a vocês”. Com isso, o curta *Zero Hour* (2019) começa a passar.

*Zero Hour* é a continuação de histórias que começaram em outros curtas. Winston, o gorila de *Recall* (2016); Tracer a heroína de *Alive* (2016)<sup>22</sup>; e Mei, a sobrevivente de *Rise and Shine* (2017) estão em uma nave, a caminho de Paris, para impedir um ataque do grupo de terroristas ômnico Setor Nulo. Durante o embate, Mei acaba ferida e o trio se vê sem muitas opções, até que os heróis alertados por Winston durante o curta *Recall* (2016) aparecem. São eles Genji, o ninja de *Dragons* (2016); Reinhardt e Bridgitte, ambos de *Honor and Glory* (2017)<sup>23</sup>, *Echo*, a robô de *Reunion* (2018), que é reativada por Cassidy; e Mercy (que não havia aparecido como personagem oficialmente em nenhum curta anterior, mas apresentada em vídeos e fotografias). Reunidos, o grupo de heróis da organização *Overwatch* consegue vencer a ameaça ômnica em Paris. No fim, uma policial pergunta se aquele reencontro significava que a *Overwatch* estava de volta. Winston responde que sim. O curta termina com o logo original do jogo *Overwatch 1* transicionando para um 2 (FIGURA 12). Essa foi a revelação oficial de *Overwatch 2*.

**FIGURA 12** - Transição do logo de *Overwatch 1* para *Overwatch 2*



Fonte: captura de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube

A revelação promovida na *Blizzcon* já sugeria uma maior complexidade para o jogo, que passaria a ser uma fusão entre os modos *multiplayer* e *singleplayer*, isto é, a interação entre diversos jogadores seria evidenciada nas experiências individuais de cada personagem e seus

<sup>22</sup> **Overwatch Animated Short | "Alive"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U130wnpi-CQ>. Acesso em: Maio. 2022.

<sup>23</sup> **Overwatch Animated Short | "Honor and Glory"**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sQfk5HykiEk>. Acesso em: Maio. 2022.

atributos particulares de personalidade. De todo modo, estes formatos e atributos técnicos ligados ao funcionamento dos jogos eletrônicos não resumem de forma exclusiva as suas estratégias, pelo menos é o que observa-se na relação entre os curtas e a transição entre as diferentes versões do *game*. Há tanto, como em *Overwatch 1*, um jogo exclusivamente *multiplayer*, onde dois times de seis lutam um contra o outro pelo controle de um objetivo, quando um universo ficcional, no qual há um mundo futurístico onde houve uma grande guerra entre humanos e ômnicos (robôs); essa guerra foi interrompida pelos agentes da organização que dá título do jogo, a *Overwatch*.

Eles são descritos como heróis dentro da mitologia do universo e dentro da interface do jogo. Entretanto, a fusão entre a ludicidade e as narrativas ficcionais que a envolvem é complexificada aqui, pois a experiência para o jogador não é tão linear. Mas, ao contrário do que se esperaria de um jogo que possui um universo delimitado pela existência de heróis, que protegem a humanidade; e de vilões, que a ameaçam, o jogo simplesmente dá ao jogador a possibilidade de escolher qualquer personagem disponível, a maioria sendo parte canônica da organização *Overwatch*. Então, temos partidas onde a Mercy luta contra a Tracer, ainda que no universo ficcional elas sejam companheiras e lutem do mesmo lado. Há também o fato de que os objetivos do jogo não necessariamente espelham os objetivos propostos dentro desse universo ficcional da organização *Overwatch*: escoltar uma carga ou controlar um ponto não necessariamente se assemelham a livrar o mundo da ameaça ômnica.

De todo modo, o objetivo deste trabalho estará limitado a compreender a fusão estratégica entre os aspectos lúdicos e narrativos dos curtas na sua relação com os jogos. Neste sentido, como estes acontecimentos são aceitos de bom grado pelo jogador devido a suspensão da descrença no círculo mágico. Segundo Matheus Bigogno et al (2017), suspensão da descrença é “a vontade do espectador de aceitar como verídicas as premissas do jogo ou ficção, independente delas terem verossimilhança com a vida real ou parecerem indubitavelmente fantasiosas ou fictícias” (p. 1069), ou seja, a compreensão de existem regras únicas e coerentes dentro de um contexto, tornando-o consumível sem deixar de fazer sentido. Esse contexto, no caso do jogo eletrônico, é o círculo mágico – conceito introduzido por Johan Huizinga (2001) em seu livro *Homo Ludens*. O autor diz que é espaço que é delimitado previamente, e pode ser físico ou metafísico; e que possui regras próprias: “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes.” (2001, p. 20).

Trazendo para o contexto específico do jogo *Overwatch 1*: existe um contrato silencioso entre os consumidores e o jogo, em que é possível compreender que há uma separação entre o

que acontece dentro do círculo mágico, e o universo ficcional que funciona como pano de fundo para este. Essa separação é o que permite a expansão da história: uma vez que é aceito de bom grado que as ações dentro do jogo não necessariamente refletem as personalidades dos personagens, é possível se utilizar de outras mídias para compreensão da história como um todo – mídias essas que funcionam melhor quando se trata de contar uma narrativa de forma linear, diferente da jogabilidade exclusivamente *multiplayer* do *Overwatch 1*.

A linearidade da narrativa, que está presente nos curtas animados – e, mais especificamente, no curta *Zero Hour* (2019) –, também vai servir de porta de entrada para a introdução de uma campanha *singleplayer* em *Overwatch 2*. Sua revelação, através do curta, já funciona como uma prévia do que está por vir quando a sequência chegar. Ao longo do próximo tópico, vamos compreender questões pertinentes à narrativa antes de analisarmos como *Zero Hour* (2019) alcançou esse feito.

### 3. ESTRUTURA NARRATIVA E EXPANSÃO DE MÍDIAS

Antes de analisar a ideia de expansão, ou narrativa transmídia (em inglês, *transmedia storytelling*), Carlos Scolari (2013) sugere compreender o próprio conceito de narrativa, e sua importância na vida do *Homo Sapiens*. O processo de contar histórias, fatos ou acontecimentos através de palavras é conhecido como narrativa. A narrativa está presente na história do ser humano desde os primórdios da Terra. Roland Barthes (2001) diz que “a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas” (p. 104). É intrínseco ao ser humano compartilhar suas histórias e passar adiante suas memórias, através da fala. É também através de uma progressão cronológica que temos conhecimento aos estudiosos da narratologia - o estudo das narrativas.

Os primeiros estudos datam desde 335 a.C., quando Aristóteles escreveu *A Poética*, livro que reunia suas críticas e seus pensamentos sobre os trabalhos de seus alunos – trabalhos esses geralmente ligados à poesia e à arte. André Vieira (2001) diz que a “profundidade com que este autor analisou a tragédia foi tão grande que até hoje esta permanece sendo uma obra de referência para o entendimento da narrativa” (p. 599). Outro importante autor do campo foi Vladimir Propp, um estudioso estruturalista russo, que analisou os contos de fada de sua terra natal para tentar identificar semelhanças entre características que os constituem. O resultado foi o livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*, publicado em 1928. Sobre Propp, Vieira (2001) diz que “entende uma descrição dos contos segundo as suas partes constitutivas e as relações destas

partes entre si e com o conjunto. Analisando e comparando a distribuição dos motivos em diversos contos, Propp descobriu que muitas vezes os contos emprestam as mesmas ações a personagens diferentes ” (p. 599).

Roland Barthes (2011), um dos grandes nomes dos estudos narratológicos, contribuiu para o campo com seu texto *Introdução à análise estrutural da narrativa*. Nele, o autor busca compreender de que forma é possível estruturar coerentemente a narrativa. Barthes (2011) afirma que o grande número de narrativas existentes no mundo (e o fato de que, a cada momento, novas estão surgindo) impede o campo de entendê-las via método generalista, e sugere o modelo hipotético de descrição (teoria no sentido pragmático) e procedimento dedutivo que parte de um modelo fundador à análise estrutural, por meio das diferenças, no sentido de apontar sua pluralidade histórico-cultural.

Muitos comentaristas, que admitem a ideia de uma estrutura narrativa, não podem resignar-se entretanto a separar a análise literária do modelo das ciências experimentais: eles podem intrepidamente que se aplique à narração um método puramente indutivo e que se comece por estudar todas as narrativas de um gênero, de uma época, de uma sociedade, para depois passar ao esboço de um modelo geral. Essa maneira sensata de ver é utópica. (BARTHES, 2011, p. 21)

Barthes (2011) busca então respostas na linguística para compreender os "níveis do sentido" (p.25) nas narrativas, através de signos e níveis hierárquicos de correlação entre a história (argumento) e o discurso (sentido contextualizado): "ler (escutar) uma narrativa não é somente passar de uma palavra a outra, é também passar de um nível a outro" (p.27). Então, percebe-se a lógica fundada na narratologia como fundamento também para alguns jogos eletrônicos, em especial, "o nível das 'ações' [isto é] dos personagens como actantes" (BARTHES, 2011, p.27). A compreensão da narrativa neste trabalho, ainda que sempre fundada na narratologia, está baseada em especial na decomposição de sua estrutura em categorias básicas e já vinculadas aos estudos de ficção nas mídias, em Marcelo Bulhões (2009), assim como, no "estatuto estrutural dos personagens" (BARTHES, 2011, p.43).

### **3.1 Categorias narrativas**

As categorias narrativas descritas por Marcelo Bulhões (2009) são denotadas no ficcional. Ele define ficção como “ato ou efeito do trabalho imaginativo, idealizado, fingido; é tanto a ação de fantasiar quanto as produções que decorrem dela” (p. 17) – ou seja, a encenação de uma realidade, geralmente é espelhada na nossa, mas sem limitações. O autor aponta que, apesar das narrativas ficcionais estarem ancoradas na mídia, elas ainda bebem de outras teorias, como a da literatura (p. 79). Dito assim, quatro são as categorias narrativas.

### 3.1.1 Foco narrativo

O foco narrativo está ligado à perspectiva pela qual uma história é narrada. Isso significa que uma história é sempre contada por alguém, conhecido como o narrador. Bulhões (2009) afirma que o narrador é “uma instância, responsável por revelar a nós, espectadores ou usuários, o mundo narrativo” (p. 80). Luís Cardoso (2003) diz que o “narrador é considerado como o agente, integrado no texto, que é responsável pela narração dos acontecimentos do mundo ficcional” (p. 57). Dentro das teorias narrativas, ainda segundo Bulhões (2009), existem três diferentes procedimentos da focalização: a focalização externa, interna e a onisciente.

Na focalização externa “há a mera representação de características superficiais de ações, ambientes e personagens, e o espectador (...) apenas observa a exterioridade dos elementos ficcionais” (p. 84). Isso significa que tudo que é passado a quem consome a narrativa é limitado a descrições e outros elementos visuais, não havendo um aprofundamento na psique; ou acesso ao emocional dos personagens.

Já para a focalização interna, Bulhões (2009) diz que é o ponto de vista de um personagem que está inserido no contexto da narrativa. “Nesse caso, o personagem, principal ou secundário, desempenha também a função de focalizador [...] só narra aquilo que vê ou que faz parte do campo da sua consciência ou de suas impressões internas” (p. 84). Aqui, a narrativa já não se limita somente aos aspectos visuais/descritivos, mas também ganha acesso a detalhes do interior de um personagem – contudo, somente ao interior do personagem específico que narra a história.

Já a focalização onisciente é a mais abrangente das três, pois nela a narração vai conseguir ultrapassar as barreiras do descritivo e do individual. A figura narradora, em sua contação, terá acesso a todas as informações, referentes não só a quem são os personagens, mas como esses se sentem, se comportam; seus passados, seus futuros. Detalhes do ambiente e etc. Bulhões (2009) diz que:

capacidade praticamente ilimitada de conhecimento por parte da instância narradora, que se comporta como uma entidade poderosíssima (...). As informações da narrativa são transmitidas por uma espécie de visão voraz e penetrante, que tudo transpassa, que não deixa passar detalhe algum, nem mesmo os pensamentos mais ocultos ou inconfessáveis dos personagens. (BULHÕES, 2009, p. 85)

O desdobramento dessas diferentes focalizações narrativas acontece em paralelo a uma outra discussão trazida por Bulhões (2009) em relação à presença do narrador dentro de narrativas midiáticas – ou seja, narrativas do cinema, da televisão, dos jogos. O autor diz que a existência de um narrador nesse tipo de obra não é aceito com facilidade, já que essas mídias centram-se no que é mostrado e não no que é narrado (p. 81). Ele endereça essas preocupações

afirmando que essa resistência em aceitar a presença do narrador na ficção midiática acontece pois existe o costume de associar essa figura a um alguém (p. 81).

Todavia, o narrador do ficcional midiático é, como em qualquer manifestação narrativa, o enunciador do discurso, o qual pode assumir nitidamente uma voz ou se comportar como uma entidade "invisível", não devendo, pois, ser sempre associado a uma voz reconhecível. Além disso, acreditar que a narrativa midiática é calcada no mostrar e não no narrar é, de certo modo, tornar-se presa ingênua do próprio efeito ilusionista constituído pelo maquinário das mídias. (BULHÕES, 2009, p. 81-82)

Muito do que o autor diz em relação ao tal efeito ilusionista diz respeito às próprias decisões do diretor dos produtos midiáticos em relação ao que é mostrado. Os acontecimentos são exibidos ao público de acordo com certos posicionamentos de câmera, planos etc; o que, à primeira vista, causa a sensação de observação sem interferência; mas que na realidade é parte de uma narrativa, construída minuciosamente para fazer sentido em relação a um enredo. Também é importante ressaltar que existem ferramentas para a implementação de um narrador ao qual o público consegue compreender a existência, através da *voz off*, por exemplo (BULHÕES, 2009, p. 82).

### 3.1.2 Espaço

Bulhões (2009) define espaço como o “ambiente que se desenrola uma história [...] e “território ou componente físico que serve de cenário ao desenrolar da ação narrada” (p. 88). Espaço é o local, concreto, onde a narrativa vai acontecer. No caso de um filme cinematográfico, as locações onde as gravações irão ocorrer; no caso de uma animação ou de um videogame, é um espaço construído digitalmente para a inserção de personagens. Gilka Vargas (2014) diz que:

O cinema, assim como a literatura e o teatro, necessita do espaço, do lugar para contar uma história. Na literatura, é construído por meio das palavras, descrito no texto; no teatro, é criado no palco; no cinema, devido às suas características e peculiaridades, esse espaço é primeiramente concreto. Antes de se tornar imagem, é físico, tridimensional, real, constituído pelas coisas do mundo em sua materialidade. Tem como função essencial ser um suporte físico a ser capturado pela câmera, permitindo que as ações do filme nele possam ocorrer e que os atores nele possam atuar. (VARGAS, 2014, p. 7)

O espaço dentro da narrativa tem um papel crucial. É nele que vai se desenrolar toda história a ser contada, que vamos assistir o desenvolvimento dos personagens. Bulhões (2009) diz que o espaço é um “elemento portador de traços semânticos inseparáveis das situações narrativas e dos atributos ou estados vividos pelos personagens” (p. 88) – ou seja, o espaço vai ajudar no entendimento de quem são os personagens. Para além da narrativa e da atuação, é

através do espaço que se consegue construir o perfil de quem protagoniza a história. Mas antes de nos aprofundarmos nesse assunto, vamos primeiro entender o espaço fílmico.

Dentro da narrativa cinematográfica, especificamente, o espaço é dinâmico. Isso ocorre porque existe uma movimentação de câmera, que percorre tal espaço e expande o universo da história – diferente de uma pintura ou uma fotografia, por exemplo. Bulhões (2009) diz, sobre a movimentação da câmera, que: se “realiza uma apreensão dinâmica do espaço recortado, o qual se abre e se estende por conta da própria possibilidade de ação desse ‘olho’ voraz e livre” (p. 89). Essa extensão do espaço está ligada também ao que Jacques Aumont (2007, p. 25) chama de espaço fílmico.

Aumont (2007), antes de definir o que é espaço fílmico, fala do conceito de dentro do campo e fora do campo. O autor discorre que dentro do campo existe uma “porção de espaço imaginário, que está contido dentro do quadro” (p. 21), ou seja, um pedaço de um cenário, que é parte de um mundo habitado pelos personagens do filme. Por exemplo, se estamos assistindo a uma cena que se passa em uma sala de estar, e conseguimos ver diretamente dentro do enquadramento um sofá, uma mesa de centro, um controle remoto etc., estes elementos são o que estão dentro do campo. Já o fora do campo, ainda segundo Aumont (2007), é tudo aquilo que constitui o resto do cenário; a televisão para onde o sofá está virado, a porta de entrada e de acesso ao resto da casa etc., é um “espaço, invisível mas prolongando o visível” (p. 24).

Desse modo, embora haja entre eles uma diferença considerável (o campo é visível e o fora de campo não é), pode-se de certa forma considerar que campo e fora de campo pertencem ambos, de direito, a um mesmo espaço imaginário perfeitamente homogêneo, que vamos designar com o nome de espaço fílmico ou cena fílmica. (AUMONT, 2007, p. 25)

O espaço fílmico é justamente a junção do campo e fora de campo: é todo o espaço que existe dentro daquele universo onde está a sala de estar (sendo visto pelo espectador ou não). E num filme, vai ser o movimento da câmera que vai nos apresentar todo esse espaço fílmico – à medida que a história avança, e novos lugares são explorados, nosso conhecimento do espaço vai aumentando.

Sônia Rodrigues (2014) fala que o espaço de uma narrativa deve encaixar com a história e com os personagens. Todos devem fazer parte de um conjunto de elementos que a autora chama de “mundo inconfundível”, ou seja, a existência dos personagens naquele certo local e naquele certo tempo precisa fazer sentido. Uma narrativa pré-histórica com personalidades contemporâneas, por exemplo, não faz sentido; a não ser, claro, que isso faça parte da mitologia do universo que está sendo construído – e mesmo assim precisa estar muito bem explicada.

Em qualquer boa narrativa, a história-base se concretiza num mundo inconfundível. Se a *story line* dá a impressão de que poderia estar em qualquer

outro lugar, alguma coisa está faltando ou sobrando. Ou algum conceito está mal aplicado. Em séries, a competência narrativa do roteirista está em organizar esses elementos de forma a fazerem parte daquela narrativa e de nenhuma outra. (RODRIGUES, 2014, p. 27)

Como já dito anteriormente, a função do espaço fílmico, além de dar contexto e forma ao universo da história a qual estamos assistindo, também serve para demonstrar a personalidade dos personagens que nele vivem. Bulhões (2009) diz que, através do espaço, é possível “ilustrar contextos sociais, delinear condições psicológicas e existenciais dos personagens, e esboçar caracteres de identificação histórico-contextual” (p. 88-89). Visualizando o exemplo da sala de estar: se nela vemos itens de luxo, quadros caros, uma pasta executiva, sapatos de grife no chão etc., podemos deduzir que uma pessoa rica reside ali, sem necessariamente vermos o personagem na tela; ou, caso presente na tela, sem que ele verbalize o próprio estado financeiro.

O espaço também serve de âncora para a temporalidade da narrativa. A justaposição entre o que o espaço era quando nos foi apresentado, e o que ele se tornou depois do andar da história ajudam a criar a noção de passagem de tempo; assim como compreender as mudanças que o universo onde ela se passa sofreu. A sala de estar, uma vez nova e cheia de objetos caros, então se torna um lugar sujo, cheia de objetos geralmente associados a bagunça (como papéis velhos, embalagens vazias e roupas antigas) – como público, podemos perceber visualmente que houveram mudanças que afetaram a pessoa que ali morava; ao ponto de seu estado financeiro mudar drasticamente. Tudo isso ajuda a formar o mundo inconfundível. Bulhões (2009) diz:

O comportamento da imagem nas narrativas midiáticas torna a representação espacial inseparável da temporal: o espaço, materializado pelo que se vê na imagem, preenche ou corporifica a temporalidade, manifestando-se na fluência do próprio movimento e na transformação de nuances plásticas. (BULHÕES, 2009, p. 89)

A questão da temporalidade, contudo, não se limita somente ao espaço e é uma categoria própria. Veremos mais sobre no próximo tópico.

### 3.1.3 Tempo

O tempo é outra importante categoria narrativa. Sua presença é imprescindível e acompanha toda a jornada dos personagens, assim como as mudanças que ocorrem no espaço. Bulhões (2009) diz que “em toda narrativa existe a sucessão ou a transformação de estados que se processam no âmbito da temporalidade” (p. 93) – ou seja, a progressão de eventos dentro de uma narrativa se dá, justamente, porque existe uma passagem de tempo que os acompanha. Nas

mídias, tema específico deste trabalho, a câmera vai ser um pivô desse curso temporal, uma vez que a sua movimentação está ligada diretamente aos percursos por onde a narrativa vai transparecer. Nas narrativas midiáticas, isso vai ajudar a construir o que Bulhões (2009) chama de simultaneidade.

A simultaneidade ocorre pois a narrativa visual das mídias, principalmente do cinema, tendem a acontecer por conta de uma sucessão de planos. Podemos ver quando duas ações, ainda que em cenários diferentes, acontecem ao mesmo tempo. Voltando ao exemplo que usamos no tópico acima, se vemos uma mulher sentada na própria sala, digitando em seu celular; depois um homem, em outro local, recebendo uma notificação – conseguimos deduzir que os dois estão se comunicando, ainda que em espaços diferentes. Essa simultaneidade de acontecimentos é parte do modelo das narrativas midiáticas, especialmente do cinema e da televisão, e ajuda a construir a temporalidade da história de forma mais coesa e próxima da nossa realidade: a sensação é de que vemos o desenrolar da história ao mesmo tempo em que ela acontece; diferente de uma literatura, por exemplo, em que uma cena curta pode acontecer ao longo de muitas páginas, se distanciando assim do tempo no mundo real.

No processo de aquisição de sua linguagem [...] o cinema aprendeu a lidar com ocorrências narrativas múltiplas. Assim, se nos primórdios o cinema conseguiu apenas dizer que após uma ação vinha outra, depois passou a dizer que enquanto uma ocorrência se desenrolava outra também acontecia. (BULHÕES, 2009, p. 93)

O autor também fala de dois conceitos que se relacionam com a temporalidade da narrativa: o tempo da história e o tempo do discurso. O tempo da história “diz respeito à sequência ou à experiência temporal do interior da narrativa” (BULHÕES, 2014, p. 94) – ou seja, é o tempo presente dentro da narrativa. Vai condizer com o tempo, por exemplo, em que um personagem nasce, cresce e vira um adulto; ou o tempo que um personagem se desloca do Brasil até o Japão. Já o tempo do discurso “é o que transcorre no âmbito da representação da história” (BULHÕES, 2014, p. 94) – ou seja, vai ser justamente o tempo de tela em que vemos tais ações acontecerem. Então, se o processo de crescimento de um personagem, ou o seu deslocamento do Brasil ao Japão, é exibido em um filme de uma hora; então o tempo do discurso vai ser uma hora.

Existe, inerente à narrativa, a ideia de que o tempo dentro da história se passa da mesma forma como o tempo no nosso mundo real. Então, no tempo da história, mesmo que nós não vejamos todo o processo de crescimento de um personagem desde seu nascimento – algo que levaria anos – até sua vida adulta, sabemos que tais anos se passaram, pois conseguimos comparar com nossa própria realidade e o fato de que levamos anos para crescermos. O mesmo

com uma viagem entre países – em uma história, pode levar apenas um minuto para vermos um personagem embarcar num avião no Brasil e, no momento seguinte, desembarcar no Japão; mas na realidade sabemos que é uma viagem longa e que dura muitas horas.

Esses espaços abertos de tempo, que não são vistos em tela, mas são compreendidos pelo espectador, são feitos através de um recurso chamado de eclipse. Carlos Gerbase (2014) define a eclipse como “um ‘buraco’ temporal na trama” (p. 42). Não vemos tudo que acontece entre a infância e a vida adulta do personagem. As histórias vão mostrar somente os momentos importantes, marcantes, que ajudaram a moldar a personalidade de tal personagem; assim como acontecimentos relevantes para a trama como um todo. A mesma coisa acontece na viagem: para a história, não é relevante mostrar as muitas horas de voo que um personagem vai fazer entre o Brasil e o Japão; só é importante, para o público, saber que ele se deslocou de um país para o outro. Gerbase (2014) diz ainda que a história siga em frente, ficará por conta de quem assiste “presumir o que aconteceu no tempo suprimido e fazer as relações necessárias entre o ‘antes’ e o ‘depois’ para que a eclipse seja bem sucedida, tanto narrativa quanto dramaticamente” (p. 42).

Outros recursos narrativos referentes à temporalidade são os *flashbacks* e *flashforwards*. O primeiro dos conceitos, o *flashback*, diz respeito a exibição de acontecimentos do passado de um personagem em uma narrativa: se um adulto tem um medo irracional de cachorros, através desse recurso podemos ver em sua infância que ele um dia foi atacado por um, o que o deixou traumatizado. No caso das narrativas midiáticas, o *flashback* pode tanto ser uma cena exibida anteriormente, ou uma inteiramente nova. Ravenna Barroso (2018) diz que tal recurso pode ser usado para “relembrar incidentes já passados, no meio de uma grande massa de roteiro, a fim de ambientar e enriquecer a narrativa presente” (p. 14).

Já os *flashforwards* são exibições de acontecimentos futuros. Barroso (2018) diz que estes servem para “geração de expectativa e indução de curiosidade ao que irá acontecer futuramente na estória” (p. 14). Através do *flashforward*, podemos ter vislumbres do futuro da história: no presente, temos um homem com um medo irracional de cachorros; mas ao espirmos seu futuro, vemos que ele adotou um animal e não parece mais temeroso. Isso instiga ao espectador a dúvida: como ele superou seu medo? a jornada que veremos no presente do personagem será responsável por responder a essa pergunta.

Ambos os recursos devem ser utilizados com diligência, contudo, uma vez que a cronologia da história pode ficar um pouco confusa caso os acontecimentos do passado ou futuro não sejam bem especificados. Barroso (2018) diz que “ambos devem ser utilizados com cautela, pois se um espectador disperso visualizar o ponto de conexão entre dois tempos

diferentes da história, ele ficará desorientado” (p. 14). Para não gerar confusão, inclusive, a imagem (nas narrativas midiáticas) desses recursos tende a ser desfocada e ter uma paleta de cores diferente do resto da narrativa, a fim de ser facilmente reconhecida como um *flashback/flashforward*.

Todos esses recursos ajudam a compreender o papel da temporalidade na construção do mundo inconfundível apresentado por Rodrigues (2014). É importante que a progressão temporal seja coerente com as mudanças sofridas pelos personagens: a infância, a adolescência e a vida adulta de um personagem não é igual. Há mudanças na tecnologia, na cultura pop e no próprio cenário que o rodeia. Rodrigues (2014) diz que a “época em que a narrativa se passa só predomina sobre o lugar nas narrativas realistas [...] Por causa do contexto histórico” (p. 27). Isso indica que, caso a história se passe em uma época distinta, como a idade média ou os anos oitenta, as roupas, o modo de falar ou de se relacionar vão ser responsáveis por construir uma cronologia verossímil.

#### 3.1.4 Personagem

A última categoria narrativa citada por Bulhões (2009) é a do personagem. Essa figura é central a qualquer narrativa, e vai ser a responsável por guiá-la adiante. Se por um lado o foco narrativo, o espaço e o tempo servem para estabilizar o mundo inconfundível da história, o personagem vai ser responsável por protagonizar os acontecimentos presentes nela – ou seja, as histórias que acontecem em certo lugar, em certo tempo, vão acontecer porque algo ou alguém as viveu.

Nas narrativas midiáticas, o personagem é marcado por uma representação visual concreta. Isso significa que, ao assistirmos uma peça audiovisual, conseguimos ver claramente o personagem e sua jornada através da imagem em movimento. Bulhões (2009) diz que “a imagem midiática tem a prerrogativa de corporificar o personagem, dar-lhe uma excepcional materialidade” (p. 99). Isso se diferencia da literatura, por exemplo, onde o personagem existe baseado na imagem que criamos em nossa cabeça; tornando-o, de certa forma, único para cada leitor.

Essa corporificação, citada pelo autor, não serve unicamente para o propósito de representação imagética. A imagem vai ser também parte importante da caracterização dos protagonistas daquela história. Rodrigues (2004) diz que “o perfil de cada personagem está obrigatoriamente relacionado à história-base e às definições de época, lugar, cenários” (p. 39), isto significa que as cores, as roupas, os trejeitos, tudo isto será usado para compor a

personalidade do personagem, assim como, encaixá-lo no mundo inconfundível, de forma que o espectador consiga compreender que ele pertence aquele lugar.

Uma história que se passa nos dias de hoje, vai ser marcada por personagens que usam roupas atuais, tem conhecimento de tecnologia e referências modernos; enquanto uma história que se passa em um reino, em um período fantasioso, mas que espelha a idade média, vai ter protagonistas que fazem parte de uma hierarquia real bem definida, que usam figurino datado, uma linguagem diferente e com gírias inexistentes – de forma que ao público será estranho e, pela mesma razão, compreensível que se passa em outro momento histórico.

No âmbito geral da narrativa, cada personagem presente na história tende a cumprir papéis específicos para o desenvolvimento dela. Bulhões (2009) afirma que a configuração do personagem é, “em larga medida, como um ser de contornos definidos, os quais se relacionam à sua função e ao seu destaque na estrutura narrativa: protagonista (ou herói), antagonista, personagem secundário etc.” (p. 100). O protagonista vai ser o centro da história: seguiremos sua jornada. O antagonista vai criar obstáculos, e os personagens secundários vão ajudar a moldar o mundo, assim como fornecer suporte ao protagonista, dando a ele profundidade; assim como, garantindo que a história progrida. Estes são membros da família, amigos, conhecidos ou apenas estranhos que ajudam na jornada.

Os personagens também possuem características inerentes à própria personalidade, e sua personalidade tende a ser o guia de onde parte o seu desenvolvimento. Por exemplo, um personagem pode começar uma história sem ter medo de se envolver romanticamente com outra pessoa. Mas aí, a partir dos acontecimentos da história – o personagem tem o coração partido, é rejeitado ou traído – ele pode mudar sua perspectiva e passar a ser cauteloso. Sua personalidade pode passar por mudanças: uma vez calmo e confiante, pode se tornar neurótico e inseguro. Segundo Rodrigues (2014), essas mudanças são perceptíveis pelo espectador da narrativa midiática com base na própria vivência. Ela diz que “o que os personagens fazem na narrativa de ficção, o que sofrem, o quanto erram, o quanto machucam é semelhante ao que pessoas de carne e osso fazem na vida.” (p. 40)

Em seu livro, *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*, Jason Mittell (2015) complementa este argumento ao falar sobre como consistência e identificação com os personagens nas *soap operas*<sup>24</sup>, mas também aplicável a outras narrativas midiáticas, ajudavam ao engajamento do público com o produto. Ele diz que “o largo conjunto de *soap*

---

<sup>24</sup> *Soap opera* é um gênero de obras de ficção, similares as telenovelas brasileiras, que são exibidas por canais de televisão, são compostas por capítulos e possuem duração indeterminada, podendo ser transmitidas por anos.

*operas* diurnas mantém estabilidade através de personagens âncoras, que talvez vivam suas vidas inteiras [...] espelhando a linha do tempo dos espectadores em casa” (MITTELL, 2015, p. 127, *tradução nossa*). Essas similaridades ajudam a criar identificação do público com os personagens, de forma que este consiga aceitar o mundo inconfundível dentro da narrativa midiática.

### 3.2 Narrativa transmídia: expansão dos formatos narrativos

Adilson Xavier (2015) define *storytelling* como “tecnarte de elaborar e encadear cenas, dando-lhes um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central” (p. 11). De fato, esse é um conceito presente nas questões narrativas, uma vez que a habilidade de “contar histórias” (tradução literal para *storytelling*), especialmente, em um momento onde a tecnologia se torna parte importante de todos os processos comunicacionais, é de suma importância para manter o público interessado. João Carlos Massarolo (2014) fala sobre como a *storytelling* se fixa na comunicação, afinal ela possui a competência de “uma ferramenta que permite a construção de universos narrativos densos, povoados por realidades ficcionais complexas” (p. 50) e acaba, inclusive, precisando ir além da narrativa tradicional.

Quando falamos de narrativa tradicional, nos moldes deste trabalho, nos referimos às narrativas que são contadas por modelos já estabelecidos: uma narrativa verbal, contada de pessoa para pessoa; uma narrativa fílmica, contada através da película do cinema; uma narrativa escrita, contada através de um livro etc. Estas se limitam a uma única veiculação midiática, começando e terminando nos confins da mesma – ou seja, uma história contada através do cinema, por exemplo, vai ter seu início, meio e fim, ao longo da duração do filme. Existe um outro tipo de veiculação narrativa, conhecida como *transmedia storytelling* – narrativa transmídia, em tradução livre.

Segundo a definição de Henry Jenkins (2008), a narrativa transmídia é definida como uma história, no contexto de convergência tecnológica, que “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (p. 138). Isso significa que a transmídia é uma história que vai ser veiculada através de várias mídias diferentes, porém, cada mídia vai contar uma parte diferente da história. Se a história principal se desenrola em um filme, no cinema, podemos ter uma história secundária, se desenrolando através de um conto, na linguagem escrita; depois, temos outra história, contando a origem de um personagem, discorrido através da narrativa de um videogame.

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 num parque de diversões. (JENKINS, 2008, p. 138)

O fato da história estar presente em diversas plataformas, contudo, não significa que ela esteja fragmentada. De fato, a transmídia funciona mais como um complemento, uma expansão da história principal do que uma divisão em si. Jenkins (2008) diz que os meios vão transmitir as narrativas utilizando-se do que fazem melhores – ou seja, um filme vai transmitir melhor a mensagem de forma visual; um livro, de forma escrita etc. –, “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 num parque de diversões.” (JENKINS, 2008, p. 138)

Um filme, por exemplo, tem em média uma hora e meia, duas horas para contar uma história. Já um conto, escrito, pode ser desenvolvido com mais liberdade, já que não existe limitação de tempo. Então, os produtores do filme podem lançar tal conto, detalhando melhor algum fator da narrativa que não teve tanto espaço – como as origens de certo personagem, ou o desfecho de um algum acontecimento secundário – dentro do filme por conta das limitações de tempo.

Massarolo (2014) diz que “o modelo de *storytelling* onipresente na sociedade em rede estimula a transmidiação de conteúdos, o compartilhamento de informações e o desenvolvimento de modelos de negócios baseados na cultura participativa” (p. 50), ou seja, esse formato de contar histórias (e de expandi-las utilizando diferentes meios) faz parte de um processo comunicacional marcado pelo uso das tecnologias pelo público atual. Do ponto de vista da propagação de conteúdos, é possível atrair públicos diferentes através da narrativa transmídia. Uma história que é contada em um filme, por exemplo, pode expandir o alcance de espectadores ao ter uma história secundária contada através de um quadrinho. Dessa forma, um público mais atraído pelo nicho dos quadrinhos pode se sentir compelido a entender o total da narrativa através do filme. Jenkins (2008) afirma:

Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente tem os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar diferentes clientelas - e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um novo mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia. (JENKINS, 2008, p. 138)

Além disso, a narrativa transmídia vai ajudar a expandir aspectos da história que não puderam ser explorados em uma mídia. Como já dito anteriormente, no caso de um filme, nem sempre vai ser possível desenvolver com profundidade a história de todos os personagens ao longo de suas duas horas de duração. Assim, os produtores podem escolher contar uma história (não explorada no filme) através de uma mídia secundária, como um conto, uma história em quadrinhos ou até mesmo um curta metragem lançado diretamente na internet. Essas histórias secundárias ajudam não só na divulgação do filme principal, como também suprem uma necessidade do público por mais conteúdo. No caso deste trabalho, é importante falarmos de como a narrativa transmídia é usada no caso da franquia *Overwatch*.

Carlos Scolari (2013) afirma que a narrativa transmídia nunca está sozinha. O autor fala de uma gama de conceitos que são complementares e, juntos, formam uma "galáxia semântica" (p. 18) necessária para a compreensão de todos os aspectos da narrativa. Dentre os termos, estão: *cross-media*, *intertextual commodity* e *transmedial worlds*.

Grosso modo, cada um desses conceitos tenta nomear a mesma experiência: uma prática de produção de sentido e interpretativo baseado em histórias que são expressas através de uma combinação de linguagens, mídias e plataformas. (SCOLARI, 2013, p. 18, tradução nossa)

O conceito de *cross-media* vai ser sobre a veiculação das narrativas, utilizando-se de mídias específicas baseando-se no potencial que estas possuem quando se diz respeito a contar as histórias. Scolari (2013) fala que “os conteúdos são distribuídos e acessíveis através de um variedade de dispositivos, como computadores pessoais, telefones celulares, televisão etc.” (p. 19, tradução nossa), e que “o uso de mais de um meio deve apoiar as necessidades de um tema/história/objetivo/mensagem, dependendo do tipo de projeto” (p. 19, tradução nossa). Como já dito anteriormente neste tópico, a expansão da história em diferentes meios vai também se utilizar do que o meio possui de mais apelativo à audiência. Uma história cinematográfica que é expandida através de um conto, vai se utilizar da linguagem escrita para potencializar dispositivos que possuem leitores (como celulares, tablets ou e-readers); se expandida através de um jogo, vai utilizar a interatividade e a ludicidade para transmitir melhor a mensagem.

*Intertextual commodity* é definido por Jenkins (2006), com base em um conceito de David Marshall, como “uma nova abordagem à produção de mídia que integra conteúdo de marketing e entretenimento à medida que a história passa da tela para a web” (p. 287, tradução nossa). Scolari (2013) aborda o termo dentro da galáxia semântica pela sua potencial vendabilidade: alguns fatores vão tornar a história mais atraente ao público de acordo com a mídia no qual é inserida. Então, por exemplo, antes de lançar a parte final de uma saga

cinematográfica popular, as produtoras talvez disponibilizem ao público uma história em quadrinho em que os acontecimentos se passam antes do filme. Isso vai estimular o espectador a adentrar na história, deixando-o mais ansioso e aumentando o vínculo afetivo com a obra; garantindo, assim, seu consumo. Scolari (2013) diz que “as estratégias de promoção de produtos de mídia tornaram-se cada vez mais complexas, incluindo o prazer de antecipação, fornecimento de informações básicas e outras manobras que aprofundam o investimento afetivo e cognitivo do público no produto cultural.” (p. 19, tradução nossa)

Esses vínculos entre espectador-personagem também são associados ao conceito de *transmedial worlds*. Para Scolari (2013), “o público e seus criadores compartilham a mesma imagem mental da mundanidade, isto é, uma série de traços que distinguem um certo universo narrativo” (p. 19, tradução nossa), ou seja, um certo universo ficcional vai ser facilmente reconhecido pelo espectador baseado em aspectos históricos e/ou mitológicos pertencentes a ele. Por exemplo, é possível reconhecer como é o mundo de *Star Wars* baseado em detalhes arquitetônicos, termos e gírias específicas, criaturas, geografias e políticas que são partes intrínsecas àquele universo. Então, ao encontrar pedaços deste universo presente em outras mídias (como um videogame, um quadrinho ou um website interativo) vai criar um peso maior no imaginário do consumidor. Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004) dizem que *transmedial worlds* são normalmente amados não apenas por nichos de fãs, mas também pelo grande público, já que “alguns dos mundos transmidiáticos mais reconhecidos por fãs se originam de grandes sucessos de bilheteria (por exemplo, Guerra das Estrelas).” (p. 409, tradução nossa).

Scolari (2013) também aponta que Jenkins (2009), através de um post<sup>25</sup> em seu blog pessoal, enumerou princípios para as narrativas transmídia, sendo eles: espalhabilidade que “refere-se à expansão de uma narrativa por meio de práticas virais nas redes sociais, aumentando assim o capital simbólico e econômico da história” (p. 34, tradução nossa); profundidade, cujo papel é “penetrar nos públicos que o produtor desenvolve até encontrar o núcleo sólido de sua obra, (...) aqueles que a difundirão e expandirão com suas próprias produções.” (p. 34, tradução nossa); continuidade ou necessidade de se manter coeso “nas diferentes linguagens, mídias e plataformas em que se expressam” (p. 34, tradução nossa), ou seja, ter as mesmas características, seja do mundo ou dos personagens, independente de onde a história estiver sendo contada; multiplicidade, que é a “criação de experiências narrativas aparentemente incoerentes em relação ao mundo narrativo original” (p. 34, tradução nossa),

---

<sup>25</sup> JENKINS, Henry. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)**. in: Dec 12, 2009. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html). Acesso em Jun 2022.

como a colocação de personagens de uma história em outras linhas do tempo ou realidades alternativas; imersão, que é o transporte do consumidor para dentro do universo, através de uma história que prende a atenção, independente da plataforma; extrabilidade, que em contrapartida a levar o consumidor para o mundo, traz o mundo ao consumidor, através de brinquedos e outras parafernálias que são vendidas.

Também são princípios para a narrativa transmídia, ainda segundo os apontamentos de Scolari (2013) sobre o post de Jenkins, a construção de mundos: cada universo ficcional possui características e regras que fazem sentido dentro de si mesmo (em alguns universos os personagens possuem poderes, em outros robôs podem ter dominado o mundo etc). A serialidade, ou seja, uma história que é contada continuamente mas que, contudo, não está presente em uma só mídia como a própria definição de narrativa transmídia nos diz. Ela pode estar fragmentada em diversas plataformas diferentes. Também há a subjetividade, onde há a presença de diversos personagens, havendo, por conseguinte, a presença de diversos pontos de vista e vivências. E a realização (ou desempenho), que é o envolvimento muito fervoroso e engajado dos fãs das obras. Scolari (2013) diz que “os fãs são evangelistas em tempo integral que nunca perdem a oportunidade de promover sua narrativa favorita” (p. 35, tradução nossa).

Muitos desses princípios estão presentes nos jogos da franquia *Overwatch*. A continuidade, por exemplo, está presente no fato de que, independente da plataforma por onde o universo ficcional está sendo exibido, os personagens vão possuir os mesmos traços de personalidade e aparência; ou os mapas vão ter o mesmo visual do jogo em um curta-metragem. A imersão é atingida pela própria natureza do jogo, que é uma forma interativa de vivenciar o personagem – ainda que, no caso do *Overwatch 1*, de maneira limitada, uma vez que não existe uma narrativa linear presente na jogabilidade. Porém, como já dito no capítulo anterior, a introdução do aspecto singleplayer vai ser responsável por adicionar essa maneira de experienciar o jogo.

A construção de mundos, também, é algo que faz sentido dentro da história do universo ficcional da franquia *Overwatch* – uma vez que nessa história existe a presença de robôs autoconscientes, habilidades que desafiam as leis da física etc. Isso, inclusive, se liga aos conceitos de *transmedial worlds* (KLAstrup; Tosca, 2004; Scolari, 2013) e mundo inconfundível (Rodrigues, 2014) em que esses mundos fazem sentido dentro de si e são aceitos de bom grado pelo público jogador. Há a serialidade e a subjetividade, já que a história do universo ficcional da franquia *Overwatch* é contada em diferentes partes e em diferentes plataformas (quadrinhos, contos, curtas-metragens) além dessas histórias possuírem diferentes pontos de vista, não havendo um único protagonista.

#### 4. FRANQUIA *OVERWATCH*: FUSÕES ENTRE NARRATIVA E JOGO

Tratando-se o curta-metragem *Zero Hour* (2019, 8m4s, Blizzard Entertainment) como estratégia de expansão do universo lúdico da franquia *Overwatch*, escolhe-se utilizar como ferramenta metodológica a análise fílmica descrita por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), a partir da qual os autores afirmam que a análise acontece por conta de uma demanda (p. 9). No caso deste trabalho de conclusão de curso, a demanda acadêmica partiu da necessidade de compreensão teórica dos conceitos ligados ao universo da narratologia, seus elementos estruturais básicos e características particulares, no contexto transmídia – da utilização de um filme (curta-metragem animado) para contar uma história do universo ficcional da franquia de video game *Overwatch*. Em especial quando o universo narrativo colabora com a expansão dessas realidades ficcionais clássicas, e como são aplicadas no sentido de corroborar estratégias de divulgação de novos produtos comerciais, ou mesmo, servir de base para expansão das experiências lúdicas dos games, reforçando também aspectos de fidelização e compreensão das experiências dos personagens. Este capítulo empírico pretende, portanto, analisar e ilustrar essas questões utilizando como base capturas de tela extraídas do curta metragem *Zero Hour* (2019), assim como, as referências encontradas no método escolhido.

Mas o que é a análise fílmica? Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), a atividade analítica vai consistir em duas etapas de um mesmo processo. A primeira vai ser a de decupar o produto, ou seja, vai ser assisti-lo e descrevê-lo. Os autores comparam este primeiro a uma análise química: dizem que é preciso “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’, pois se é tomado pela totalidade” (p. 15). Isto significa que o filme como um todo vai ser fragmentado nos elementos que o compõem; como quadros, diálogos, ângulos, movimentos de câmera etc. Já a segunda etapa consiste em “estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15). Ou seja, compreender como eles vão ser combinados, de forma que seja passível de interpretações pelo público.

questões do tipo "como o filme conseguiu produzir em mim este ou aquele efeito?", "como o filme me conduziu a simpatizar com outro personagem e a achar outro odioso", "como o filme gerou determinada idéia, determinada emoção, determinada associação em mim?", questões centradas no *como* e não no *por que*, conduzem a considerar o filme com maiores detalhes e a integrar, em um ou outro momento, os "primeiros movimentos" do espectador. (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 14)

Outros pontos importantes para a análise, segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), é entender os obstáculos de ordem física e psicológica que vem junto à análise fílmica. Estudar objetivamente uma obra audiovisual não é como estudar uma obra escrita (p. 10). Não tem como citar um filme da mesma maneira que um livro. É requerido, para quem analisa, prover descrições (e, no caso deste trabalho, também ilustrações como apoio visual) daquilo que foi assistido. Além disso, a própria percepção do produto é modificada, uma vez que é necessário vê-lo e revê-lo várias vezes. Vanoye e Goliot-Lété (1994) também dizem ser necessário estabelecer claramente as ferramentas físicas utilizadas para o ato de assistir o filme, uma vez que até mesmo estas podem interferir nas conclusões do analista. No caso deste trabalho em particular, o curta metragem está disponível no canal oficial do jogo, *PlayOverwatch* no *Youtube*. Apesar de também estar disponível com dublagem em português brasileiro, no âmbito deste trabalho decidimos optar pela versão original em inglês, para nos aproximarmos dos objetivos originais dos criadores.

Já os obstáculos de ordem psicológica consistem em, primeiramente, definir o objetivo final da análise. Vanoye e Goliot-Lété (1994) fala que analisar um filme vai ser o oposto de criá-lo, ou seja, enquanto é construído, há o processo de “escrita do roteiro, a decupagem técnica, a filmagem, a montagem e a mixagem constituem as etapas de um processo de criação de fabricação de um produto” (p. 11); já enquanto é analisado, vai haver “um processo de compreensão, de (re)constituição de um outro objeto, o filme acabado passando pelo crivo da análise, da interpretação” (p. 11). Ou seja, a análise vai ter como finalidade uma compreensão objetiva – ou seja, de entender tecnicamente como os elementos do filme se encaixam – e subjetiva – de como esses elementos, combinados, vão ter possibilidades de interpretação pelo público.

Existe também um trabalho da análise, por pelo menos dois motivos. Primeiro, porque a análise trabalha o filme, no sentido em que ela o faz "mover-se", ou faz se mexerem em suas significações, seu impacto. Em segundo lugar, porque a análise trabalha o analista, recolocando em questão suas primeiras percepções e impressões, conduzindo-o a reconsiderar suas hipóteses ou suas opções para consolidá-las ou invalidá-las. (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ 1994, p. 12-13)

No âmbito deste trabalho, o processo de análise vai acontecer em dois momentos: no primeiro, iremos decupar o arco narrativo do curta-metragem, compreendendo a história como um todo, para em seguida perceber os aspectos individuais da história sob a ótica das categorias narrativas de Bulhões (2009) – muito no sentido do “despedaçamento” de VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ (1994) . No segundo momento, vamos apontar similaridades entre os

acontecimentos na história e o jogo e o processo de revelação da sequência *Overwatch 2*, dentro da diegese do curta-metragem – fazendo uma associação com conceitos ligados às narrativas transmídia de Carlos Scolari (2013).

#### **4.1 Elementos estruturais narrativos do curta-metragem *Zero Hour* (2019)**

*Zero Hour* é um curta-metragem lançado em 2019. Dirigido por Ben Dai e escrito por George Krstic e Andrew Robinson, é uma história que se passa no universo ficcional da franquia *Overwatch*. A empresa responsável pelo lançamento e distribuição (através de um canal oficial do Youtube) é a *Blizzard Entertainment*. A animação foi utilizada como recurso para contar a história do curta-metragem – possuindo, inclusive, dublagem feita pelos mesmos dubladores dos personagens jogáveis da franquia *Overwatch*.

A sequência inicial do curta-metragem nos mostra três ex-agentes da organização *Overwatch* em uma aeronave: Winston, um gorila geneticamente modificado que é inteligente; Mei, uma cientista chinesa recém acordada de um sono criogênico; e Tracer, uma ex-piloto que pode controlar o próprio tempo. O grupo se aproxima de Paris, onde está havendo um ataque pelo grupo ômnico terrorista Setor Nulo. Winston parece melancólico com o fato de que os outros agentes convocados por ele para a missão não compareceram. Apesar disso, ele reafirma a Mei, uma das integrantes da missão, que tudo vai ficar bem desde que fiquem juntos. Os três descem da aeronave e se juntam à batalha; Winston salva dois agentes policiais e uma criança que estavam no fogo cruzado e, junto de Tracer e Mei, começa a combater os ômnicos – que até aquele momento pareciam uma ameaça enfrentável. Um ômnico gigante surge, assustando a todos.

Na sequência seguinte, o ômnico gigante usa um raio devastador que varre uma grande área na rua onde o conflito está acontecendo; causando uma explosão. Mei, vendo que os policiais e a garotinha estavam em perigo, cria uma parede de gelo para impedir que fossem atingidos – mas acaba ficando desprotegida, levando graves danos da explosão. Winston, que também foi atingido pela explosão, acorda atordoado e vê que Mei está gravemente ferida. Tracer diz que eles precisam recuar, mas Winston decide ficar e enfrentar o ômnico gigante sozinho – mas não sem antes prometer estar logo atrás do resto da equipe, fazendo referência a fala de Tracer. Winston se prepara para enfrentar, sozinho, a ameaça, quando somos surpreendidos pela chegada de alguém novo: Genji, um ex-agente da organização *Overwatch*.

Genji, correndo por cima dos telhados de Paris (**FIGURA 13**), chega para o resgate de Winston, impedindo que os tiros do ômnico atinjam Winston. Logo em seguida, outros ex-membros (e alguns novos membros) da organização Overwatch chegam ao local: primeiramente Reinhardt e Brigitte; depois Echo; e, por último, Mercy, que usa de suas habilidades médicas para curar Mei imediatamente. O grupo, agora reunido, se junta para deliberar de que forma eles podem vencer aquela ameaça. Winston então tem uma ideia: utilizar a mochila de gelo de Mei para destruir o robô por dentro. A mochila – agora acoplada a bomba eletromagnética de Tracer – é levada pela piloto para dentro do ômnico.

**FIGURA 13** - Genji chega ao combate



Fonte: captura de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube.

No último segundo, contudo, o robô percebe que está sendo atacado e tenta agarrar Tracer. Genji utiliza uma de suas habilidades, a lâmina do dragão, para cortar a mão do ômnico ao meio, permitindo que Tracer entre nele sem nenhum problema. Depois de colocar a mochila no lugar, a agente utiliza de sua habilidade “recordação” para voltar ao local onde estava alguns segundos atrás. A bomba explode, congelando o robô de dentro para fora e criando uma atmosfera nevada e idílica nas ruas de Paris. Momentos depois do conflito ter terminado, os agentes se reúnem e conversam entre si como velhos amigos fariam. Winston, agora com um olhar otimista, é indagado pela policial francesa se aquilo significava que a organização *Overwatch* estava de volta. O gorila troca olhares com seus colegas de missão e, fazendo uma pose heróica, confirma que sim, estão de volta.

#### 4.1.1 Decupagem técnica/filmagem: aspectos ligados ao espaço

O curta-metragem *Zero Hour* começa com vários planos fechados da aeronave pertencente aos agentes da organização *Overwatch*. Aqui é trabalhado a construção dos personagens, através do espaço, com o uso dos detalhes que constituem os assentos. Cada um dos assentos possui uma etiqueta, que demarca o pertencimento ao agente específico. São eles, em ordem de aparição, Morrison, em referência a Jack Morrison, cujo nome no jogo é Soldado: 76; Amari, em referência a Ana Amari, ou apenas Ana dentro do jogo; Lindholm, pertencente ao personagem Torbjörn Lindholm, apenas Torbjörn dentro do jogo; e Ziegler, pertencente a personagem Angela Ziegler, conhecida como Mercy dentro do jogo.

Cada um dos assentos possui detalhes personalizados que fazem alusão aos seus donos. O assento do personagem Torbjörn (**FIGURA 14**), por exemplo, é modificado com equipamentos mecânicos (o que faz referência a sua profissão, já que Torbjörn é um mecânico dentro do universo ficcional) e possui imagens dele com sua família; incluindo sua filha, Brigitte Lindholm (apenas Bridgitte dentro do jogo) e seu melhor amigo, Reinhardt Wilhelm (apenas Reinhardt dentro do jogo). Ambos os personagens aparecem mais a frente no curta-metragem. O espectador do curta-metragem, sendo jogador da franquia *Overwatch* ou não, consegue compreender que Torbjörn é um personagem ligado à família. A utilização do espaço para construir essa ideia está ligada ao que Bulhões (2009) se refere com os “atributos e estados vividos pelos personagens” (p. 88).

**FIGURA 14** - Assento do personagem Torbjörn, vazio



Fonte: captura de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube

O espaço também é utilizado para complementar a narrativa no momento seguinte, quando Winston e Mei contemplam o resto da aeronave, vazia; e Mei pergunta a Winston se eles possuem gente o suficiente para aquela missão. Winston observa uma fotografia da antiga

equipe da organização *Overwatch*, seu olhar demonstra pesar. Aqui o espaço é novamente trabalhado, os espaços vagos dando a sensação de solidão, vazio; em contrapartida a fotografia observada por Winston, criando uma justaposição do que um dia foi a organização *Overwatch* e o que se tornou no momento em que se passa o curta metragem. A fotografia vai ser, inclusive, utilizada durante todo o curta-metragem para demonstrar os diferentes estados de Winston: nesse primeiro momento, ela funciona para mostrar o desespero do personagem, que precisa de ajuda; no segundo momento (**FIGURA 15**) – logo depois do ataque – para estabelecer a desolação de Winston, que vai precisar lutar contra o ômnico gigante sozinho; e em um terceiro momento, depois que a cavalaria chega e a organização *Overwatch* é reunida novamente, para demonstrar felicidade e esperança.

O espaço fílmico é utilizado também para nos apresentar a personagem Tracer. Até aquele momento da narrativa, só era possível ver Winston e Mei como passageiros da aeronave. No entanto, após a sequência melancólica inicial, Tracer surge dentro do campo – no conceito de Aumont (2007), anunciando que os três estavam chegando em Paris. Sua voz é animada e já dá um tom diferente ao curta-metragem.

**FIGURA 15** - A mesma fotografia em momentos diferentes do curta-metragem



Fonte: capturas de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube

O "mundo inconfundível" (RODRIGUES, 2014, p.19) – ou seja, aspectos específicos, que fazem sentido serem parte do universo ficcional da franquia *Overwatch* – no curta-metragem é retratado com o uso da tecnologia: com o meio de transporte utilizado pelos personagens, por exemplo, que é uma aeronave; e também suas habilidades individuais, derivadas da suas versões dentro do jogo – no caso de Tracer, ela utiliza um aparelho para se teletransportar rapidamente e voltar no tempo (habilidade recordação); Winston utiliza um canhão portátil que solta raios de energia; e Mei usa uma mochila capaz de produzir gelo instantâneo (o que a permite criar paredes de gelo).

O espaço também vai ser o responsável pelo estabelecimento da vitória ao final do curta-metragem. Uma vez que o plano dos agentes funciona e o ômnico gigante é derrotado, as ruas destruídas de Paris pelo conflito se tornam calmas e ganham uma nova atmosfera, com flocos de neve caindo do céu e o chão forrado com pedaços de gelo (**FIGURA 16**) – causada pela destruição do robô com o uso da mochila da Mei. A imagem é, inclusive, muito iluminada; criando uma oposição quando comparada aos momentos em que acontecia o conflito. Isso ajuda a criar a ideia de que a vitória foi alcançada.

**FIGURA 16** - Uma Paris nevada é cenário do triunfo dos heróis.



Fonte: captura de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube

#### 4.1.2 Montagem: aspectos ligados do tempo

O curta-metragem é contado de forma linear, ou seja, é uma história que se desenrola com começo, meio e fim estabelecidos. Apesar de não totalmente definido, o tempo da história, segundo a definição de Bulhões (2009), vai se passar ao longo de um dia; o tempo do discurso, contudo, vai acontecer em pouco mais de oito minutos – o que vai configurar este filme como um curta-metragem. O arco narrativo vai ser contado através da montagem de várias cenas, que

acontecem tanto em sequência quanto de forma simultânea. Não existem elementos que quebram a cronologia da narrativa – como a utilização de *flashbacks* e *flashforwards*, por exemplo. Apesar disso, alguns recursos são utilizados durante a história para construir a continuidade do universo ficcional; tanto para os espectadores familiarizados com os outros curta-metragens do universo ficcional da franquia *Overwatch*, quanto para quem assiste ao curta como material independente.

A temporalidade do curta-metragem é definida tanto por elementos materiais quanto por técnicas de filmagens. Os elementos materiais – que fazem também referência ao espaço – são visíveis nos ambientes e nos personagens que os compõem. A história do universo ficcional da franquia *Overwatch* se passa em um futuro distante no planeta Terra; conseguimos ter vislumbres desse futuro com a presença de robôs autoconscientes, no caso, os ômnicos que atacam Paris e também o ômnico policial que auxilia os agentes no conflito. Sua existência tende a ser compreendida como parte do mundo inconfundível, descrito por Sônia Rodrigues (2014), uma vez que a história gira em torno do conflito entre os personagens principais e as máquinas que estão atacando a cidade.

O tempo também é utilizado como recurso narrativo em outros momentos específicos da história, através de técnicas de filmagens. Quando os agentes são atacados pelo ômnico gigante pela primeira vez, uma explosão deixa Winston atordoado. Efeitos de câmera são utilizados para vermos a visão em primeira pessoa do gorila, dando a entender que ele sofreu algum tipo de concussão que causou o seu desmaio. Por estarmos sob essa visão subjetiva do personagem (**FIGURA 17**), quando vemos os outros agentes novamente, eles já estão afetados pela explosão. Mei está ferida e Tracer grita por ajuda. Estas elipses temporais, descritas por Carlos Gerbase (2014), tem a potência dramática de levar a entender por meio das supressões relações implícitas e prolongadas entre antes e depois, neste caso, ajudando o espectador a presumir que o ômnico é extremamente forte, e eles precisam recuar se quiserem sobreviver ao ataque.

**FIGURA 17** - Vemos Mei ferida, pela visão subjetiva de Winston



Fonte: captura de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube

Depois de Winston decidir ficar e lutar o ômnico sozinho, o tempo também é utilizado para gerar a sensação de aflição. Tracer e Mei dão uma olhada para trás, apreensivas com o que vai acontecer com o gorila. Enquanto isso, Winston se prepara para enfrentar o ômnico gigante e vê o robô carregando sua arma para dar outro ataque brutal. A tensão do momento é gerada pelo foco no rosto das personagens (**FIGURA 18**) em câmera lenta. O efeito estético de câmera lenta, “cujo efeito de dilatação temporal busca imprimir intensidade dramática às situações narrativas” (BULHÕES, 2009, p. 98), serve para instigar a dúvida e criar preocupação no espectador: como Winston vai lidar com o ataque; será que ele vai sobreviver?

**FIGURA 18** - Tracer e Mei apreensivas por Winston.



Fonte: capturas de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube.

Temos a resposta a essas perguntas no momento quando Genji chega e impede que os tiros do ômnico atinjam Winston. Sua aparição é marcada primeiro por seus passos rápidos, em cima de um telhado, paralelamente a preparação para a luta que ocorre na rua. segundo Bulhões (2009): “para construir uma impressão de coincidência temporal, a montagem cinematográfica realiza um "vaivém" que recorta cenários distintos” (p. 93) – ou seja, a justaposição das duas cenas vai ser responsável por criar a ideia de simultaneidade. Depois que Genji reflete os tiros e destrói vários ômnicos menores na rua, a câmera lenta é utilizada novamente para focar no rosto de Mei e dos outros civis que fugiam da cena. Os outros heróis então vão aparecendo, um por um, representando uma esperança de completude para o conflito que ainda acontecia; agora que o trio possuía ajuda.

O recurso de câmera lenta e de eclipse para fazer transição de cenas são utilizados novamente próximo ao fim do curta-metragem. O primeiro, quando Tracer está prestes a entrar dentro do ômnico para destruí-lo por dentro; o segundo, quando o ômnico é destruído e uma avalanche transforma o cenário caótico em uma paisagem calma e nevada – ambos já vistos no subtópico de espaço, e estão ligados diretamente ao que Bulhões (2009) afirma: “o comportamento da imagem nas narrativas midiáticas torna a representação espacial inseparável da temporal” (p. 89).

#### 4.1.3 Foco narrativo e caracterização dos personagens

A caracterização dos personagens tem a jornada do protagonista como elemento central na trama narrativa, assim como, a representação visual demarcada por propriedades materiais concretas. Winston, protagonista do curta-metragem, é quem vai guiar a narrativa e tem o arco de desenvolvimento principal ao longo da história. Como antagonistas, temos os ômnicos do Setor Nulo que atacam Paris. Apesar de serem autoconscientes, nenhum deles possui falas ou personalidade, funcionando como uma ameaça não-humanoide. Os personagens secundários do curta-metragem são Tracer e Mei, as ex-agentes da organização *Overwatch* que acompanham Winston no começo da missão; assim como Genji, Reinhardt, Brigitte e Mercy, que surgem na metade da história para auxiliar no conflito. Além disso, ainda há dois policiais parisienses – uma humana e um ômnico – além de uma garotinha resgatada por eles.

O curta começa com o gorila preocupado, desejando que os outros ex-agentes que ele convocou para a missão apareçam. Quando a ameaça do ômnico se torna perigosa demais a suas parceiras, é ele quem se oferece para segurar o robô enquanto elas podem evacuar os civis

da cena. Ao fim da narrativa, é ele quem vai reafirmar que a organização *Overwatch* está de volta – posicionando-se no centro da imagem final.

O visual dos personagens é parte integrante de sua caracterização. Apesar de não haver uma data específica de qual momento se passa a franquia *Overwatch*, dentro do cânone do universo ficcional cria-se a ideia de que é em um futuro distante. Isso é visível nas roupas utilizadas pelos personagens, muito inspiradas em trajes espaciais – já que a ideia do espaço está ligada ao imaginário do futuro. Além disso, seus visuais também vão ajudar a confeccionar sua personalidade, tornando-a visível para além de suas ações.

A corporificação conferida pela imagem midiática não deve ser confundida com o mero verniz do aparente. Ou melhor, nesse caso, a aparente imagética muito serve para figurativizar aspectos "internos" do personagem: psicológicos, morais, comportamentais etc. (BULHÕES, 2009, p. 99)

Temos então a personagem Mei, que na história é uma cientista chinesa que ficou presa em um sono criogênico por nove anos durante a queda da organização *Overwatch*. Sua roupa é um traje de frio, azulado; além de sua mochila que pode gerar gelo instantâneo. O uso dessas cores mais frias e calmas são um reflexo da sua personalidade tímida e contida. Do outro lado, temos Tracer, energética e animada – seu próprio kit de habilidades dentro dos jogos da franquia *Overwatch* são baseados em movimentação – que utiliza uma roupa de piloto laranja elétrico, uma cor mais vívida e quente. (FIGURA 19)

**FIGURA 19** - Roupas das personagens Tracer e Mei



Fonte: captura de tela do curta *Zero Hour* (2019), disponível no Youtube

Os outros heróis também usam trajes e cores que representam suas histórias particulares. Genji usa um traje cibernético que lembra um casaco, possuindo um capuz – fazendo referência a sua personalidade soturna e silenciosa. Reinhardt e Brigitte, dois personagens que são conhecidos no universo ficcional por serem protetores, chegam a batalha munidos de armaduras. Echo é uma robô que pode voar de forma graciosa, tendo uma silhueta delicada e movimentos similares aos de uma bailarina. E Mercy, uma médica de combate que possui asas e uma aura dourada, lembrando um anjo.

Já os ômnicos inimigos têm uma estética quadrada e utilizam muito fortemente a cor roxa, além de estamparem o símbolo da facção ômnica terrorista conhecida como “Setor Nulo” que é representado por um S partido ao meio, que é presente no universo ficcional. Isso entra em contrapartida ao personagem ômnico policial, que tem uma forma humanóide e até mesmo um bigode; além de possuir uma fala. Esses aspectos estéticos dão uma característica humanitária a ele, indo diretamente em oposição aos ômnicos atacantes.

A crueldade de um personagem pode permanecer inalterada apoiando-se na conservação das cores de suas roupas, do tipo de maquiagem, da composição plástica de uma animação ou de um game. (BULHÕES, 2009, p. 99)

A aparência dos personagens, inclusive, é parte da ligação direta entre videogame e curta-metragem. Ao longo do próximo tópico, vamos identificar quais são essas ligações e quais são as novidades exibidas no curta-metragem que vão estar ligadas diretamente entre a transição entre os jogos *Overwatch* 1 e 2.

#### **4.2 Narrativa transmídia: encontros e novidades**

Como já definida no capítulo dois, narrativa transmídia consiste no ato de contar diferentes partes de uma história utilizando-se diferentes plataformas. No caso da franquia *Overwatch*, a história começa dentro dos confins do jogo; com pistas e detalhes nos cenários (mapas), nas falas dos personagens etc. Mas se expande para outros tipos de mídia, como quadrinhos, contos literários e, no caso do foco deste trabalho, curta-metragens. São experiências inerentemente diferentes – em um conto, foca-se na construção do personagem através de seus pensamentos e ações; em um curta-metragem cinemático, foca-se no visual para gerar sensações e construir ideias dentro do imaginário.

A narrativa transmídia da franquia *Overwatch* não fica apenas no ato de contar a história. No caso do curta-metragem *Zero Hour* (2019), ela vai ser responsável por antecipar o anúncio da sequência *Overwatch 2*, criando a ideia de transição entre títulos. Vários dentro do arco narrativo funcionam como prévia do que estava por vir na sequência do jogo. Ao longo

dos próximos dois tópicos vamos entender dois pontos: no primeiro, os aspectos de convergência entre o jogo atual *Overwatch 1* e o curta-metragem, como forma de estabelecer o universo ficcional já conhecido; no segundo, vamos ver quais as inovações introduzidas dentro do curta-metragem *Zero Hour* (2019) que possivelmente antecipam elementos presentes na sequência, *Overwatch 2*.

#### 4.2.1 Convergências

A natureza do curta-metragem já é um grande ponto de encontro. A escolha dos produtores de *Zero Hour* (2019) de utilizar animação para construir uma narrativa fílmica ajuda a criar uma identificação nos jogadores de *Overwatch 1* – que imediatamente reconhecem os personagens utilizados na história, por conta da sua estética similar com a do jogo eletrônico (**FIGURA 20**). Os modelos dos personagens, assim como os cenários utilizados, são idênticos aos do jogo; gerando essa ideia de que se trata do mesmo universo ficcional. Essa estratégia pode ser justificada pela fala de Jenkins (2008): de que “mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente tem os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos.” (p. 138). Logo atrai-se um público que não conhece o jogo, mas pode acabar se interessando pela prerrogativa de jogar com um personagem que ele gostou no curta-metragem. Da mesma forma, a sequência inversa pode acontecer: um jogador nato do jogo pode interessar-se no universo ficcional e decidir consumir esses conteúdos em outras mídias.

**FIGURA 20** - Modelo da personagem Mei: curta-metragem vs franquia *Overwatch*



Fonte: capturas de tela do jogo *Overwatch 1* e do curta *Zero Hour* (2019)/Blizzard Ent.

Esse processo configura o que Jenkins (2006) e Scolari (2013) chamam de *Intertextual Commodity*. Utiliza-se dessa estratégia – de criar antecipação para o consumo do videogame com base nas histórias contadas em mídias alternativas ao próprio jogo. Usa-se do “prazer de antecipação, fornecimento de informações básicas e outras manobras que aprofundam o investimento afetivo e cognitivo do público no produto cultural.” (SCOLARI, 2013, p. 19, *tradução nossa*). Os fatores de encontro entre jogo e curta-metragem vão além da utilização apenas dos personagens, apelando talvez para o aspecto mais atrativo de um jogo eletrônico, que é sua ludicidade.

No caso da franquia *Overwatch*, essa ludicidade relaciona-se ao fato de que os personagens jogáveis todos possuem um kit de habilidades únicas. E qual maneira de criar um desejo por experienciar o videogame por conta própria, se não mostrando como essas habilidades são utilizadas pelos personagens para derrotar vilões em uma sequência cinemática de proporções épicas. Em *Zero Hour* (2019), é possível observar a personagem Mei utilizando uma arma ligada a sua mochila – que é capaz de criar gelo instantâneo – para atacar os ômnicos inimigos; criando um vínculo de identificação com sua contrapartida do jogo, que também utiliza dos mesmos itens para congelar jogadores inimigos (no caso de *Overwatch 1*). (FIGURA 21)

**FIGURA 21** - Habilidade da personagem Mei: curta-metragem vs franquia *Overwatch*



Fonte: capturas de tela do jogo *Overwatch 1* e do curta *Zero Hour* (2019)/Blizzard Ent.

Essa identificação ao longo das diferentes experiências ajuda a configurar o *transmedial world* – esse mundo que já é identificável pelo público por conta de suas características únicas, delimitados por uma “série de traços que distinguem um certo universo narrativo” (SCOLARI, 2013, p. 19, tradução nossa). Este conceito, mais uma vez, tem ligação com o mundo inconfundível descrito por Sônia Rodrigues (2014); uma vez que as regras dentro do jogo são similares às do universo ficcional. Até o momento, contudo, não são iguais, pela própria natureza do jogo *Overwatch 1*, que é exclusivamente *multiplayer* como já explicado anteriormente. A introdução do *singleplayer* na sequência *Overwatch 2* vai ajudar a fechar essa lacuna entre as histórias que são vivenciadas; e entre o curta-metragem e o jogo em si.

Jeff Kaplan, o antigo diretor do jogo, falou durante um painel da franquia *Overwatch* durante a *Blizzcon* de 2021 que a sequência iria definir o que significava *Overwatch* para os jogadores. A introdução do aspecto *singleplayer* como um dos modos de jogar vai expandir o conhecimento prévio que a base de jogadores tinham do jogo: será uma história que poderá ser jogada linearmente, ou seja, terá um arco narrativo com começo, meio e fim através das missões a serem cumpridas, vai ser possível imergir-se no universo e descobrir o que está acontecendo no universo ficcional. Nas palavras do de Jeff Kaplan “Em *Zero Hour*, (...) vimos o que parece ser uma segunda grande insurreição ômnica. Vamos descobrir quem está por trás dessa insurreição, porque está acontecendo, em que lugares do globo está acontecendo.” (KAPLAN, 2021, tradução nossa).

Além disso, é importante frisar que existe uma importante faceta que vem com a adição de um aspecto *singleplayer* a franquia *Overwatch*. Quando deixa de ser apenas um jogo *multiplayer*, onde dois times vão lutar entre si pela vitória; um outro lado, além do competitivo, passa a existir. Dylan Jones, artista técnico do estúdio que desenvolve o jogo, fala durante o painel da *Blizzcon 2021* que adicionar um novo modo de jogar a franquia *Overwatch* vai dar a ele a oportunidade de aproveitar o jogo com amigos que não gostam do *multiplayer*. Nas palavras de Dylan “Estou ansioso por um jogo em que posso jogar horas e horas com meus amigos que não são competitivos e também vai ser algo em que eu estou interessado.” (JONES, 2021, tradução nossa).

#### 4.2.1 Inovações

O curta-metragem, como já explicado na decupagem feita no começo deste capítulo, é contado de forma linear. A experiência narrativa se dá através de um arco como começo, meio e fim, não havendo possibilidade de interferência do espectador. Isso vai em contrapartida a

experiência do jogo, que tende a ser mais livre. Ross Berger (2020), autor do livro *Dramatic Storytelling & Narrative Design: A Writer's Guide to Video Games and Transmedia*, diz que escritores de mídias tradicionais tem o papel de “deuses”: eles “criam o mundo e os personagens e, em seguida, levam esses personagens para uma jornada repleta de cenários criados a partir da imaginação do escritor” (BERGER, 2020, p. 13, tradução nossa). Em contrapartida, videogames tendem a subverter essa trilha planejada pelos criadores; dando liberdade ao jogador de traçar seus próprios caminhos – não de forma totalmente independente, já que sempre existe limites, sejam tecnológicos ou mesmo por questões narrativas; mas utilizando-se de aspectos lúdicos e interativos para dar uma autonomia não existente na mídia fílmica, por exemplo.

Os jogadores definem o rumo de sua própria jornada, ou seja, dentro dos limites do jogo. Eles viram à esquerda quando querem; eles podem entrar em diferentes edifícios em seu lazer; eles podem ouvir outro personagem ou não. Os jogos são sobre a escolha do jogador, o que exige que os criadores de jogos encorajem a liberdade do jogador enquanto ainda oferecem a esses jogadores um espetáculo impressionante, jogabilidade intensa e incentivos (como recompensas ou pontos de bônus). (BERGER, 2020, p 13, tradução nossa)

Mas e se houvesse uma forma de experienciar o curta-metragem com essa liberdade? Ao longo da narrativa de *Zero Hour* (2019), algumas pistas são dadas sobre a sequência *Overwatch 2*, que foi anunciada ao fim da exibição do curta-metragem na *Blizzcon* 2019. A maior delas é todo o conflito enfrentado pelos protagonistas: Winston, Mei e Tracer viajam a Paris para lutar contra uma invasão de ômnicos pertencentes a um grupo terrorista chamado de setor nulo. A luta em si já se diferenciava da experiência comum de *Overwatch 1*; enquanto neste jogo as partidas são feitas entre dois times de seis jogadores, no curta-metragem vemos os personagens jogáveis enfrentando uma horda de inimigos.

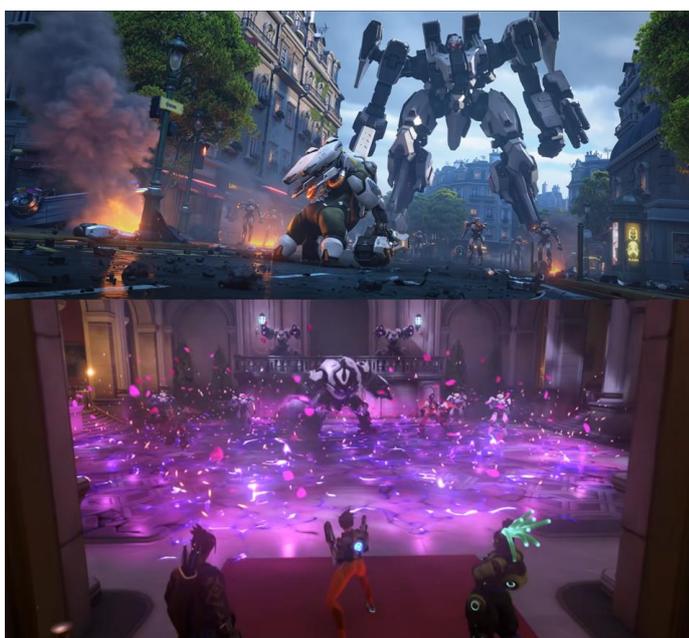
No trailer de jogabilidade oficial<sup>26</sup> de *Overwatch 2*, lançado minutos após seu anúncio na convenção, foi possível ver em primeira mão o aspecto *singleplayer* do jogo; tornando possível uma experiência pessoal do curta-metragem por parte dos jogadores. Na prévia divulgada pela *Blizzard Entertainment* é possível ver os personagens lutando contra inimigos similares aos do curta-metragem (**FIGURA 22**), ao mesmo tempo que a jogabilidade era explanada: na sequência, além do *multiplayer* já existente, seria possível jogar “missões de heróis” – que são partidas onde, ao invés de enfrentarem inimigos humanos, os jogadores teriam que derrotar uma onda de inimigos controlados pelo computador.

<sup>26</sup> **Overwatch 2 Gameplay Trailer**. Publicado pelo canal PlayOverwatch. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dZ11yGUetjI>. Acesso em: Jul 2022.

Essas missões vão introduzir mais facetas de imersão na história do universo ficcional da franquia *Overwatch*. Bill Petras, diretor de arte de ambos *Overwatch 1* e *2*, revelou durante o painel da *Blizzcon* online de 2021 que os mapas já presentes do jogo vão ter novos cenários desbloqueados com a introdução do aspecto *singleplayer*. Isso significa que mesmo a história indireta já presente no jogo – ou seja, as pistas que são colocadas nos mapas; como resquícios de acontecimentos que se passaram ali, ou detalhes das vidas de quem habita tais lugares – vai ficar ainda mais rica.

Petras também revela que esses mapas vão possuir um tempo dinâmico: durante uma missão, pode ser que comece a chover, nevar etc. Essa introdução adiciona uma camada de realismo ao jogo; além de garantir uma experiência próxima ao dos curtas. Nas palavras do próprio Petras: "Para mim, os mundos dinâmicos são excitantes. Apenas de ver essas paisagens dramáticas, o vento e a atmosfera passando é uma experiência muito mais cinematográfica para o jogador." (Bill Petras, 2021, *tradução nossa*). Aqui é importante recuperar um dos princípios da narrativa transmídia segundo Jenkins (2009), que é a imersão – ou seja, a ideia de experimentar um mundo como se você estivesse lá. Scolari (2013) diz que essa prática se torna definitiva através do uso dos videogames (p. 35), uma vez que é nestes existe o aspecto interativo; em oposição ao assistir um curta-metragem, em que não existe a necessidade de fazer nenhuma ação ativa.

**FIGURA 22** - Combate contra ômnicos: curta vs prévia do jogo *Overwatch 2*



Fonte: capturas de tela do trailer de jogabilidade de *Overwatch 2* e do curta *Zero Hour* (2019)/Blizzard Ent.

A estética dos inimigos foi mais detalhada durante a edição de 2021 da *Blizzcon*, onde os desenvolvedores deram prévias sobre os inimigos que poderão ser enfrentados quando jogando o aspecto *singleplayer* – a maioria pertencendo a facção conhecida como setor Nulo, que são caracterizados pela cor roxa e por seu aspecto ameaçador, como podemos ver em uma imagem de conceito divulgada durante o evento (**FIGURA 23**). Além disso, foi explicado que existirão inimigos maiores e mais fortes, que funcionarão como a grande ameaça de uma missão; o que já nos leva de volta ao curta-metragem, cujo grande embate entre os personagens principais se dá quando um ômnico gigante chega a batalha e se torna mais difícil de enfrentar.

Manter esse aspecto não só do combate, mas do visual dos inimigos, ajuda a criar a ideia de continuidade que Jenkins (2009) fala no post do seu blog recuperado por Scolari (2013). Essa consistência nas diferentes plataformas onde a história é contada ajuda a manter a coesão do mundo inconfundível (RODRIGUES, 2014), e na própria definição de construção de mundo (JENKINS, 2009), que passa a ser reconhecido pelo público do curta-metragem que vai experienciar o jogo eletrônico pela primeira vez.

**FIGURA 21** - Imagem conceitual dos inimigos no jogo *Overwatch 2*



Fonte: capturas de tela da *BlizzCon* online 2021/Blizzard Ent.

Talvez a maior mensagem do curta-metragem seja a de reencontro. Ao longo do arco narrativo, vemos o personagem Winston ansioso pela chegada dos outros ex-agentes da organização *Overwatch*. E, quando eles chegam a luta, a utilização das categorias narrativas de Bulhões (2009) conseguem gerar um efeito dramático e de antecipação, que vai sendo construído ao longo da segunda metade do curta-metragem. Esse efeito acaba por culminar na

confirmação de que, sim, a organização *Overwatch* está de volta – como dito no título deste trabalho, que faz referência a fala de Winston “Yes, we are” (Zero Hour, 2019) – ou “sim, nós estamos”, em tradução livre. Depois da confirmação, os personagens se juntam e fazem uma pose heróica, lembrando a pose de vitória exibida no final das partidas de *Overwatch 1* (FIGURA 24). Essa finalização de arco, junto da atmosfera clara e otimista de um novo começo; cativa a memória dos jogadores e marca, no imaginário desses, o início da transição entre os jogos *Overwatch 1* e 2.

**FIGURA 24** - Pose vitoriosa: curta-metragem vs franquia *Overwatch*



Fonte: capturas de tela do jogo *Overwatch 1* e do curta *Zero Hour* (2019)/Blizzard Ent.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando como habilidades necessárias ao profissional de comunicação o de tecer narrativas, compreender diferentes linguagens e o funcionamento de diferentes mídias, hoje constata-se a exigência adicional de pensar sobre estes contextos e seus sentidos de convergência. Ao entender todos os aspectos relacionados ao jogo original *Overwatch 1* – incluindo questões envolvendo a jogabilidade e os aspectos narrativos presentes de forma indireta nas partidas – em conjunto com os elementos estruturais da ficcionalidade dos curta-

metragens, foi possível adquirir um escopo de como o contar histórias pode se relacionar diretamente ao universo dos videogames, à produção de entretenimento, ou mesmo, às estratégias comerciais por meio de *storytellings*.

No caso do curta *Zero Hour* (2019), houve a utilização de uma narrativa linear para gerar engajamento no público. Quem assistiu ao evento pode ter um vislumbre de como seria seus personagens favoritos, ao invés de se enfrentar em partidas que não possuíam nenhum tipo de história contada diretamente; se juntassem para enfrentar uma ameaça em comum, utilizando suas habilidades, através de uma narrativa cânone no universo ficcional do jogo. Eles viram os heróis utilizarem suas habilidades em sinergia, o caminho pelo qual a história do universo ficcional seguia, assim como onde estavam os ex-membros da organização *Overwatch* naquele momento – todos esses são aspectos já prometidos para serem desenvolvidos na sequência.

Ao longo deste trabalho, passamos por diversos momentos. Primeiramente, fez-se necessário fazer um levantamento documental dos aspectos concretos relacionados ao jogo *Overwatch 1* - todas as propriedades lúdicas, incluindo os modos de jogar, assim como a diferença entre *multiplayer* e *singleplayer*. Também compreendeu-se que existe um universo ficcional ligado ao jogo, apesar de não haver uma narrativa linear. Para isso, a empresa *Blizzard Entertainment* utilizou-se de outras mídias para expandir essa história, com o lançamento de quadrinhos, contos literários e curtas-metragens.

Uma vez entendido o levantamento documental, foi então necessário adentrar no campo do conceitual, aprofundando questões ligadas aos elementos estruturais básicos da narrativa e a narrativa transmídia – compreendida como uma história desenvolvida em contexto de convergência tecnológica, por meio de múltiplas plataformas de mídia e linguagens. As contribuições acadêmicas de Marcelo Bulhões (2009) e Sônia Rodrigues (2004) para este trabalho se deram através das definições dessas categorias narrativas, sendo cada categoria crucial para a decupagem do curta-metragem, em especial, os personagens marcados por suas características e papéis específicos.

A decupagem dos fragmentos estruturais mínimos é seguida da etapa de restabelecimento de elos entre os elementos *a priori* isolados, neste caso, em contexto transmídia. De acordo com Carlos Scolari (2013) e Henry Jenkins (2006), abordagem *intertextual commodity* integra a produção de mídia ao conteúdo de marketing e entretenimento, à medida que a história migra de um meio para outro. Neste caso, inerentemente ligada ao uso do curta-metragem como forma de contar uma história já iniciada no contexto dos jogos eletrônicos da franquia *Overwatch*, ampliando o contato com seu público e, de certa forma,

buscando diversificar suas relações com outros públicos, menos iniciados no universo dos games – já que o curta-metragem mostrou inovações em relação a jogabilidade da sequência.

Portanto, a decupagem técnica do curta-metragem estabeleceu diversos aspectos ligados à filmagem, ao espaço, à montagem, ao tempo, ao foco narrativo e caracterização dos personagens, compreendendo nestes a maior estratégia de convergência entre o marketing elaborado via *storytelling* e o entretenimento lúdico do jogo. A aparência e a personalidade dos personagens são marcantes e vínculos fundamentais entre videogame e curta-metragem, demarcando inclusive fusões entre os modelos *multiplayer* e *singleplayer* – uma vez que, através do segundo, vai ser possível observar seu desenvolvimento como personagem, utilizando-se a progressão de uma narrativa linear embutida na jogabilidade; além de contribuir diretamente a construção de mundo e a serialidade da história (JENKINS, 2009).

Compreendemos diversos aspectos da história, como a utilização de espaço para a criação de um mundo inconfundível (RODRIGUES, 2014), o tempo como aliado da dramaticidade e a caracterização corpórea do personagem ligada a sua personalidade (BULHÕES, 2009). Além disso, compreendeu-se onde encontravam-se os aspectos familiares para os jogadores da franquia *Overwatch* dentro do curta-metragem; assim como, as inovações inseridas na narrativa que anunciava a sequência *Overwatch 2*.

Ao longo da pesquisa realizada para a confecção deste trabalho monográfico, como é costumeiro em trabalhos dessa natureza, surgiram diversas questões. Seria necessário, talvez, incluir perspectivas do marketing, considerando ser inegável a utilização do curta-metragem *Zero Hour* (2019) como instrumento de divulgação de um jogo? A escolha pelo caminho específico das categorias narrativas e da *transmedia storytelling* foi definida ao observar-se, apesar das diferentes particularidades entre as mídias, muitos pontos de convergência, em especial, o uso da *storytelling* como modo coerente de encadeamento de histórias e experiências, bem como, a força para captar a atenção do público, sendo fã de jogos eletrônico ou não. Contudo há sempre espaço para expansão, como entendemos ao longo do trabalho. Em pesquisas futuras, talvez, seja uma possibilidade estudar circunstâncias outras ligadas às histórias contadas fora do jogo - em quadrinhos, contos literários ou mesmo o audiovisual expandido a partir das interações dos fãs.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, Jacques. et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa**. in: BARTHES et al. *Análise estrutural da narrativa*. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BARROSO, Ravenna. **Flashback e Flashforward: uma análise dos recursos audiovisuais temporais na narrativa de Breaking Bad**. Monografia (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018.
- BERGER, Ross. **Dramatic Storytelling & Narrative Design: A Writer's Guide to Video Games and Transmedia**. Boca Raton, FL: CRC Press, 2020.
- BIGOGNO, Matheus; RÊDA, Vitor; LA CARRETA, Marcelo. **Dissonância ludonarrativa x suspensão da descrença: quando o gameplay desmente a narrativa ou quando o jogador apenas a aceita**. in: SBC – Proceedings of SBGames 2017: pgs. 1068-1071.
- BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais**. São Paulo: Ática, 2009.
- CARDOSO, Luís. **A problemática do narrador: da literatura ao cinema**. In: *Lumina*, v.6, n.1/2, p. 57-72, jan./dez. 2003.
- CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. London: Cornell University Press, 1980.
- COSTA, João P.L. **Começo, Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames**. in: *Proceedings of SBGames*, 2012, pgs. 52-61.
- GERBASE, Carlos. **A eclipse como estratégia narrativa nos seriados de TV**. In: *Dossiê: "Crítica Audiovisual"*, v. 41, pgs. 37-56, 2014.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JOSEPH, Daniel; KNUTTILA, Lee. **Singleplayer/Multiplayer**. (p.234-242) in: PERRON, Bernard. WOLF, Mark J.P. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge, 2014.
- KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. **Transmedial worlds: rethinking cyberworld design**. In: 2004 international conference on cyberworlds. IEEE, 2004. pgs. 409-416.
- MASSAROLO, João Carlos. **Estratégias Contemporâneas do Storytelling para Múltiplas Telas**. 2014.
- MITTELL, Jason. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. New York: NYU Press, 2015.

- REIS, Carlos. **Narratologia(s) e teoria da personagem.** Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, v. 2, n. 1, p. 26-36, jan./jun. 2006
- RODRIGUES, Sônia. **Como Escrever Séries: Roteiro a Partir dos Maiores Sucessos da TV.** São Paulo: Aleph, 2014.
- SCOLARI, Carlos. **Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production.** In: International Journal of Communication 3, 2009, pgs. 586-606.
- SCOLARI, Carlos. **Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan.** Cidade: Deusto, 2013.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 1994.
- VARGAS, Gilka. **Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem.** in: Anais - Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI. 2014.
- VIEIRA, André. **Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica.** In: Psicologia: Reflexão e Crítica, 2001, 14(3), pgs. 599-608.
- XAVIER, Adilson. **Storytelling: Histórias que Deixam Marcas.** Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.