

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

JULIA VIDAL

***THE MIDNIGHT GOSPEL E THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR:
UM ESTUDO DE NARRATIVA TRANSMÍDIA***

DISSERTAÇÃO

CURITIBA
2021

JULIA VIDAL

**THE MIDNIGHT GOSPEL E THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR:
UM ESTUDO DE NARRATIVA TRANSMÍDIA**

***The Midnight Gospel and The Duncan Trussell Family Hour: A Study of
Transmedia Storytelling***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de “Mestre em Letras” – Área de Concentração: Linguagem e Tecnologia - Linha de Pesquisa: Estéticas contemporâneas, Modernidade e Tecnologia.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Caetano de Almeida

CURITIBA
2021



[4.0 Internacional Atribuição
– Uso não comercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



JULIA VIDAL

**THE MIDNIGHT GOSPEL E THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR: UM ESTUDO DE NARRATIVA
TRANSMÍDIA**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Estudos De Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Linguagem E Tecnologia.

Data de aprovação: 24 de Março de 2021

Prof Rogerio Caetano De Almeida, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof.a Camila Augusta Pires De Figueiredo, Doutorado - Universidade Federal de Minas Gerais (Ufmg)

Prof Marcelo Fernando De Lima, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 26/05/2021.

A todos que participaram desta jornada

AGRADECIMENTOS

Existem inúmeras pessoas que tornaram o processo de desenvolver esta dissertação de mestrado mais repleto de sentido. Sem as contribuições diretas e indiretas dessas pessoas, esta pesquisa não seria o que é e eu não seria quem sou.

Agradeço meu orientador, Rogério Caetano de Almeida, por conduzir a escrita da dissertação com leveza e seriedade. Gratidão pela confiança na qualidade do trabalho durante todos os recomeços pelo qual a pesquisa passou e por todo o conhecimento compartilhado durante esses anos.

Agradeço a todos os colegas de mestrado por trazerem visões únicas de suas respectivas áreas e pelas intermináveis discussões em sala de aula, cafés, bares, ambientes virtuais e todos os demais espaços. Carol, Lucas, Mérie, Lagarto e Daniel: sem vocês a jornada não teria sido tão especial.

Agradeço a meu namorado, Alessandro Yamada, por todo o apoio durante a escrita do trabalho. Gratidão pelo amor que tornou a travessia dos momentos de dúvida muito mais amena e a celebração dos momentos de conquista ainda mais especial.

Agradeço meu pai, Emilio Agustin Vidal Soler, por compartilhar o amor pelos livros e incentivar minha inquietação artística. Agradeço minha mãe, Renata Jorge, por seu exemplo de determinação e dedicação aos projetos. Agradeço meu irmão, Neil, pela parceria e sinceridade nas opiniões. Agradeço minha vó, Lirdi Müller Jorge, por todo o apoio ao longo da minha vida.

Gratidão a todos que fizeram parte desta jornada.

Finalmente agradeço também a UTFPR pela bolsa concedida (01/2020) durante o ano final da dissertação e a todos os professores do PPGEL por construirem o melhor ambiente de aprendizado e discussão de ideias.

*"Life is not simple, the truth is not simple, true art is not simple.
True art is as deep and convoluted and various as the minds and souls of the human beings who
create it."*

(David Mamet)

RESUMO

VIDAL, Julia. *The Midnight Gospel e The Duncan Trussell Family Hour*: Um Estudo de Narrativa Transmídia. 2021. 126 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagens) — Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

Partindo dos conceitos de narrativa transmídia, a presente pesquisa estuda o *podcast The Duncan Trussell Family Hour* e a animação *The Midnight Gospel* analisando a relação transmidiática estabelecida entre as obras. Para tanto, o processo de expansão transmidiática que ocorre a partir da edição dos áudios do *podcast* e sua justaposição a narrativas visuais para construção da animação é analisado. Este estudo mostra-se relevante em uma era marcada pelo chamado “capitalismo artista” bem como pela convergência dos meios de comunicação. Nota-se que a transmidialidade já se apresenta como uma condição fundamental para a sobrevivência da obra de arte a partir de seu sucesso econômico, além de ser um importante fator para o engajamento do público. Desse modo, a metodologia empregada foi a de cunho exploratório, por meio de levantamento bibliográfico e análise interpretativa. Os autores consultados para definir o conceito de transmídia e para analisar suas possibilidades foram Henry Jenkins, Marsha Kinder e Vicente Gosciola. A estrutura transmidiática foi analisada segundo a perspectiva rizomática, a partir da contribuição teórica de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Tendo em vista que os modelos de produção de *The Duncan Trussell Family Hour* e *The Midnight Gospel* foram estudados em virtude de sua influência intrínseca nas possibilidades narrativas, autores críticos ao consumismo foram incorporados a esta dissertação (Gilles Lipovetsky, Chul-Byung Han e Anna Kèrchy). Outro ponto analisado refere-se à linguagem específica dos meios. Para analisar *The Duncan Trussell Family Hour* foram entrelaçados os escritos de Jessica Abel sobre teoria do *podcast*. A partir da compreensão de Sergei Eisenstein sobre a produção de sentido através do choque da montagem, foram discutidas as novas ideias produzidas em *The Midnight Gospel* ao criar um diálogo entre o universo sonoro e o visual que desenvolvem tramas paralelas. A partir de Mircea Eliade, Joseph Campbell, Jean Chevalier e Alain Gheerbrant foram feitas análises do universo simbólico contido no *podcast* e na animação.

Palavras-chave: narrativa transmídia, *The Midnight Gospel*, *The Duncan Trussell Family Hour*.

ABSTRACT

VIDAL, Julia. *The Midnight Gospel and The Duncan Trussell Family Hour: A Study of Transmedia Storytelling*. 2021. 126 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem) – Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

Using the concepts of transmedia storytelling, this research intends to study the works The Duncan Trussell Family Hour (podcast) and The Midnight Gospel (animation) and analyze the transmediatic relation built between them. An analysis regarding the transmediatic expansion process will be made considering the podcast audio edition and its juxtaposition against the visual narratives in order to create the animation. Such study is extremely relevant in an era marked by artistic capitalism and the convergence of the communication media. Transmidiality presents itself as a fundamental condition for the survival of an artwork through its economic success. The chosen methodology is exploratory, based on bibliographic research and interpretative analysis. Authors such as Henry Jenkins, Marsha Kinder and Vicente Gosciola will be used to define the concept of transmedia and its possibilities. The transmediatic structure will be analyzed through a rhizomatic perspective receiving the contribution of Gilles Deleuze and Félix Guatarri. The production models of The Duncan Trussell Family Hour and The Midnight Gospel will be studied considering its intrinsic influence in the narrative possibilities and in order to do so authors that criticize consumerism such as Gilles Lipovetsky, Chul-Byung Han and Anna Kèrchy will be used. The specific language of each medium will also be analyzed. The Duncan Trussell Family Hour will be studied using the perspective of Jessica Abel's writings on podcast theory. Using Eisenstein's comprehension of the creation of meaning through conflicting shots, the new ideas created by The Midnight Gospel will be studied through the dialogue between the sound universe and the visual universe creating parallel narratives. The symbolic universe present in the animation and the podcast will be analyzed through the writings of Mircea Eliade, Joseph Campbell, Jean Chevalier and Alain Gheerbrant.

Keywords: *transmedia storytelling, The Midnight Gospel, The Duncan Trussell Family Hour.*

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – *Frame* do primeiro episódio de *The Midnight Gospel* no qual o protagonista Clancy (segurando o busto esculpido) e o presidente dos Estados Unidos (montado em um cachorro e disparando duas metralhadoras simultaneamente) enfrentam zumbis. 18
- Figura 2 – Clancy caminhando por enormes montanhas contendo imagética oriunda de diferentes culturas 19
- Figura 3 – Representação didática da correta interação das mídias em um projeto transmídia. 25
- Figura 4 – Capa do álbum de *Spotify* de *The Duncan Trussell Family Hour*..... 54
- Figura 5 – Imagem do protagonista Clancy escutando música em frente a seu trailer. 65
- Figura 6 – Páginas do quadrinho *Forming* de Jesse Moynihan revelando seu uso de cores e propensão para criação de cenas inusuais 68
- Figura 7 – *Frame* de *The Midnight Gospel* revelando similaridades de traço e predisposição para formas orgânicas observadas no trabalho autoral de Moynihan..... 69
- Figura 8 – *Frame* de *The Midnight Gospel* revelando similaridades de cor com as observadas no trabalho autoral de Moynihan. 69
- Figura 9 – Mão de Clancy selecionando um dos avatares disponíveis. 70
- Figura 10 – Imagem final da série em que o ônibus misterioso com o qual Clancy se depara após sua possível morte vaga por uma estrada que se assemelha a uma série de conexões neuronais. 79
- Figura 11 – Deneen Fendig é pacificamente absorvida por um buraco negro delimitado pelo símbolo de ouroboros..... 80
- Figura 12 – Duncan Trussell observa, com lágrimas nos olhos, sua mãe ser absorvida pelo mesmo buraco negro que levou fragmentos de ambos. 80
- Figura 13 – Clancy tentando curar a rosa coberta de vômito através da música 83
- Figura 14 – Captain Bryce em chamas recebendo uma maçã de Clancy 84
- Figura 15 – Clancy em frente a seu simulador durante um colapso do sistema causado por sua negligência..... 84

Figura 16 – Clancy com sua cabeça dentro do simulador.....	85
Figura 17 – Avatar de Clancy com corpo malhado de academia refletindo sobre a vida.....	86
Figura 18 – Avatar de Clancy com corpo de um homem galinha com mãos e pés deformados preso nos chifres de uma <i>Deer Dog</i>	86
Figura 19 – Avatar de Clancy com corpo de macaco narigudo vestindo as botas presenteadas por <i>Fish Bowl Man</i>	87
Figura 20 – Ao fundo, estante com os distintos sapatos colecionados por Clancy durante suas aventuras.....	88
Figura 21 – Percepção de mundo através da ótica zumbi	93
Figura 22 – Comitiva presidencial munida com bestas e arpões atirando o antídoto em direção aos zumbis e piorando a situação	94
Figura 23 – Zumbis aterrorizados sendo atacados pela comitiva presidencial	94
Figura 24 – Manada de <i>Deer Dogs</i> em um campo pacífico cercados por plantas e natureza.	98
Figura 25 – Caminhão contendo Clancy e os <i>Deer Dogs</i> entrando no matadouro que se assemelha a um templo.	101
Figura 26 – O veículo de transporte passa por uma zona periférica e decadente ao levar os animais para o matadouro. A <i>Deer Dog</i> (Anne) comemora ter sido convidada para participar do <i>spacecast</i> de Clancy.....	102
Figura 27 – Clancy e dois <i>Deer Dogs</i> (Anne e Raghu) prestes a serem triturados no moedor de carne. A personagem de Anne faz uma piada sobre como a sabedoria verdadeira não é encontrada em frases de adesivo de para-choque de carro.	103
Figura 28 – Clancy e a <i>Deer Dog</i> (Anne) são moídos e transformados em uma pasta de carne por engrenagens brutais. A <i>Deer Dog</i> faz piada sobre a necessidade de fazer as pazes com Deus.....	103
Figura 29 – Clancy e a <i>Deer Dog</i> Anne na esteira rolante que leva ao triturador de carne.	104
Figura 30 – A pasta de carne amorfa composta por Clancy e os <i>Deer Dogs</i> é utilizada para preencher uma estátua de vidro que decora o centro da cidade.....	108
Figura 31 – Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> entrando na cabine de comando.....	114

Figura 32 – Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> navegam pelo mar cujas ondas visualmente remetem ao gráfico de ondas sonoras de registro de voz.....	116
Figura 33 – Frame que apresenta um personagem secundário pintando a imagem do deus sumério Enlil.	120

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	TRANSMIDIALIDADE E SUAS POTENCIALIDADES RIZOMÁTICAS	21
2.1	DEFINIÇÕES DE NARRATIVA TRANSMÍDIA.....	21
2.2	TRANSMÍDIA: UM NOVO NOME PARA UM VELHO FENÔMENO	31
2.3	NARRATIVA TRANSMÍDIA E O CONSUMISMO	35
3	ASPECTOS DA PRODUÇÃO AO MERCADO	41
4	<i>THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR E THE MIDNIGHT GOSPEL: DO PODCAST À ANIMAÇÃO</i>	50
4.1	AS ORIGENS: O <i>PODCAST DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR</i>	50
5	EXPANSÃO NARRATIVA: O UNIVERSO <i>THE MIDNIGHT GOSPEL</i>	62
5.1	<i>TASTE OF KING</i>	89
5.2	<i>OFFICERS AND WOLVES</i>	96
5.3	<i>HUNTERS WITHOUT A HOME</i>	110
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	121
	REFERÊNCIAS	124

1 INTRODUÇÃO

Jonathan Gottschall (2013), em seu livro *The Storytelling Animal*, defende que os seres humanos se distinguem das demais espécies por sua compulsão por contar e ouvir histórias. O *homo fictus* consome ficção por meio de todas as mídias disponibilizadas por seu tempo. Ele também cria tramas para si mesmo por meio de sonhos e fantasias. Narrativas possuem o poder de alterar a maneira como indivíduos percebem si mesmos assim como o mundo que os cerca transformando a crença e a ética de quem sofre sua influência. Histórias possuem um elemento mágico que não pode (nem deve) ser plenamente decodificado.

Diante desse cenário e partindo dos conceitos de narrativa transmídia, a presente pesquisa procura estudar as obras *The Duncan Trussell Family Hour* (podcast) e *The Midnight Gospel* (animação) analisando a relação transmidiática estabelecida entre ambas, bem como os mecanismos utilizados para criar conexão entre as plataformas. Para tanto propõe-se a realização de uma análise a respeito do processo de expansão transmidiática que ocorre a partir da edição dos áudios do podcast e sua justaposição a narrativas visuais para construção da animação. Tal estudo se apresenta como relevante em uma era marcada pelo “capitalismo artista”, comentado por Gilles Lipovetsky, e pela convergência dos meios de comunicação, conceito discutido por Henry Jenkins. A transmidialidade já se apresenta como uma condição fundamental para a sobrevivência da obra através de seu sucesso econômico, além de ser um importante fator para o engajamento do público.

Para alcançar esse objetivo, a metodologia empregada é de cunho exploratório, por meio de levantamento bibliográfico e análise interpretativa. Para definir o conceito de transmídia, bem como analisar suas possibilidades de execução, são utilizados autores como Henry Jenkins, Marsha Kinder e Vicente Gosciola. Por sua vez, a estrutura transmidiática será analisada segundo uma perspectiva rizomática recebendo a contribuição teórica de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Os modelos de produção de *The Duncan Trussell Family Hour* e *The Midnight Gospel* serão estudados devido à sua influência intrínseca nas possibilidades narrativas e para tanto serão utilizados autores críticos à relação da arte com o consumo como Gilles Lipovetsky, Chul-Byung Han e Anna Kèrchy.

A linguagem específica dos meios também será analisada. *The Duncan Trussell Family Hour* será estudado a partir dos escritos de Jessica Abel sobre teoria

do *podcast*. De outra maneira, utilizando a compreensão de Sergei Eisenstein sobre a produção de sentido através do choque da montagem, serão discutidas as novas ideias produzidas em *The Midnight Gospel* ao criar um diálogo entre o universo sonoro e o visual que desenvolvem tramas paralelas. Por fim, a partir dos estudos de Mircea Eliade, Joseph Campbell, Jean Chevalier e Alain Gheerbrant será feita uma análise do universo simbólico contido no *podcast* e na animação.

Tendo em vista que ambas as obras foram produzidas e reproduzidas no século XXI, cabe lembrar que, como frutos de uma sociedade capitalista, as histórias estão frequentemente a serviço do consumo. Assim, é possível argumentar que houve uma transformação da arte em objeto a ser consumido. A contemplação e a reflexão estética presente na era moderna deram lugar a uma relação mercantil regida pelas leis do capital na era indicada por Lipovetsky como hipermoderna. Além do incessante crescimento no volume de produção da indústria do entretenimento, existe um direcionamento para que cada nova obra possua expansões nas mais diferentes plataformas de mídia com o objetivo de fornecer múltiplos pontos de acesso a consumidores em potencial e aumentar o engajamento do público já estabelecido. Tal fenômeno, segundo o teórico Henry Jenkins (2006), ocorre de maneira marcante desde o surgimento das franquias em 1970. Embora a arte sempre tenha sido influenciada pelo capital, assim como são os humanos que a produzem, é importante ressaltar que nas últimas quatro décadas houve uma diluição das barreiras entre arte e mercado.

Para Lipovetsky, o capitalismo do tipo artista "[...] explora racionalmente e de maneira generalizada as dimensões estético-imaginárias-emocionais tendo em vista o lucro e a conquista dos mercados" (LIPOVETSKY, 2015, p. 10). Para o autor, a hipermodernidade é caracterizada pela indiferenciação entre o comercial e o artístico. Inclusive "[...] quanto mais se impõe a exigência de racionalidade monetária do capitalismo, mais este conduz ao primeiro plano as dimensões criativas, intuitivas, emocionais" (LIPOVETSKY, 2015, p. 10). É extremamente interessante, em termos monetários, criar narrativas engajantes com potencial de expansão teoricamente infinito. Entretanto, o potencial de mercado também se configura como um peso para as inovações artísticas.

Dizer que existe aliança entre o capitalismo e a arte não significa advento de um modo de produção idealmente criativo, sem choques nem freios. Na verdade, existem entre esses dois pólos contradições que remetem a

sistemas de referências, objetivos, profissões dessemelhantes. De um lado, investidores, gestores, marqueteiros voltados para a eficácia e a rentabilidade econômica. De outro, criadores em busca de autonomia e animados por ambições artísticas. Demandas de liberdade criadora que se chocam contra os processos de racionalização e os controles exercidos pelas firmas sobre as narrações, roteiros, script, design e casting, tendo em vista assegurar maior sucesso comercial e maiores lucros. As empresas têm de atrair os talentos e estimular a inovação, mas, ao mesmo tempo, a fim de diminuir os riscos, elas se empenham em frear as criações audaciosas, em reproduzir as fórmulas que "dão certo" mais facilmente. As lógicas financeiras e organizacionais podem assim vir a contrariar a criatividade que deve, por outro lado, imperativamente fortalecer: essa é uma das últimas contradições do sistema que faz que as empresas do capitalismo artista possam apresentar graus de criatividade bem diferentes, conforme seu modo de organização e os momentos. (LIPOVETSKY, 2015, p. 45)

A transmidialidade está inserida dentro do processo do capitalismo artista e passa a ser imperativo que uma obra desdobre seu conteúdo entre distintas plataformas midiáticas para obter sucesso comercial e engajamento da audiência. A convergência dos meios de comunicação, o comportamento migratório das audiências e a cultura participativa fortalecem o engajamento do público com narrativas transmidiáticas. Embora produtores de entretenimento, ansiosos pelo potencial econômico de tais produtos, realizem investimentos massivos em um segmento de mercado frequentemente associado com oportunidades de *branding* e *merchandising*, é raro ver obras inovadoras em quesitos estéticos e narrativos despertarem a atenção do público. Criações frequentemente redundantes artisticamente são desenvolvidas através de distintas plataformas com o único objetivo de fornecer novos pontos de entrada para a franquia e gerar consumo.

O hiperindividualismo contemporâneo encontra eco na narrativa transmídia. Cada vez mais consumidores buscam reafirmar sua identidade única através de produtos e serviços customizados que criam a ilusória promessa de uma experiência particular e memorável. A narrativa transmídia, através de seus diversos pontos de imersão na obra, cria a possibilidade de caminhos únicos feitos "sob medida" para cada indivíduo a partir de suas escolhas. Assim como diversos outros produtos da contemporaneidade, franquias transmídia possuem a habilidade de criar "experiências únicas" produzidas em massa para uma miríade de consumidores.

Em contraponto ao *homo fictus* de Jonathan Gottschall (2013), o modelo de produção transmidiático da atualidade traz à tona o *animal laborans* discutido por Chul-Byung Han (2010) a partir dos escritos de Hannah Arendt. Para a autora (citada por HAN, 2010), a sociedade moderna degrada o homem a um animal trabalhador. A

sociedade do trabalho elimina todas as possibilidades de o indivíduo agir, expondo-o a um processo anônimo de vida. A partir dessa ideia Chul-Byung Han discute o conceito de *animal laborans* dentro da sociedade do desempenho pós-moderna.

As descrições do *animal laborans* moderno de Arendt não correspondem às observações que podemos fazer na sociedade do desempenho de hoje. O *animal laborans* pós-moderno não abandona sua individualidade ou seu ego para entregar-se pelo trabalho a um processo de vida anônimo da espécie. A sociedade laboral individualizou-se numa sociedade do desempenho e numa sociedade ativa. O *animal laborans* pós-moderno é provido do ego ao ponto de quase dilacerar-se. (HAN, 2010, p. 43)

O ego do homem pós-moderno, para Chul-Byung Han (2010), está intimamente ligado ao trabalho. De maneira semelhante Lipovetsky ressalta que na hipermodernidade "o consumo com componente estético adquiriu uma relevância tal que constitui um vetor importante para a afirmação identitária dos indivíduos" (LIPOVETSKY, 2015, p. 31). Trabalho e consumo são valores absolutos que engolem a humanidade. E a própria arte, que na era moderna foi frequentemente vista como um caminho para a transcendência devido a seu "poder de fazer conhecer e contemplar a própria essência do mundo" (LIPOVETSKY, 2015, p. 22), é frequentemente subjugada por forças mercantis e reduzida a entretenimento pronto para consumo irrefletido.

A sociedade do século XXI é marcada por uma violência sistêmica que leva à demanda por superprodução, superdesempenho e supercomunicação. Tal fenômeno está presente não apenas na lógica de realização da indústria do entretenimento, mas também na relação dos consumidores com as obras. É imperativo estar atualizado em relação às novas séries, filmes e lançamentos do momento. O excesso de positividade, de opções de consumo, de produtos para serem adquiridos leva à ansiedade e insatisfação. O esgotamento, o sufocamento e a exaustão são respostas do indivíduo perante a demasia.

The Duncan Trussell Family Hour e *The Midnight Gospel* são obras que parecem se inserir em uma perspectiva diversa do modelo descrito acima como narrativa transmídia. A autora Anna Kérchy no livro *The Routledge Companions to Transmedia Studies* indica que: "A comodificação fetichista da fantasia que ocorre através da experiência da narrativa transmídia é paradigmática da sociedade de

consumo pós-industrialista”¹ (KÉRCHY, 2019, p. 223). Sua crítica às estratégias transmidiáticas adotadas pela corporação Disney com o intuito de aumentar a venda de *commodities*, pode ser expandida a diversos casos de narrativa transmídia de sucesso comercial. Dentro dessa categoria encontram-se diversas obras que se originaram da explícita necessidade de vender brinquedos e produtos licenciados (ou que certamente beneficiaram-se imensamente do fato). Entre tais narrativas transmidiáticas encontram-se franquias como *Star Wars*, *He-man*, *Transformers*, *Barbie*, *Tartarugas Mutantes Ninjas* e muitas outras.

Muitos anos após o surgimento das franquias de narrativas transmídia, surge nesse cenário a obra *The Midnight Gospel*, que se estabelece, tal qual tantas outras experiências estéticas, como um contraponto subversivo à tendência de consumo desenfreado. A ausência de aprofundamento contemplativo, vivenciado pelo excesso de produções de entretenimento, é colocada em questão através das temáticas abordadas pela obra.

The Duncan Trussell Family Hour, por sua vez, é um programa de entrevistas que possui um perfil de entrevistados eclético e variado, debatendo assuntos que se relacionam com os tópicos de principal interesse de Duncan Trussell: filosofia metafísica e transcendentalidade. A partir dos *podcasts* semanais de Duncan Trussell, em seu programa de entrevistas *The Duncan Trussell Family Hour*, foram selecionadas, a partir de mais de trezentos episódios na época, oito entrevistas com especialistas em assuntos como psicotrópicos (Dr. Drew Pinsky), luto (Anne Lamott), magia ritual (Damien Echols), meditação vipassana (Trudy Goodman), budismo (Jason Louv), *mindfulness* (David Nichtern) e preparação de funerais (Caitlin Doughty) para serem editadas e transformadas em episódios de animação. O último episódio conta com a participação especial da mãe de Duncan Trussell, a psicóloga Deneen Fendig, dias antes de seu falecimento, discutindo questões a respeito de desenvolvimento humano e sua experiência de preparação para a morte. A partir de gravações de entrevistas com aproximadamente uma hora e meia de conteúdo, foram criados episódios de animação com 20 a 36 minutos de duração ilustrados com situações fantásticas e *nonsense* que expandem a percepção da mídia original.

Os desenhos de Pendleton Ward (mesmo criador da série de animação *Adventure Time*) ilustram as aventuras de um recluso da sociedade chamado Clancy

¹ Tradução de: "The fetishist commodification of fantasy that takes place via a transmedia storytelling experience paradigmatic of post-industrialist consumer societies of spectacle."

(Duncan Trussell) que viaja através de um simulador de realidade defeituoso para diferentes planetas à beira da destruição com o intuito de entrevistar distintas formas de vida para seu *spacecast* (uma espécie de *podcast* transmitido para todo o espaço sideral).

Esses diversos mundos radicalmente diferentes entre si compartilham o fato de estarem caminhando para seu inevitável colapso. O frágil equilíbrio dessas realidades serve como pano de fundo irônico para entrevistas que discutem justamente aspectos transcendentais da existência. Antes do aniquilamento desses universos simulados, o protagonista Clancy vive aventuras *nonsense* retratadas na animação, abordadas com uma grande dose de humor visual. A existência de narrativas independentes, dotadas de apenas breves pontos de intersecção, contribui para a criação de novas ideias através de sua exibição simultânea. De maneira eisensteiniana a união de uma informação A (*podcast*) com uma informação B (narrativa visual) cria um terceiro sentido C na mente do espectador.

The Midnight Gospel se apresenta como um fenômeno inovador e singular no cenário internacional de animação. Embora tenha sido difícil para os meios de comunicação descreverem a série, palavras como "delirante²" e "psicodélico³" frequentemente estão entre as utilizadas para definir o aspecto visual da obra. As descrições a respeito da temática da animação envolvem ideias como "discussões sobre vida e morte⁴" e "filosofia e meditação⁵", enquanto categorias como "sci-fi", "fantasia", "surrealismo", "comédia de humor negro" e "aventura" estão entre as nomações que falham em abarcar a obra em sua totalidade. Dialogando com outras animações 2D que se debruçam sobre estranhos universos e situações como *Adventure Time* (Pendleton Ward) e *Rick and Morty* (Justin Holland e Dan Harmon), *The Midnight Gospel* retrata uma série de situações surreais, fantásticas e grotescas que ocupam a tela em rápida sequência absorvendo toda a atenção do espectador.

O primeiro episódio da série, por exemplo, retrata em uma de suas cenas iniciais Clancy e o presidente *Glasses Man* fugindo de um apocalipse zumbi. Em

² Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/apr/20/midnight-gospel-review-netflix-trippy-cartoon-like-mr-benn-for-adults>. Acesso em 04 out. 20.

³ Disponível em: <https://www.indiewire.com/2020/04/the-midnight-gospel-review-1202224481/>. Acesso em 04 out. 20.

⁴ Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/apr/20/midnight-gospel-review-netflix-trippy-cartoon-like-mr-benn-for-adults>. Acesso em 04 out. 20.

⁵ Disponível em: <https://www.indiewire.com/2020/04/the-midnight-gospel-review-1202224481/>. Acesso em 04 out. 20.

determinado momento Clancy, em seu avatar com corpo de *bodybuilder*, e *Glasses Man* precisam escapar da Casa Branca. O presidente, montado em sua cachorrinha *Ihasa apso* Charlotte, utiliza duas metralhadoras para estraçalhar um zumbi que marcha em sua direção. Um bebê zumbi avança junto com a horda. Aos fundos, um zelador zumbi continua fazendo seu trabalho como se nada houvesse mudado. Clancy, fascinado pelo busto presidencial (que também é uma cafeteira), mal olha para a cena de sangue e vísceras ao seu redor. Em *The Midnight Gospel*, o espectador é bombardeado com uma série de ações simultâneas que se desenvolvem na tela em rápida velocidade.

Figura 1 - *Frame* do primeiro episódio de *The Midnight Gospel* no qual o protagonista Clancy (segurando o busto esculpido) e o presidente dos Estados Unidos (montado em um cachorro e disparando duas metralhadoras simultaneamente) enfrentam zumbis.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP1.

Discussões filosóficas profundas sobre vida e morte contidas no áudio do *podcast The Duncan Trussell Family Hour* são editadas e as situações bizarras, que se apresentam visualmente em *The Midnight Gospel*, disputam a atenção do espectador. É necessário adotar uma atitude contemplativa perante a série para aproveitar a jornada. A experiência de escutar o *podcast* em sua forma original — como foco exclusivo nas palavras ditas — e a experiência de assistir à animação — com acesso ao rico universo visual — se configuram como complementares, conforme é característico de obras transmidiáticas.

A animação de Pendleton Ward também conta com as significativas contribuições de Jesse Moynihan, estudioso do misticismo e praticante de meditação *kundalini*. Através de uma construção visual rica em imaginário simbólico oriundo de múltiplas culturas, *The Midnight Gospel* é uma obra que estabelece, através de seu fluxo de estímulos visuais, uma relação com o inconsciente do espectador. A presença de símbolos com forte significado para diversas culturas e religiões é uma constante em distintas cenas da série.

Um exemplo ocorre durante o sétimo episódio da série, em que Clancy vaga por um lugar além do espaço e do tempo onde encontra a morte. O ambiente é repleto de símbolos relacionados a culturas do passado, remetendo à ideia de que tudo chega a um fim. São evocadas civilizações como a grega e a romana (através da estátua sem cabeça, colunas arquitetônicas e símbolos do zodíaco), europeia medieval (por meio da espada e da torre), indiana (devido ao elefante), tribos de povos baseados na caça (pelo uso do arco e flecha) e até mesmo a civilização contemporânea (através de uma guitarra elétrica e lixo nuclear). A presença de cogumelos traz a ideia de decomposição e renovação cíclica.

Figura 2 – Clancy caminhando por enormes montanhas contendo imagética oriunda de diferentes culturas



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP7.

A trilha sonora da série também contribui para a criação de uma atmosfera mística e transcendental. Composições originais⁶ que evocam o gênero musical *neo-psychedelia* e o subgênero *dream-pop* revelam a preocupação com uma textura sonora propícia para uma viagem sensorial. A egrégora criada através de sintetizadores e distorções dos vocais contribui para a construção do cenário cósmico da série em que a fronteira entre realidade e ilusão é discutida.

Diante desses aspectos, a presente pesquisa busca analisar a relação transmidiática existente entre *The Midnight Gospel* e seu *podcast* de origem *The Duncan Trussell Family Hour*. O estudo procura analisar maneiras como a animação foi capaz de expandir o universo ficcional ao construir uma obra artística repleta de imaginário simbólico que objetiva estabelecer um diálogo com o espectador em nível consciente e subconsciente a respeito de questões transcendentais. Também serão analisadas situações em que o conteúdo de *The Duncan Trussell Family Hour* expande a compreensão do espectador a respeito de elementos presentes em *The Midnight Gospel* e vice-versa.

⁶ Parte da trilha original de *The Midnight Gospel* foi composta por Duncan Trussell. Joe Wong também contribuiu para o processo com canções como *Dreams Wash Away*.

2 TRANSMIDIALIDADE E SUAS POTENCIALIDADES RIZOMÁTICAS

A narrativa transmídia é definida pelo processo de dispersão sistemática de distintos fragmentos, individualmente compreensíveis, de uma mesma história através de múltiplas plataformas. Diferentes mídias atuam de maneira coordenada para ampliar a compreensão do público a respeito de determinado universo ficcional.

Desta maneira, o conceito de rizoma, estabelecido por Deleuze e Guattari, é de extrema utilidade para a compreensão do funcionamento da transmidialidade. A narrativa transmídia ideal é composta por um labirinto de histórias com a presença de múltiplos pontos de entrada. Não se estabelece uma hierarquia entre os distintos conteúdos pertencentes ao *storyworld*. Não há início ou final, centro ou periferia. Componentes múltiplos e heterogêneos estabelecem uma relação horizontal entre si. Cada uma das mídias existentes é autônoma e conectada a todas às demais, possibilitando a existência de inúmeros percursos.

Entretanto, o que frequentemente ocorre na produção transmidiática é um retorno ao tradicional modelo arbóreo de estruturação. Um único produto central recebe investimentos massivos e os demais são desenvolvidos como galhos presos ao tronco principal. Essa é a dinâmica observada na maioria das grandes produções hollywoodianas em que há uma clara hierarquia estabelecida entre o filme e suas expansões para as demais mídias.

A abordagem rizomática da narrativa transmídia é a chave para seu potencial artístico e de entretenimento. A estrutura do rizoma pressupõe a criação de verdadeiros labirintos de pensamento a serem percorridos de maneira única por indivíduos diferentes. As possibilidades infinitas compostas por atalhos e desvios narrativos constroem uma relação com as opções feitas pelo leitor. A estrutura múltipla e heterogênea da narrativa é capaz de proporcionar uma experiência estética personalizada, mesmo que seja dentro de uma estrutura de produção em massa.

2.1 DEFINIÇÕES DE NARRATIVA TRANSMÍDIA

Henry Jenkins — professor de Comunicação, Jornalismo, Artes Cinemáticas e Educação na *University of Southern California* — é um dos principais pesquisadores

do fenômeno conhecido como *transmedia storytelling*⁷. O termo foi primeiramente utilizado por Jenkins em 2001 em seu artigo "*Convergence? I Diverge*⁸" e popularizado através de sua obra *Cultura da Convergência*⁹. Segundo a definição do autor, "a narrativa transmídia representa um processo no qual elementos de uma ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de transmissão com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada¹⁰" (JENKINS, 2007). Isso significa que na narrativa transmídia distintas plataformas midiáticas (como produções audiovisuais, *videogames*, peças teatrais, *performances*, quadrinhos, expressões visuais, *podcasts*, músicas e livros) possuem conteúdo singular e atuam de maneira complementar com o objetivo de criar um *storyworld*¹¹ ampliado.

O *storyworld* (mundo da história) é composto por todas as informações que são relevantes para a caracterização de determinado universo ficcional. Não há limite para a quantidade e complexidade de elementos que podem estar envolvidos no processo de construção de uma realidade fictícia, indo muito além de um mero pano de fundo para a narrativa. Entre os elementos constituintes de um *storyworld* robusto estão componentes mitológicos, sociais, culturais, religiosos, topográficos e de diversas outras ordens. O ideal é que todos esses aspectos sejam revelados através de múltiplas narrativas capazes de engajar seus leitores e espectadores. A experiência gerada pela narrativa transmídia como um todo deve ser mais complexa e significativa do que a fornecida por qualquer um de seus textos individualmente.

Sendo assim, a presente pesquisa busca analisar a obra de animação *The Midnight Gospel*: uma série animada criada por Duncan Trussell e Pendleton Ward a partir dos *podcasts* semanais *The Duncan Trussell Family Hour* (abreviados como *DTFH*). A partir do conceito de narrativa transmídia, será discutido como a relação de transmidialidade constrói-se no caso das obras mencionadas e de que maneira *The Midnight Gospel* e *DTFH* constroem relações entre suas distintas plataformas.

⁷ Narrativa transmídia.

⁸ Convergência? Eu Discordo.

⁹ A obra original em língua inglesa, *Convergence Culture*, teve sua primeira versão lançada em 2006. *Cultura da Convergência* é uma versão atualizada da obra, traduzida para português e lançada em 2008.

¹⁰ Tradução de: "*Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story*".

¹¹ Mundo ficcional.

A noção de transmidialidade foi primeiramente utilizada dentro da área da Comunicação em 1991 pela teórica Marsha Kinder, professora de Estudos Críticos na Escola de Cinema-Televisão da *University of Southern California*, em seu livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. A partir da observação dos padrões de consumo de entretenimento de seu filho ao se relacionar com uma mesma franquia (*Teenage Mutant Ninja Turtles*¹²) em distintas plataformas (desenho animado, filme e brinquedos), Kinder nomeou como *transmedia intertextuality* o fenômeno que constrói um supersistema de entretenimento a partir de um universo ficcional central. (KINDER 1993, p. 39-86, citado por GOSCIOLA 2014, p. 8).

O processo em que distintas plataformas midiáticas convergem para articular uma experiência narrativa integrada é, segundo Jenkins, uma das principais fontes de potência da narrativa transmídia.

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa.¹³ (JENKINS, 2003)

Dessa maneira, o ideal de narrativa transmídia não estabelece uma hierarquia entre cada um de seus componentes. Eles funcionam de maneira autônoma e independente ao mesmo tempo em que são capazes de construir uma compreensão ampliada de universo narrativo quando consumidos em conjunto. Esse é o fenômeno observado ao analisar *The Midnight Gospel* e *DTFH*, as diferentes plataformas se configuram como duas experiências sensoriais e artísticas completamente distintas e complementares.

Os podcasts de *DTFH* veiculam uma discussão expandida a respeito das temáticas abordadas, indicação de referências para aprofundamento do conhecimento e conteúdo original criado por Duncan Trussell especialmente para o

¹² No Brasil é conhecido como "Tartarugas Mutantes Ninjas".

¹³ Tradução de: *In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa.* Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>. Acesso em 24 out. 20.

meio. A animação conta com complexa criação de universo visual por parte de Ward e Moynihan, tramas *nonsense* desenvolvidas para a animação, arco narrativo e jornada do protagonista existentes exclusivamente em *The Midnight Gospel*.

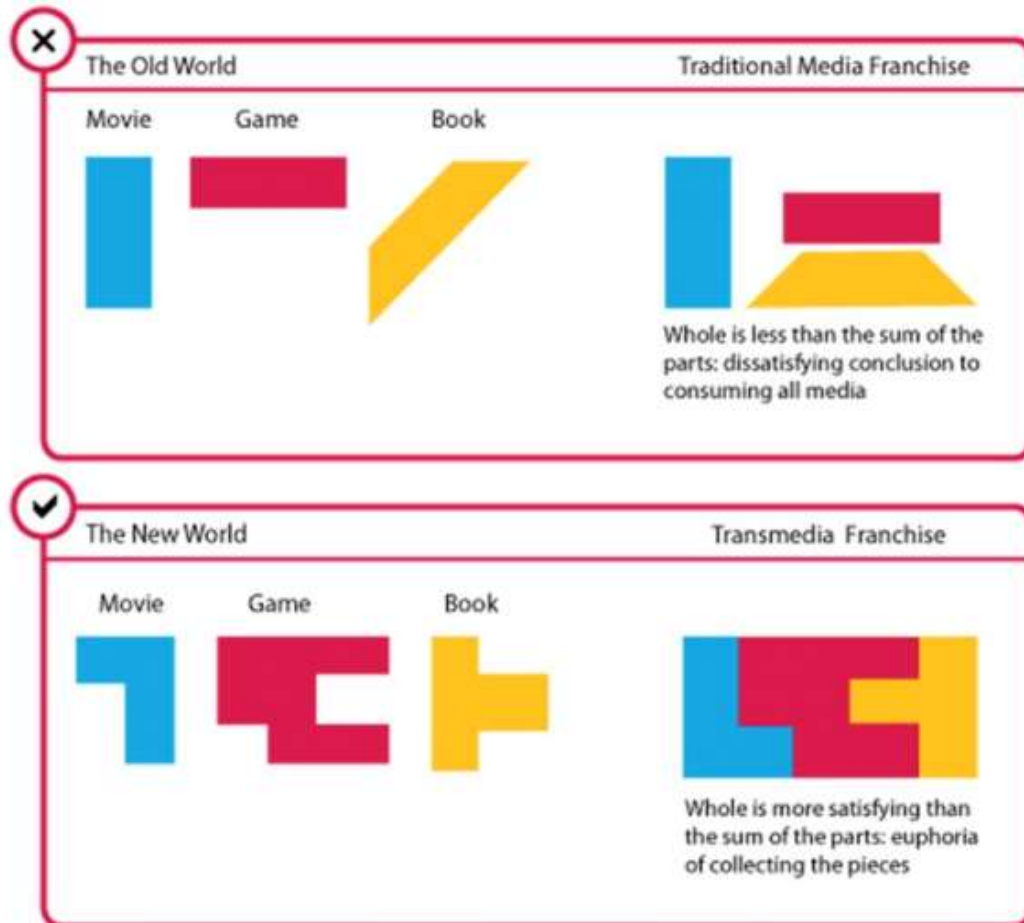
O autor brasileiro Vicente Gosciola comenta em seu artigo “Narrativa transmídia: conceituação e origens” que o processo de separação da macro história em distintos fragmentos deve ocorrer de maneira criteriosa. A unidade narrativa é um fator essencial que possibilita a compreensão e o engajamento do público com cada uma das partes veiculadas por intermédio das distintas mídias.

A história principal deve ter a dosagem certa de ações que permitam à audiência compreendê-la, mas não deve contar tudo. Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou as partes da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias. (GOSCIOLA, 2014, p. 11).

The Midnight Gospel e *DTFH* são obras que levantam questionamentos e reflexões a respeito de temas filosóficos. Dentro do mesmo universo cômico e irreverente construído por Trussell (tanto como entrevistador de seu *podcast* quanto através do personagem Clancy), é possível expandir uma compreensão narrativa ao transitar por ambas as mídias. Dessa maneira, constrói-se um jogo de referencialidade entre os dois meios narrativos. O site www.duncantrussell.com atualmente dispõe de um setor dedicado à *The Midnight Gospel* e às ligações existentes entre os episódios da animação e as entrevistas conduzidas nos *podcasts* de *DTFH*, facilitando essa conexão entre plataformas.

A narrativa transmídia também pressupõe um pensamento integrado a respeito de como as mídias se complementam e formam uma macronarrativa que incorpora todas as partes de sua composição ao mesmo tempo em que respeita a individualidade e a independência de cada uma delas. A transmidialidade é mais que um mero conjunto de textos: é um intertexto produzido pela interação dos múltiplos conteúdos.

Figura 3 – Representação didática da correta interação das mídias em um projeto transmídia.



Fonte: Pratten (2011, p. 2).

A narrativa transmídia diz respeito ao fenômeno de múltiplas histórias independentes que se complementam em diferentes mídias, oferecendo a noção de um universo mais amplo e mais completo do que o retratado em cada uma das narrativas. Esse *storyworld* passa a ter uma existência independente das ficções que ele abriga. É um modelo em que cada uma das mensagens existentes nos distintos meios contribui para fortalecer a mesma macro história em diferentes níveis de percepção, ainda que possam também ser compreendidas autonomamente. É uma relação que deve ser simbiótica (cada narrativa deve fortalecer-se pela existência da outra) e não parasitária (em que diversas plataformas se alimentam da existência de uma única mídia que de fato possui condições para existir independentemente).

“Ecologia das mídias” é outra expressão utilizada para referir-se à relação entre as distintas plataformas. Assim como em um ecossistema tradicional, espera-se que exista um equilíbrio entre seus integrantes em uma cadeia de suporte mútuo em grande escala.

É importante ressaltar que a aplicação da transmidialidade não está restrita a

universos ficcionais. Conforme comenta Renira Rampazzo Gambarato, em seu artigo *Transmedia Journalism*, “o reino da não ficção abraçou as dinâmicas transmidiáticas tão frequentemente e tão profundamente quanto a esfera do entretenimento” (GAMBARATO, 2019, p. 90). Dessa maneira, os mesmos princípios gerais que regem a narrativa transmídia ficcional podem ser aplicados para atividades compreendidas como não ficcionais.

A relação transmidiática estabelecida entre o *podcast DTFH* e a animação *The Midnight Gospel* é diferenciada por realizar uma ponte entre o que tradicionalmente seria considerado como real ou jornalístico (um programa de entrevistas sem edição) e uma ficção em seu sentido mais puro (uma animação fantástica). Ambas as obras se configuram como parte de um mesmo universo narrativo por intermédio da unidade temática e tonal estabelecida. As mídias relacionadas à franquia (e seus paratextos, noção que será discutida posteriormente) compartilham a busca por discutir questões de ordem filosófica através de abordagem cômica, irreverente e *nonsense*.

Discutindo as fronteiras entre realidade e ficção, também é possível argumentar que Trussell ocupa em *DTFH* uma posição análoga a um personagem ficcional. O ator e comico de *stand-up* representa um papel inspirado em si mesmo quando está na frente do microfone entrevistando convidados. Dessa maneira, o *podcast* se alia à série *The Midnight Gospel* na criação de um universo ampliado ao redor da figura do comediante (e ao redor de seu contraponto animado Clancy).

Jenkins defende (2008) que as novas mídias (e novas maneiras de contar histórias) iniciaram um processo de mudança na maneira como as pessoas se relacionam com o entretenimento. Uma cultura interativa e participativa estabeleceu-se a partir do novo paradigma e atualmente encontra-se em processo de expansão. O público, ávido por experiências de entretenimento, estaria disposto a buscá-la em distintas plataformas midiáticas. É importante ressaltar que a busca consciente por entretenimento se tornou um fenômeno mais relevante do que nunca em uma era em que o consumo de mídia é em grande medida influenciado por algoritmos de recomendação das plataformas de *streaming* e das mídias sociais.

O processo de busca consciente de produtos relacionados à franquia pode ser observado dentro da comunidade de fãs de *DTFH* e *The Midnight Gospel*. Para aqueles espectadores ávidos por entretenimento além do fornecido pela série e pelo *podcast*, o site de Ducan Trussell oferece experiências como a participação de

discussões no servidor do *Discord*¹⁴, meditações coletivas e um clube do livro durante a pandemia de COVID-19. *Junte-se à Família*¹⁵ é um dos *slogans* que convidam os espectadores da obra a fazerem parte da comunidade *online* relacionada ao universo narrativo criado pelo ator.

Um ponto essencial da narrativa transmídia é a possibilidade que ela fornece para que cada indivíduo escolha seu ponto de acesso à obra, quais mídias irá consumir, em que ordem e quão profundamente irá se envolver com a comunidade de fãs que se forma ao redor da franquia ficcional.

A *fandom* (comunidade de fãs) também se engaja com o conteúdo transmidiático através de suas próprias criações, apropriando-se do universo ficcional estabelecido. Vídeos com teorias a respeito do universo da série, *fanfictions*, ilustrações e *action figures* estão entre as produções realizadas por fãs inspirados pelo universo de *The Midnight Gospel* e *DTFH*. O aspecto mais relevante de tais criações (independentemente de sua qualidade artística) é sua relevância para a consolidação de comunidades virtuais e trocas entre os espectadores.

Na criação transmídia, o espectador é uma espécie de co-autor das obras, uma vez que é a partir da interação com o material disponível (vídeos, fotos, textos, áudios), e com outros espectadores, que a experiência transmídia se estabelece. Tanto que alguns já não usam mais o termo “espectador”, preferindo “interator”. (PAZ; SALLES, 2015, p. 137-138).

A relevância do processo de interação do espectador com os demais consumidores de um universo narrativo é outra característica importante da narrativa transmídia. Existem três elementos essenciais, segundo Jenkins (2006), que sustentam a transmidialidade: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva. A convergência dos meios de comunicação é um fenômeno favorecido por condições tecnológicas atuais (o fluxo de mídia entre distintas plataformas, a cooperação entre os diversos mercados midiáticos e o comportamento migratório das audiências). Entretanto, a convergência propriamente dita se consolida dentro do cérebro do espectador e em sua interação com os demais espectadores. A cultura participativa diz respeito ao papel cada vez mais ativo que as audiências — em especial os fãs — adotam perante as diversas mídias desejando participar, interagir e até mesmo produzir seu próprio conteúdo midiático.

¹⁴ *Discord* é um programa de comunicação inicialmente voltado para a comunidade *gamer* no qual participantes podem conversar utilizando os microfones de seus computadores.

¹⁵ Tradução de: *Join the Family*.

A inteligência coletiva (termo cunhado pelo teórico francês Pierre Levy) diz respeito à maneira como os consumidores lidam com o grande fluxo de informação: não é possível que apenas uma pessoa saiba tudo, portanto é necessário que diferentes indivíduos dialoguem entre si para compartilhar suas *expertises* e, assim, encontrar respostas para perguntas complexas que não poderiam responder sozinhos.

As três características mencionadas fazem parte dos universos ficcionais criados por Trussell. A convergência do conteúdo midiático oriundo de distintas plataformas no cérebro do espectador ocorre de maneira peculiar no caso de *The Midnight Gospel* e *DTFH*. Devido à repetição de trechos da esfera auditiva comuns a ambos os produtos, frases-chave do *podcast* e da animação provocam uma associação de memória. O conteúdo da animação é trazido à tona ao ouvir o *podcast* e vice-versa. A interação entre espectadores (e inclusive entre realizador e espectadores) também é um ponto extremamente forte em relação à comunidade de *The Midnight Gospel* e *DTFH*. Através da discussão e do debate do conteúdo, cria-se a convergência interpessoal.

Já a cultura participativa está presente no engajamento em distintas esferas. A criação de conteúdo *fanmade* (feito por fãs) para ser compartilhado em plataformas como *YouTube* e nas demais mídias sociais (*Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, entre outros) e a avidez por eventos interativos (como as discussões com o criador no servidor *Discord*) mostram a crescente busca por envolvimento cada vez mais ativo em relação ao universo ficcional.

E finalmente a inteligência coletiva e a troca de *expertises* é um elemento especialmente encorajado na comunidade de *The Midnight Gospel* e *DTFH*. A essência do programa de entrevistas de Trussell tem como pressuposto a impossibilidade de um único indivíduo saber tudo (ainda mais ao abordar temas complexos como filosofia, budismo, misticismo, luto). O compartilhamento de informação para completar pontos cegos é uma característica fundamental da obra, aspecto que também pode ser observado na discussão dos fãs em relação ao conteúdo apresentado através da série de animação e do *podcast*.

Lisbeth Klastrup e Susana Tosca procuram em seu artigo *Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design* delimitar as características que fazem com que determinados mundos narrativos estejam aptos para serem transportados entre distintas mídias com sucesso. Os mundos transmidiáticos são considerados como uma ideia abstrata de um mundo que é criado a partir de suas primeiras

representações em diferentes mídias.

Mundos transmidiáticos são sistemas de conteúdo abstratos a partir dos quais o repertório de histórias e personagens ficcionais pode ser atualizado ou derivado através de uma variedade de formas midiáticas. O que caracteriza um mundo transmidiático é que a audiência e seus designers dividem uma imagem mental de tal mundo (através de um número de características distintivas de seu universo). A noção de um mundo específico se origina principalmente da primeira versão do mundo apresentada, mas pode ser elaborada e transformada ao longo do tempo. Frequentemente o mundo possui um culto (de fãs) através dos distintos canais de mídia.¹⁶ (KLAstrup; TOSCA, 2004, p. 1)

Entre os elementos que compõem o mundo transmidiático estão questões como *mythos*, *topos* e *ethos*. *Mythos* envolve o conhecimento essencial para interpretar os acontecimentos do mundo tal como as criaturas que nele habitam, suas batalhas, seus saberes e outros elementos que compõem a *backstory* do mundo. *Topos* compreende a geografia e o período histórico retratados. *Ethos* envolve a ética explícita e implícita do mundo, assim como seu código moral. Tais elementos são facilmente identificáveis em obras como *Senhor dos Anéis* e *Star Wars*. Entretanto, é possível pensar em uma unidade transmidiática mesmo com a ausência ou presença sutil de tais elementos. É o que acontece na relação transmidiática estabelecida entre *The Midnight Gospel* e *DTFH*.

O surgimento do *podcast DTFH* antecede *The Midnight Gospel* em aproximadamente quatro anos. Dessa maneira é possível considerá-lo como a mídia primária que estabeleceu as primeiras bases para o mundo narrativo que seria posteriormente expandido através da animação. É possível considerar como pertencente à categoria *mythos* conhecimentos a respeito do apresentador do *podcast* e informações a respeito dos demais convidados entrevistados. Embora a animação seja compreensível por si só, a capacidade de reconhecer as pessoas reais que inspiraram os personagens animados permite que os espectadores que consumiram o *podcast* estabeleçam uma relação aprofundada com a obra. Por exemplo, saber que Damien Echols é um ex-presidiário traz novas compreensões para seu personagem na animação ser representado como um peixe em um

¹⁶ Tradução de: *Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well.*

aquário. De maneira similar, informações sobre a personalidade do entrevistador Trussell criam camadas cômicas em relação ao estilo *hippie* e "*new agey*"¹⁷ de seu avatar Clancy.

Topos é um elemento que sofre transformação entre as mídias. O tempo histórico de *DTFH* é o presente e o lugar onde as histórias se desenvolvem é o estúdio de gravação caseiro de Trussell montado em diferentes locais conforme a disponibilidade de seus entrevistados. Em *The Midnight Gospel* não é possível precisar com certeza o tempo histórico, porém supõe-se que se trata do futuro devido à tecnologia disponível para os personagens (embora também seja possível que se trate de qualquer momento temporal em outra galáxia ou realidade paralela). O local da história também é outro, parte da narrativa da animação situa-se em um local conhecido como *Chromatic Ribbon* e as entrevistas ocorrem em distintos planetas para o qual o personagem Clancy viaja utilizando seu simulador de realidades. Neste aspecto está a única semelhança entre o *topos* estabelecido pelo *podcast* e pela animação: ambos são estúdios caseiros estabelecidos pelo protagonista de acordo com a disponibilidade de seus entrevistados.

Existe também um *ethos* compartilhado por ambas as obras. O código moral implícito de *DTFH* está também presente em *The Midnight Gospel* e envolve questões como o humor presente na abordagem dos assuntos discutidos, a propensão de Trussell/Clancy de interromper seus convidados para contribuir com suas experiências e o elo de proximidade e amizade desenvolvido entre entrevistador e entrevistado.

Os elementos citados são capazes de criar uma conexão entre as mídias de maneira que configura *The Midnight Gospel* como uma expansão narrativa de *DTFH*. Tal estratégia, conforme comenta Carlos Scolari (2018) em *Transmedia Branding*, é de extrema utilidade para a consolidação de nichos leais de consumidores. Assim como ocorre no processo de transmediatização de marcas de produtos, a relação transmidiática entre o *podcast* e animação está embasada principalmente em uma série de valores abstratos compartilhados pelas obras. Tais valores como "humor" e "transcendentalidade ao estilo *new age*" criam uma unidade tonal que facilita a atração do público de uma das mídias pela outra.

¹⁷ Adjetivo utilizado para indivíduos que aderem ao movimento *New Age*.

Embora a narrativa transmídia seja um fenômeno repleto de possibilidades, autores como Marie-Laure Ryan (2015) criticam o tradicional discurso da indústria transmidiática. A partir da análise das obras *The Producer's Guide to Transmedia* (BERNARDO, 2011); *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (PHILLIPS, 2012); e *Storytelling Across Worlds* (DOWD et al., 2013), a autora identifica elementos retóricos que considera representativos da mentalidade industrial tais como: elogios hiperbólicos, atitude capitalista, ênfase em "dar para a audiência aquilo que ela quer" e utilização da interatividade como um caminho para a salvação das mídias tradicionais.

Os "elogios hiperbólicos" citados por Ryan (2015) estão presentes em frases frequentes escritos sobre transmídia tais como "Nunca houve uma era mais fascinante para ser um contador de histórias"¹⁸ (PHILLIPS, 2012, p. XI). O elogio exacerbado e a falta de crítica também estão presentes no que a narrativa transmídia frequentemente espera de seu público. "Os consumidores não são leitores, jogadores ou espectadores, mas invariavelmente fãs, um termo que sugere devoção fanática e não crítica aos mundos ficcionais" (RYAN, 2015, p. 5). O discurso da indústria deseja colocar a narrativa transmidiática como a mais inovadora por excelência e seus consumidores como os mais apaixonadamente envolvidos.

Em relação ao aspecto "atitude capitalista", é importante notar como o imperativo econômico, embora existente em todas as modalidades artísticas em certo nível, comanda inteiramente o discurso industrial sobre a narrativa transmídia. A transmidialidade não é um processo apresentado como guiado por uma visão artística. Parece absurdo referir-se a uma obra transmídia que seja sucesso de crítica. O único sucesso que importa é o comercial. Mundos narrativos são chamados de "propriedade intelectual". As criações são vistas como propriedades monetizáveis: embora o engajamento do público seja desejável, só é consentido na medida em que este não é visto como ameaça aos rendimentos, ou pior ainda, como fonte de receitas para outro que não a empresa criadora da obra original.

2.2 TRANSMÍDIA: UM NOVO NOME PARA UM VELHO FENÔMENO

Para melhor compreensão do conceito de transmídia atual e sua aplicação na

¹⁸ Tradução de: "There's never been a more exciting time to be a storyteller."

análise das obras selecionadas *DTFH* e *The Midnight Gospel*, é importante levar em consideração a origem histórica do termo e do fenômeno.

O termo “narrativa transmídia” foi em grande medida popularizado pelo norte-americano estudioso da comunicação Jenkins em seu livro *Cultura da Convergência*. Embora o fenômeno da narrativa transmídia tenha atingido o seu auge e se popularizado através de produções de grande sucesso (como *Survivor*, *American Idol*, *Matrix*, *Star Wars* e *Harry Potter*), ele está presente na maneira como culturas transmitem suas histórias desde muito antes disso.

A psicóloga de mídias Pamela Rutledge (2019) ressalta que a natureza da narrativa transmídia está fortemente conectada com os princípios que guiam a experiência humana de interação com sua realidade. Recolher fragmentos de informação oriundos de diferentes meios para a construção de uma macro narrativa é um processo que existe há muito tempo e que ocorre de maneira orgânica.

A tendência em direção à narrativa transmídia pode oferecer experiências mais ricas, imersivas e repletas de sentido ao unir consumo e participação. Para satisfazer as demandas da audiência, a narrativa transmídia não precisa ser um *storyworld* totalmente edificado, multiplataforma e com um mega-orçamento, como as icônicas franquias de entretenimento ao redor de *Avatar* e *Star Wars*. A narrativa transmídia efetiva abraça a natureza narrativa da vida na qual multidimensionalidade, socialidade e interatividade são funções chave. Narrativa transmídia replica a experiência humana de como as pessoas naturalmente interagem com seus mundos e, em um nível neural, como cérebros processam informação e transformam o *input* sensorial em uma experiência consciente¹⁹. (RUTLEDGE, 2019, p. 350).

Segundo a Rutledge (2019), a narrativa transmídia replica o fenômeno de como as pessoas naturalmente interagem com seu mundo, processam a informação recebida e a transformam em experiência consciente. A vida possui uma estrutura narrativa marcada pela existência de distintas dimensões da trama e interação entre os participantes. Dessa maneira, a narrativa transmídia está ancorada em aspectos humanos sedimentados em sua mente desde os primórdios.

Ao compreendermos a transmidialidade como a utilização de distintas mídias para repassar uma mesma mensagem e fazê-la chegar ao maior número de

¹⁹ Tradução de: “*The trend toward transmedia storytelling is well positioned as it can offer richer, more immersive and meaningful experiences by marrying consumption with participation. To satisfy audience demands, transmedia does not have to be a fully built-out, multiplatform, mega-budget storyworld, like the iconic entertainment franchises surrounding Avatar or Star Wars. Effective transmedia storytelling embraces the storied nature of life where multidimensionality, sociality, and interactivity are core features. Transmedia storytelling replicates human experience in how people naturally interact with their worlds and, at a neural level, in how brains process information and transform sensory input into conscious experience.*”

possível, podemos entender diversos acontecimentos culturais ao longo da história como transmidiáticos. Um exemplo é o fenômeno originado a partir da *Bíblia*. A mídia inicial livro (composto por uma junção de 27 textos do Novo Testamento e 39 textos do Velho Testamento contendo diversos gêneros e estilos de escrita) deu origem a mídias secundárias com o objetivo de levar a mensagem ao maior número possível de fiéis. Os autores bíblicos utilizaram profecias faladas, cantadas, dramatizadas, expostas em *outdoors* (placas erguidas para que quem passasse galopando pudesse ler), vitrais e pinturas para aumentar o alcance da mensagem. Também existiram ações performáticas (Isaías andou nu por três anos para anunciar a situação à qual o povo chegaria se não se arrependesse) e rituais simbólicos (como a ceia e a comunhão). Desde o papel até o corpo humano: todas as mídias disponíveis foram utilizadas para ampliar a comunicação com os fiéis.

A utilização do maior número de mídias possíveis também se relaciona com o elevado índice de analfabetismo da época. Para atingir o maior número possível de fiéis era necessário encontrar canais de aproximação a partir de outras plataformas.

A menos que se soubesse ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis da cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar. (JENKINS, 2008 [2006], p. 172)

O mesmo processo também se manifestou em outras obras de literatura religiosas como o *Bhagvad-gita* e em clássicos da literatura como *Kama Sutra*, os analectos de Confúcio, as *Sagas Islandesas*, *Beowulf* e as narrativas épicas de Homero. Tal aspecto é relembado pelo teórico cinematográfico David Bordwell ao discutir as origens da narrativa transmídia.

Nesse sentido a narrativa transmídia é muito, muito antiga. A Bíblia, os épicos de Homero, o Bhagvad-gita, e muitas outras histórias clássicas foram traduzidas para o teatro e as artes visuais durante séculos. Existem pinturas retratando episódios da mitologia e peças de Shakespeare. Mais recentemente, cinema, rádio e televisão criaram suas próprias versões de obras literárias, dramáticas e operísticas. Toda a área que atualmente chamamos de adaptação é uma questão de histórias passadas através das mídias²⁰. (BORDWELL, 2009)

²⁰ Tradução de: “*In this sense, transmedia storytelling is very, very old. The Bible, the Homeric epics, the Bhagvad-gita, and many other classic stories have been rendered in plays and the visual arts across centuries. There are paintings portraying episodes in mythology and Shakespeare plays. More recently, film, radio, and television have created their own versions of literary or dramatic or operatic works. The whole area of what we now call adaptation is a matter of stories passed among media.*”

Complementando a visão de Bordwell, a professora de Estudos Cinematográficos e Televisivos da *University of Nottingham*, Roberta Pearson, comenta:

Vastos e expansivos mundos ficcionais construídos sobre a acumulação de textos existiram por milênios; os deuses gregos, o Deus cristão, Robin Hood, e Rei Arthur são apenas algumas exemplificações da propensão humana para a forma narrativa. Por exemplo, Jesus Cristo possui suas origens textuais nos quatro evangelhos do Novo Testamento, mas o personagem quase imediatamente se estendeu através da mídia disponível em sucessivos períodos passando por pinturas, esculturas, manuscritos iluminados, vitrais e eventualmente telas analógicas e digitais.²¹ (PEARSON, 2019, p. 148)

Embora as obras citadas não se configurem como exemplos de narrativa transmídia dentro do modelo proposto por Jenkins (2006), tais processos de revisitações, referências e adaptações fazem parte de uma concepção mais ampla do fenômeno transmídia. A utilização de múltiplas plataformas pelos exemplos narrativos mencionados consolida a transmidialidade como um fenômeno antigo e natural para os seres humanos em sua condição de contadores de histórias. Conforme ressalta Gottschall (2012), o *homo fictus* produz e consome ficção através de todas as mídias existentes em sua época.

Entretanto é inegável que o surgimento de novas tecnologias trouxe uma gama de possibilidades adicionais para esse fenômeno perene. Vale a pena ressaltar a importância fundamental que o computador — com sua capacidade de armazenar e oferecer acesso a uma quantidade aparentemente infinita de arquivos de informação — possui dentro desse processo.

Computadores são o meio de maior capacidade jamais inventado, prometendo recursos infinitos. [...] A capacidade enciclopédica do computador e a expectativa enciclopédica por ele gerada fazem dele um meio instigante para a arte narrativa. A capacidade de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo tanto de modo abrangente quanto particular. [...] Ele oferece aos escritores a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que

Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>. Acesso em 24 out. 20.

²¹ Tradução de: “*Vast and expansive fictional storyworlds built upon an accumulation of multiple texts have existed for millennia; the Greek gods, the Christian God, Robin Hood, and King Arthur are but a few instantiations of humanity’s propensity for the narrative form. For example, Jesus Christ had his textual origins in the four gospels of the New Testament, but the character almost immediately spans out across successive periods’ available media, from painting to sculptures to illuminated manuscripts to stained glass windows and eventually to analogue and digital screens.*”

formam uma rede densa e de grande extensão. (MURRAY, 2003, p. 88-89)

Os avanços da tecnologia também contribuíram para que no final da década de 1970 surgisse um novo tipo de produto que alterou a dinâmica de transmidialidade existente até então: as franquias. A lógica da franquia pressupõe a expansão do conteúdo através de diferentes mídias e produtos licenciados sendo extremamente receptiva a estratégias comerciais de *branding* e *marketing*. A partir das reflexões de Freeman (2019), a ascensão da narrativa transmídia em grande escala está relacionada à industrialização, à emergência do consumismo e ao desenvolvimento de mídia de massa. Dessa maneira, o fenômeno transmídia que sempre esteve presente durante a história assumiu proporções inéditas devido à evolução dos padrões de consumo da população.

2.3 NARRATIVA TRANSMÍDIA E O CONSUMISMO

Com o intuito de aprofundar a compreensão das obras transmidiáticas *DTFH* e *The Midnight Gospel*, é importante realizar uma breve análise de outras narrativas transmídia de sucesso da contemporaneidade. A ascensão da narrativa transmídia como fenômeno da indústria de entretenimento está relacionada ao processo de estabelecimento de franquias transmidiáticas e o enorme potencial econômico que elas resguardam.

Nesse sentido, *Star Wars* é um exemplo icônico de narrativa transmídia. Desde o lançamento do primeiro filme, em 25 de maio de 1977, foram arrecadados mais de 8 bilhões de dólares com as produções cinematográficas²². George Lucas, desde o princípio, tinha noção do potencial econômico de sua ideia. Um dos argumentos utilizados para convencer os executivos da FOX a investir no primeiro filme (*Star Wars: Episode IV – A New Hope*) foi uma pesquisa que constatou que apenas o título *Star Wars* — independentemente da qualidade do filme que o acompanhasse — seria capaz de render uma bilheteria de 8 milhões de dólares devido ao engajamento do público composto por fãs de ficção científica.

A saga original, composta pelos seis primeiros filmes, rendeu 4,5 bilhões de dólares, de acordo com dados do IMDb (2020). Mais de 6,6 bilhões de dólares foram arrecadados em *vídeogames*, *home vídeo*, DVDs e Blu-Rays relativos a derivados

²² Fonte: <https://www.telegraph.co.uk/films/2016/05/04/look-at-the-size-of-that-thing-how-star-wars-makes-its-billions/>. Acesso em 04 out. 20.

dos episódios I a VI (segundo análises da *Forbes* e *24/7 Wall Street*²³). Dados do documentário *Toys That Made Us* (2017), produzido pela Netflix, afirmam que os brinquedos derivados da saga renderam mais de 7 bilhões de dólares (dados atualizados até a estreia do primeiro episódio da série em 2017). Embora seja difícil precisar valores exatos (por se tratar de uma franquia em constante expansão), fica claro que a lucratividade de *Star Wars* transcende o universo filmico. Tal fenômeno era, até então, sem precedentes na história da indústria norte americana.

Star Wars é, de várias formas, um ótimo exemplo da convergência dos meios de comunicação em ação. A decisão de George Lucas de abrir mão do salário, no primeiro filme de *Star Wars*, em troca de uma participação nos lucros da venda de produtos extras é amplamente citada como um momento decisivo no surgimento da nova estratégia de produção e distribuição de mídia. (JENKINS, 2018, p. 203)

Em uma análise realizada por Peter Carnicas em um artigo da revista *Variety*, intitulado *Transmedia is The Future of Biz*, são destacados outros fatores que elevaram George Lucas à categoria de gênio transmidiático.

O que Lucas fez foi vários passos além da velha jogada de licenciamento de personagem e extensões da marca. Ele criou uma obra unificada com extensiva história pregressa e mitologia, e ele determinadamente guardou o *canon* enquanto simultaneamente abriu partes periféricas de seu universo para exploração por outros contribuidores²⁴. (CARNICAS, 2009)

Uma característica fundamental qualifica *Star Wars* como obra transmídia: a expansão do universo narrativo através de distintas plataformas. Cada mídia adicional traz novas informações a respeito da saga para os espectadores/consumidores dispostos a engajar-se com mais profundidade. Tal fenômeno não ocorreu apenas por meio do uso de mídias de entretenimento como quadrinhos e livros, mas também por meio da produção de brinquedos manufaturados pela empresa Kenner. Os designers de brinquedos tomaram a liberdade de projetar novas naves não existentes no filme para suprir a incessante demanda por novos itens colecionáveis. Internamente tais produtos eram

²³ Fonte: <https://www.telegraph.co.uk/films/2016/05/04/look-at-the-size-of-that-thing-how-star-wars-makes-its-billions/>. Acesso em 10 out. 20.

²⁴ Tradução de: “*What Lucas did went several steps beyond old-style character licensing and brand extensions. He created a unified body of work with an extensive backstory and mythology, and he determinedly guarded its canon while simultaneously opening up peripheral parts of his universe to exploration by other contributors.*” Disponível em: <https://variety.com/2009/film/features/transmedia-telling-is-future-of-biz-1118005442/>. Acesso em 10 out. 20.

denominados como “*off screen*” (fora de tela): naves que poderiam existir no universo de *Star Wars*, porém que foram primariamente desenvolvidas como brinquedos. George Lucas aprovou o processo de expansão do universo oficial através dos produtos fabricados pelos designers da Kenner e as naves tornaram-se oficialmente parte oficial da narrativa *Star Wars*. Tais criações contribuíram para que, através do consumo, colecionadores e aficionados pelo universo pudessem ter uma relação privilegiada de proximidade com a obra.

É importante também frisar a frequente relação de proximidade que os brinquedos, de maneira geral, possuem com narrativas transmídia. Praticamente todas as linhas de brinquedos que obtiveram grande sucesso tiveram origem em produtos audiovisuais (como *Star Wars*) ou deram origem a produtos audiovisuais que foram criados exclusivamente para alimentar a venda dos brinquedos e ampliar a influência da marca. Entre tais casos, um exemplo claro é *He-Man*. A origem da criação do brinquedo está relacionada com a frustração da empresa Mattel em ter perdido os direitos de produção dos brinquedos de *Star Wars* para Kenner. *He-Man and the Masters of the Universe* foi uma série comissionada com o intuito de alavancar a venda dos bonecos de ação. Originalmente, a animação foi exibida em 166 emissoras americanas em todos os dias da semana e em 37 países do exterior. Desde sua estreia em 1983, a série alcançou um público de 9 milhões de espectadores, sendo o programa televisivo infantil mais bem avaliado de todos os tempos dos Estados Unidos. Com mais de 70 milhões de brinquedos vendidos ao redor do mundo, estima-se que a soma das vendas de todos os produtos relacionados à marca *He-Man* tenha alcançado 1 bilhão de dólares.

Outros brinquedos icônicos como *Barbie*, *Transformers*, *LEGO*, *GI Joe*, *Hello Kitty*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *My Little Pony* e *Power Rangers* também pertencem a essa mesma categoria de brinquedos que foram acompanhados por criações de entretenimento (comissionadas pelas próprias fábricas de brinquedos com o claro intuito de aumentar o número de vendas, como é revelado pelo documentário *Toys That Made Us*).

Embora a narrativa transmídia não esteja restrita ao âmbito infantil, é interessante notar o investimento comercial realizado por diversas franquias destinadas a esse público. Conforme comenta Shirley Steinberg, em *Kinderculture*, o marketing agressivo direcionado a crianças, pré-adolescentes e adolescentes revelou-se uma mina de ouro em termos de potencial de consumo. Henry A. Giroux

e Grace Pollock comentam esse tópico no artigo *Is Disney Good for Your kids? How Corporate Media Shape Young Identity in the Digital Age?*

A juventude é agora atacada por uma proliferação sem fim de estratégias de marketing que colonizam suas consciências e vidas cotidianas. Sob a tutela da corporação Walt Disney e outras megacorporações, crianças se tornaram uma audiência cativa não apenas para formas tradicionais de mídia como filmes, televisão e impressos, mas ainda mais para a nova mídia digital acessível através de telefones celulares, computadores de bolso, laptops e a internet. A informação, entretenimento e pedagogia cultural disseminada pelas corporações massivas de multimídia ocuparam um papel central na formatação e influência de cada momento acordado da vida diária das crianças - tudo na direção de uma vida de constante, irrefletido consumo.²⁵ (GIROUX; POLLOCK, 2011, p. 73)

Dentro da lógica transmidiática das franquias, essencialmente, o objetivo final é de ordem comercial. Cada uma das extensões da obra é vista como uma fonte de renda em potencial. Erica Negri destaca que:

[...] a maioria das empresas produtoras e estúdios cinematográficos são parte de conglomerados midiáticos horizontalmente e verticalmente integrados, cujo objetivo é a exploração comercial das propriedades intelectuais no maior número possível de mercados (NEGRI, 2019, p. 186).

É necessário levar em consideração as dimensões da obra transmidiática e sua estrutura de produção para compreender melhor as possibilidades e as restrições impostas durante seu desenvolvimento.

A emergência da narrativa transmídia como um fenômeno cultural com uma variedade de objetificações e discursos (...) não pode ser analisada sem colocar tais formas dentro dos contextos industriais específicos que as geraram. Com isso em mente, é importante notar que, desde que a franquia se tornou o paradigma central na indústria cinematográfica de Hollywood, a lógica de mercado que guiou a criação e distribuição de conteúdo (...) carrega uma enorme limitação, principalmente porque a possibilidade de experimentar e hibridizar formas narrativas é tão próxima da habilidade de gerar múltiplas fontes de renda. Paradoxalmente, a chance de experimentar se provou maior dentro da indústria cinematográfica independente, na qual menos dinheiro passou a significar menos restrições. (NEGRI, 2019, p. 185).

²⁵ Tradução de: “*Youth are now assaulted by a never-ending proliferation of marketing strategies that colonize their consciousness and daily lives. Under the tutelage of the Walt Disney Company and other megacorporations, children have become an audience captive not only to traditional forms of media such as film, television, and print, but even more so to the new digital media made readily accessible through mobile phones, PDAs, laptop computers, and the Internet. The information, entertainment, and cultural pedagogy disseminated by massive multimedia corporations have become central in shaping and influencing every waking moment of children’s daily lives— all toward a lifetime of constant, unthinking consumption.*”

Dentro da lógica que contrapõe os grandes conglomerados midiáticos com pouca liberdade criativa a produções independentes com maior potencial de transgressão, é possível utilizar a visão de Andrea Phillips que denomina dois possíveis modelos de produção como *West Coast* (costa oeste) e *East Coast* (costa leste). Tais denominações remetem à geografia do território estadunidense em que *West Coast* refere-se principalmente ao modelo Hollywoodiano que adota práticas de *storytelling* comerciais e aposta em grandes produtos e a *East Coast* refere-se a práticas mais centradas na *web*, fortemente interativas e influenciadas por tradições como a do cinema independente, do teatro e da arte interativa (contando também com o forte uso de mídias sociais). É importante ressaltar que embora essa divisão sirva para propósitos didáticos, as obras quase sempre irão se situar em algum lugar do espectro entre as duas polaridades. *The Duncan Trussell Family Hour* enquadra-se perfeitamente na lógica *East Coast* na categoria de *podcast* produzido independentemente. *The Midnight Gospel*, apesar de contar com o financiamento da Netflix, também está mais próximo da lógica *East Coast*, devido à grande liberdade criativa que foi concedida a Ward e Trussell durante o desenvolvimento da obra.

Os autores de *The Midnight Gospel* intencionalmente objetivaram uma lógica de produção com maior controle autoral (em oposição a mais capital financeiro). Ward é um artista recluso que prefere limitar sua interação com pessoas ao mínimo possível. Em *Adventure Time*, Ward teve a chance de ser o *showrunner* de um dos maiores casos de sucesso da televisão. Entretanto, a constante criação de mídias auxiliares e a comercialização excessiva de mercadorias relacionadas à obra fez com que o artista tomasse a decisão de afastar-se da *Cartoon Network* em 2014. Quando inquirido na época a respeito de sua vontade de criar uma nova série, o autor respondeu: "Não, nunca! Isso seria um pesadelo!"²⁶

Adventure Time, adquirida pelo *Cartoon Network* em 2008, enquadra-se totalmente na lógica *West Coast* de produção. A animação deu origem a uma série de mídias auxiliares como quadrinhos, *videogames* e um jogo de cartas colecionáveis. Além disso, o processo de *merchandising* levou à comercialização de itens como brinquedos, roupas, material escolar e muitos outros que levaram o selo *Adventure Time*.

The Midnight Gospel, principalmente devido ao aprendizado de Ward com o

²⁶ Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/adventure-time-the-trippiest-show-on-television-84180/>. Acesso em 01 set. 20.

processo de mercantilização que engoliu *Adventure Time*, se constrói utilizando uma lógica de produção que difere da maioria dos casos de narrativa transmídia de sucesso. *The Midnight Gospel* opta por uma abordagem de produção que prioriza a autonomia criativa e que permite a seus criadores realizar a obra que idealizaram sem sucumbir às demandas capitalistas dos grandes conglomerados midiáticos.

3 ASPECTOS DA PRODUÇÃO AO MERCADO

The Midnight Gospel é uma série de animação de oito episódios criada por Duncan Trussell e Pendleton Ward como um original Netflix. A iniciativa de criação da animação partiu de Ward, renomado criador da série *Adventure Time*, vencedora do *Primetime Emmy Award for Outstanding Short Form Animated Program*²⁷. O animador entrou em contato por e-mail com Trussell em 2013 revelando-se um fã do *podcast* de entrevistas *The Duncan Trussell Family Hour*. A partir dessa interação, ambos se encontraram para conversar sobre a criação de uma série animada baseada nos *podcasts*, embora Ward estava impossibilitado de iniciar um novo projeto naquela época.

Em 2018, Ward decidiu retomar a ideia de uma série de animação baseada nos *podcasts* de Trussell. O animador criou um *animatic* (espécie de *storyboard* animado) para ilustrar a narrativa de apocalipse zumbi que se tornaria o piloto da série (acompanhando a entrevista sobre uso de drogas com o dr. Drew Pinsky). A dupla apresentou o projeto em um *pitching* para Mike Moon, o responsável pelo departamento de animação adulta da Netflix.

A Netflix é uma empresa fornecedora de *streaming* de conteúdo audiovisual que começou como um serviço de aluguel de filmes por correio em 1997. Dez anos depois, em 2007, a empresa expandiu sua atuação e passou a prover serviços de VOD (*video on demand*). Finalmente, em 2013, a Netflix investiu em sua primeira produção original: *House of Cards*. A obra obteve um arriscado investimento de 100 milhões de dólares. Seu sucesso, em comparação, fez o valor das ações da empresa triplicar e elevou o número de assinantes da plataforma de 24 milhões a 57 milhões de espectadores²⁸.

Em 2018, a empresa investiu 13 bilhões de dólares na criação de conteúdo original²⁹. Estima-se que 85% dos investimentos realizados pela Netflix sejam na área de produção de conteúdo audiovisual, de acordo com seu *Content Chief Officer* Ted Sarandos³⁰. Até o final de 2018 a empresa possuía aproximadamente mil obras

²⁷ Prêmio Emmy de Melhor Animação de Formato Curto.

²⁸ Disponível em: <https://www.inc.com/associated-press/why-house-of-cards-is-the-foundation-of-netflixs-colossal-growth.html>. Acesso em 01 set. 20.

²⁹ Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/greatspeculations/2019/07/19/netflixs-original-content-strategy-is-failing/#1b7d38603607>. Acesso em 28 ago. 20.

³⁰ Disponível em: <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-original-spending-85-percent-1202809623/>. Acesso em 28 ago. 20.

originais em seu catálogo. Aproximadamente 90% dos assinantes da plataforma consomem regularmente o conteúdo original Netflix.

Além disso, a Netflix obteve grande sucesso com suas produções originais de animação adulta. *Bojack Horseman* (2014), animação que narra a saga de um cavalo antropomorfizado ex-celebridade decadente tentando retornar aos holofotes, foi um marco em termos de riscos narrativos e criação visual. A partir de episódios que assumiam propostas ousadas como *Fish Out Of Water*, em que o diálogo entre personagens se desenvolve na forma de gromelô³¹, e *Free Churro*, constituído de um monólogo animado, *Bojack Horseman* abriu precedente para animações adultas contendo propostas inovadoras em termos de linguagem pouco frequentes dentro do cenário comercial. A obra também se apresentou como relevante tematicamente ao estabelecer uma crítica à cultura de celebridade e discutir assuntos polêmicos como abuso sexual e de drogas simultaneamente a acontecimentos como o movimento *#MeToo*. A própria série, ao longo das temporadas, tornou-se mais densa e foi capaz de narrar histórias humanas trágicas e profundas que talvez não fossem aceitas dentro do contexto de animação em seu momento de estreia. O sucesso da obra fez com que ela inclusive realizasse um percurso inusual, transcendendo a exibição por *streaming* por meio da transmissão no canal *Comedy Central*. Nesse sentido, está presente um aspecto de “formação de audiência” nas primeiras obras a quebrar paradigmas dentro de sua categoria, como pode ser observado em *Bojack Horseman*.

Após o sucesso de *Bojack Horseman*, outras animações adultas originais Netflix foram lançadas como *F is for Family* (2015), *Big Mouth* (2017), *Disenchantment* (2018) e *Love, Death and Robots* (2019). De maneira geral, o serviço de *streaming* alterou a dinâmica das produções, permitindo que riscos maiores fossem tomados com o objetivo de conectar-se com audiências específicas. Também motivou uma alteração na estrutura dramática das séries como um todo em relação à televisão. Enquanto as emissoras tradicionais priorizam estruturas episódicas (como *The Simpsons*, *Family Guy* e *South Park*), o *streaming* valoriza narrativas serializadas capazes de fidelizar a audiência através de *binge watching*³².

³¹ Espécie de dialeto teatral utilizado como recurso técnico para imitar idiomas.

³² Assistir por compulsão a um mesmo conteúdo.

Segundo depoimento de Duncan Trussell³³, os rumores a respeito da liberdade criativa oferecida pela Netflix foram fator decisivo para apresentar o projeto de *The Midnight Gospel* para a produtora. Trussell também destaca que serviços de conteúdo sob demanda podem se arriscar mais na criação de conteúdo e por isso existe maior liberdade criativa³⁴.

As operações de varejo e locação online, como através da Amazon e do Netflix, podem manter vastos catálogos de títulos, muitos dos quais podem ter pequena circulação em uma semana qualquer, mas que, ao longo do tempo, compensam seus custos e podem até gerar lucros significativos. Além disso, para o distribuidor nesse tipo de modelo, mesmo os títulos que nunca dão lucro são valiosos na construção da reputação da empresa como uma importante fonte de material (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, pos. 4779 kindle)

Após a Netflix confirmar o interesse na produção da obra, Trussell e Ward iniciaram seu processo criativo. De acordo com uma entrevista fornecida à *Animation Magazine* (2020), Trussell relata que durante duas semanas os criadores da série interagiram com comediantes como Johnny Pemberton, Brendon Walsh, Weird Al Yankovic e Emo Philips para criar um *brainstorm* de cenários que poderiam levar ao fim do mundo. As discussões também contaram com a contribuição do ocultista Jason Louv e da bruxa branca Maja D'Aoust. O aniquilamento de um universo simulado a cada episódio devido a um erro de processamento do supercomputador é um recurso *procedural*³⁵ da narrativa em *The Midnight Gospel* e um dos poucos elementos que os criadores sabiam que estariam presentes ao longo da trama.

O estúdio de animação *Titmouse* é o responsável pela animação de *The Midnight Gospel*. *Titmouse* é uma companhia produtora de animação vencedora de diversos prêmios. Seus três estúdios, localizados em Los Angeles, New York e Vancouver, contam com mais de 700 trabalhadores entre escritores, produtores, diretores, artistas de *storyboard*, animadores, compositores e editores. *Titmouse* é uma empresa que desenvolve projetos de diversos níveis de complexidade. Entre suas obras de destaque anteriores a *The Midnight Gospel* encontram-se produções

³³ Em entrevista à Animation Magazine publicada em 16/04/20. Disponível em <https://www.animationmagazine.net/streaming/light-at-the-end-of-the-apocalypse-pen-ward-duncan-trussell-preach-the-midnight-gospel/>. Acesso em 31 ago. 20.

³⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pJe-zbua4cw>. Acesso em 31 ago. 20.

³⁵ *Procedural*, ou procedimental em português, refere-se à obra cujos episódios caracterizam-se por serem auto-conclusivos e independentes com estruturas narrativas que se repetem sistematicamente.

para *Adult Swim*, *Disney* e *Marvel*. Também foram os responsáveis por outras animações de sucesso originais da Netflix como *Disjointed* e *Big Mouth*.

A lógica de produção por trás de *The Midnight Gospel* difere radicalmente do modelo adotado por *Adventure Time*. A série de animação infantil foi produzida pelo canal *Cartoon Network* em 2010 a partir de um curta metragem desenvolvido por Ward para a *Nickelodeon* em 2006. A série, que narra as aventuras do humano Finn e seu companheiro canino Jake na mágica pós-apocalíptica terra de Ooo, contou com 274 episódios ao longo de 10 temporadas e atingiu a marca de 14 milhões de espectadores semanais. A mídia inicial (animação) deu origem a diversos *videogames*, um jogo de cartas colecionáveis e uma série de quadrinhos ainda em publicação. Isso sem mencionar uma enorme variedade de produtos entre os quais brinquedos, roupas, acessórios, material escolar e brindes do *McDonalds*. *Adventure Time*, apesar de ser uma série consumida pelos públicos infantil e adulto, possui uma clara estratégia de *marketing* direcionada ao público infantil.

A expansão mercantilista de *Adventure Time* e as subsequentes obrigações com reuniões corporativas, produtores de brinquedos e participações em eventos comerciais fizeram com que Ward se afastasse da posição de *showrunner* em algum momento da quinta temporada (informação apenas revelada posteriormente para seus fãs). “É um show de proporções monstruosas. E quanto mais popular ele se torna, mais produtos auxiliares – como *merchandising* e jogos e tudo mais – continuam a se tornar cada vez maiores [...] eu saí porque estava me enlouquecendo.”³⁶ (WARD, 2014)

Pendleton Ward também ressalta sua admiração pela qualidade do conteúdo que era produzido por Trussell, o que fez com que ele renovasse seu ímpeto criativo. Ward, um dos primeiros fãs de *DTFH*, viu o potencial cômico existente ao unir os diálogos delirantes de Trussell com criações visuais *nonsense*.

The Duncan Trussell Family Hour é um *podcast* existente desde 2012 e financeiramente viabilizado através de distintas frentes organizadas pelo próprio Duncan Trussell. Atualmente seu programa de entrevistas conta com 1.747³⁷ *patrons* (apoiadores mensais que doam em média valores entre 5 e 30 dólares por

³⁶ Tradução de: "It's a beast of a show. And the more popular it gets, the more the ancillary things – like the merchandise and games and everything – keep getting bigger (...) I quit because it was driving me nuts." Disponível em <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/adventure-time-the-trippiest-show-on-television-84180/>. Acesso em 31 ago. 20.

³⁷ Disponível em: <https://www.patreon.com/dtfh>. Acesso em 12 ago. 20.

mês através da plataforma *patreon*). É importante destacar que entre produções norte-americanas independentes é muito comum a sugestão de apoio de fãs por intermédio de *sites* de doação de recursos como *patreon* e plataformas de *crowdfunding* (financiamento coletivo) como *kickstarter* e *indiegogo*.

O *crowdfunding* geralmente diz respeito a situações em que as audiências fazem micro investimentos em novos empreendimentos criativos. Existem sites, como o *Kickstarter*, que oferecem uma plataforma que alguns artistas independentes (não simplesmente cineastas, mas também bandas, artistas de quadrinhos, designers de games, autores, na verdade qualquer um que queira criar ou construir alguma coisa) usam para solicitar e arrecadar fundos. Esses processos de angariação de fundos são usados para gerar tudo, desde capital inicial para o lançamento de um novo empreendimento até o dinheiro total para lidar com a pós-produção. Os artistas estabelecem seus próprios objetivos de financiamentos e desafiam a comunidade a ajudá-los a levantar o dinheiro necessário. Eles podem oferecer uma vasta gama de incentivos aos potenciais colaboradores e desenvolver seus próprios sistemas de publicidade para estimular o apoio, e os colaboradores pagam para que os produtores alcancem seus objetivos de financiamento. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, pos. 5024 kindle)

Além do patrocínio direto, o *podcast* conta com outras fontes de receita secundárias como o sistema de afiliados digitais da *Amazon*, a venda de roupas da marca *DTFH* e a venda de ingressos para sessões de performances ao vivo com Duncan Trussell.

O sistema de afiliados digitais funciona através de um link disponibilizado no site de Trussell que permite aos fãs do programa fazer a doação de uma pequena parte do valor de todas as compras efetuadas no site da *Amazon* para a manutenção do *podcast*. O processo acontece sem custo adicional para os compradores. Também estão entre os apoiadores de *DTFH* empresas de setores variados como *CASPER Mattress* (fabricante de colchões), *Simple Contacts* (lentes de contato), *Mack Weldon* (meias), *Fulton and Roark* (colônias masculinas) e outras. Cabe ressaltar que Trussell apenas aceita como patrocinadores produtos os quais teve a chance de testar e que ele mantém seu linguajar repleto de metáforas engraçadas e absurdas para anunciar os benefícios da marca. Entre as qualidades mencionadas para o colchão *CASPER*, por exemplo, está o fato de que a embalagem compacta de 41x41x108 cm faz com que o ato de desembalar o produto se assemelhe a "invocar um gênio de uma lâmpada mágica".

As vestimentas da marca *DTFH* se relacionam com a temática do *podcast* por conter uma variedade de símbolos místicos, imagens surreais e elementos cômicos.

De acordo com o *site*, "para trazer *designs* tão estonteantes à vida utilizamos magia e lágrimas de unicórnio que produzem um produto extremamente vibrante e com acabamento macio com uma serigrafia que jamais se apagará"³⁸.

A venda de ingressos para as sessões de performance de Duncan Trussell inclui as sessões de *live podcasts* (*podcasts* ao vivo). Os eventos constituem uma mídia adicional inserida dentro do mesmo universo ficcional ao qual *DTFH* faz parte.

É interessante destacar que há uma mudança de perspectiva entre o modelo econômico adotado por *DTFH* e *The Midnight Gospel*. O *podcast*, realizado de maneira independente, é oferecido à comunidade de fãs como um presente. Jenkins, Joshua Green e Sam Ford (2014) comentam, em *A Cultura da Conexão*, casos semelhantes, nos quais, por exemplo, a animadora Nina Paley e o autor de ficção Cory Doctorow compartilham suas obras com o público de maneira gratuita, contrapondo-se ao que consideram regimes restritivos de direitos autorais e defendendo em seu lugar o princípio de *Creative Commons*³⁹.

Tais 'presentes' não representam 'conteúdo gratuito'. Essa forma de presentear muitas vezes implica alguma forma de reciprocidade, reconhecida abertamente em ambos os casos. Mas a disposição desses artistas em sacrificar uma parte do controle sobre a circulação de suas obras ajuda o trabalho a se propagar. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, pos. 4603 Kindle)

Fornecer o produto artístico principal sem custo algum para a audiência enquanto se busca receita através de outros canais tais como a venda de produtos temáticos é uma estratégia frequentemente utilizada por músicos independentes e autores de *webcomics*. Ao contrário dos artistas que trabalham em regime de contrato para grandes empresas e distribuidoras, os criadores independentes recebem, na maioria dos casos, quase integralmente os lucros obtidos pela venda de tais produtos secundários. É o que ocorre em relação às vendas de mercadorias por meio da plataforma de *DTFH*. Embora até o presente momento não existam produtos oficiais vinculados à animação *The Midnight Gospel*, é provável supor que o lucro obtido por tais mercadorias passaria a beneficiar majoritariamente a Netflix e não os criadores Trussell e Ward.

³⁸ Fonte: <https://cultleaderfashion.com/>. Acesso em 10 out. 20.

³⁹ O Creative Commons (CC) é uma organização mundial sem fins lucrativos que visa promover o compartilhamento do conhecimento e da criatividade como forma de transformação social. (<https://br.creativecommons.net/faq/>. Acesso em 16 fev. 2021.

Ainda em relação às estratégias adotadas por *DTFH* e que estão ausentes em *The Midnight Gospel*, Jenkins, Green e Ford comentam que a "circulação alternativa de filmes, games, música e histórias em quadrinhos normalmente demanda mecanismos participativos para compensar a falta de orçamento promocional" (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, pos. 4607 kindle). Reiterando tal perspectiva também afirmam que "a circulação por ação popular pode ser o único caminho a seguir para muitos artistas independentes que não têm distribuição no mainstream" (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, pos. 4672 kindle). Enquanto *The Midnight Gospel* conta com a visibilidade trazida pela Netflix, *DTFH* dependia exclusivamente do compartilhamento de fãs para circular.

A realização independente certamente possui seus riscos. Jamie King, diretor de *Steal This Film* e criador da plataforma VODO⁴⁰, estima que é possível motivar cerca de 5% dos espectadores a realizar uma doação com o objetivo de apoiar a produção alternativa de obras audiovisuais. Porém os possíveis ganhos com a liberdade artística frequentemente pesam na balança.

Os cineastas independentes tiveram historicamente de desistir de certo grau de controle sobre seus filmes ao trabalharem com distribuidores comerciais, e alguns estão adotando estratégias colaborativas porque se sentem mais alinhados com os valores e os interesses de seus apoiadores do que com aqueles dos distribuidores comerciais. (...) Por meio de fundos comunitários, as audiências dão aos cineastas seu apoio antes da conclusão do produto, na esperança de que possam sentir maior sensação de satisfação ao ver uma história que importa a eles chegar à tela. E os modelos de circulação colaborativa emergentes aproveitam as comunidades existentes de potenciais apoiadores para dimensionar a distribuição e a exibição do trabalho finalizado. Esses sistemas tendem a aproximar aspectos de produção cinematográfica independente da lógica da economia do dom, em que a troca entre artistas e audiência promove valor sentimental, simbólico e, com sorte, valor de troca por meio da construção de sentimentos de reciprocidade. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, pos. 5075 kindle)

A "economia de dom" também conhecida como "economia de dádiva" são conceitos que derivam da ideia de "*gift economy*" (cuja tradução literal seria "economia de presentes"). Em seu livro intitulado *The Gift* (em português traduzido como *A Dádiva*), Lewis Hyde defende que na sociedade contemporânea a obra de

⁴⁰ VODO ou *Volunteer Donation* (doação voluntária) é um serviço *online* de distribuição que oferece filmes, livros, jogos e música dentro de um modelo "pague o quanto vale" que incentiva os usuários a determinar o valor de suas doações.

arte "existe simultaneamente em duas 'economias', uma economia de mercado e uma economia da dádiva"⁴¹ (HYDE, 1983, pos. 107 kindle, 'grifo do autor').

A arte que nos importa - que move o coração, ou revive a alma, ou deleita os sentidos, ou oferece coragem para viver, não importa como decidamos chamar a experiência - é trabalho que é por nós recebido como recebemos um presente⁴² (HYDE, 1983, posição 118 kindle)

O aspecto da dádiva está presente na maneira como *DTFH* foi capaz de mover não apenas fãs que contribuíram para a manutenção do programa, mas também Ward, que foi movido a utilizar suas habilidades artísticas como animador para criar *The Midnight Gospel*. A vitalidade existente em uma obra movida pelo espírito da dádiva difere de uma obra regida apenas pelas leis de mercado. Embora tal aspecto pareça abstrato, é extremamente relevante em uma era em que plataformas de *streaming* como Netflix, ainda que financiem obras autorais como *The Midnight Gospel*, investem cada vez mais em séries escritas sob demanda, seguindo a recomendação de algoritmos que monitoram os assinantes da plataforma e seus hábitos de consumo.

Hyde destaca que há três maneiras pelas quais artistas contemporâneos são capazes de viabilizar sua arte e sobreviver economicamente: "alguns assumem um trabalho secundário, outros encontram patrocinadores para apoiá-los, ou conseguem colocar o trabalho no mercado para pagar o aluguel com honorários e royalties" (HYDE, 1983, pos. kindle 5528).

O artista que vende suas próprias criações deve desenvolver um senso mais subjetivo em relação às duas economias e seus próprios rituais para mantê-las separadas e uní-las. Ele deve, por um lado, ser capaz de se distanciar do trabalho e pensar nele como uma commodity. Ele deve saber reconhecer seu valor em termos de mercado, saber o que o mercado pode suportar, demandar um valor justo e se separar do trabalho quando alguém pagar o preço. E ele deve, por outro lado, ser capaz de esquecer tudo isso e servir sua dádiva em seus próprios termos. Se ele não for capaz de realizar a primeira parte, ele não pode ter esperanças de vender sua arte, e se ele não for capaz de realizar a segunda parte, ele não terá arte para vender, ou apenas uma arte comercial, um trabalho que foi criado em resposta a

⁴¹ Tradução de: "works of art exist simultaneously in two 'economies', a market economy and a gift economy".

⁴² Tradução de: "That art that matters to us—which moves the heart, or revives the soul, or delights the senses, or offers courage for living, however we choose to describe the experience—that work is received by us as a gift is received."

demandas de mercado, não em resposta às demandas da dádiva.⁴³ (HYDE, 1983, pos. kindle 5550)

The Duncan Trussell Family Hour e *The Midnight Gospel* encontram tal equilíbrio entre comercial e artístico de maneiras diferentes. Seu desenvolvimento a partir de um impulso criativo em parte desorganizado é o que torna sua relação transmidiática orgânica. Diferente de obras em que as distintas plataformas são desenvolvidas dentro de uma mesma lógica de produção coordenada por uma empresa detentora dos direitos patrimoniais, o *podcast* e a animação abordam o mesmo universo utilizando recursos distintos e obtendo resultados únicos.

⁴³ Tradução de: "*The artist who sells his own creations must develop a more subjective feel for the two economies and his own rituals for both keeping them apart and bringing them together. He must, on the one hand, be able to disengage from the work and think of it as a commodity. He must be able to reckon its value in terms of current fashions, know what the market will bear, demand fair value, and part with the work when someone pays the price. And he must, on the other hand, be able to forget all that and turn to serve his gifts on their own terms. If he cannot do the former, he cannot hope to sell his art, and if he cannot do the latter, he may have no art to sell, or only a commercial art, work that has been created in response to the demands of the market, not in response to the demands of the gift.*"

4 THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR E THE MIDNIGHT GOSPEL: DO PODCAST À ANIMAÇÃO

4.1 AS ORIGENS: O PODCAST THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR

The Duncan Trussell Family Hour é um *podcast* idealizado e protagonizado pelo ator e comediante Duncan Trussell. Semanalmente, os entrevistados de *DTFH* são convidados pelo entrevistador a discutir questões filosóficas a partir de uma abordagem *pop* e descontraída. Trussell utiliza seu humor *nonsense* e caótico para tecer metáforas divertidas que contribuem para uma abordagem irreverente de temas complexos como espiritualidade, misticismo, estados alterados de consciência, luto e morte.

Para tanto, *DTFH* segue uma estrutura híbrida de ficção e documentário. Estruturalmente existem dois momentos que compõem cada um dos episódios: uma introdução cômica e fictícia protagonizada somente pelo apresentador do *podcast*, Duncan Trussell, e uma entrevista com um convidado semanal.

A sequência de abertura do programa frequentemente assume a estrutura de um *mockumentary*, ou seja, uma sátira ficcional que assume estrutura formal de documentário. Trussell abre o *podcast* com uma série de notícias absurdas e militâncias contra falsos problemas sociais (como o consumo excessivo de leite de corvo) ou com supostos *hits* musicais. A abertura satírica do programa é brevemente seguida pelos anúncios dos patrocinadores, veiculados com a mesma linguagem absurda e esquizofrênica em ritmo acelerado. Por exemplo, a plataforma *squarespace* de criação de *sites* é elogiada como a melhor alternativa para a criação de uma página na *web* sobre a conscientização a respeito dos malefícios do leite de corvo, referindo-se a uma piada interna dos ouvintes do programa.

As entrevistas conduzidas por Trussell adotam o formato não editado. Seu diálogo direto com os entrevistados é apresentado sem cortes em sua duração total de aproximadamente uma hora. Não há intervenções musicais ou extra diegéticas nesse momento. As entrevistas do programa não são fortemente guiadas por um roteiro claro de perguntas a serem respondidas. É adotado um formato mais livre em que anedotas que surgem espontaneamente durante a conversa são seguidas de comentários e reflexões filosóficas. De acordo com Ira Glass, produtor do *podcast* *This American Life*, em entrevista citada no livro sobre *Out on the Wire: The*

Storytelling Secrets of the New Masters of Radio de Abel (2015), a estrutura dos programas de rádio segue a antiga lógica didática do sermão religioso.

Eu acredito que a rádio é um meio particularmente didático. Não é o suficiente contar uma pequena história. Você também tem que explicar o que ela significa (...) Há uma anedota, ou seja, uma sequência de ações na qual alguém diz 'isso aconteceu, daí isso aconteceu, daí isso aconteceu' - e há um momento de reflexão sobre o que aquela sequência significa, e daí segue a próxima sequência de ações. É uma antiga estrutura de contação de histórias, na verdade. É, essencialmente, a estrutura de um sermão; você escuta uma pequena história da Bíblia, então o clérigo te conta o que ela significa. Anedota e reflexão, de novo e de novo⁴⁴. (ABEL, 2015, p. 20)

De acordo com essa lógica, uma história é narrada e em seguida há um momento de reflexão acompanhado pela explicação de seu significado. Tal processo pode ser claramente observado durante as entrevistas em *DTFH*, em maior ou menor grau, ao longo de todos os episódios do programa.

O tom irreverente e acelerado do *podcast* se mantém como a constante que fornece unidade tonal ao programa. O entusiasmo do entrevistador serve de guia para a alta frequência energética mantida durante a duração do episódio. A presença genuína de emoção e espontaneidade contribui para criar a atmosfera intimista e acolhedora do programa.

Segundo Abel (2015), o rádio e o *podcast* configuram-se como o terreno mais fértil para a produção de narrativas não ficcionais na atualidade. A crescente popularidade do meio, segundo a autora, deriva da sensação de mais proximidade e autenticidade provocada por essas mídias.

Eles (produtores de rádio e podcast) falam conosco através de vozes reconhecíveis e soam como seres humanos de verdade, permitindo que nos conectemos a suas histórias através da paixão que escutamos. Isso nos parece tão certo hoje em dia, quando autoridade vem da franqueza e autenticidade, não da distância e formalidade.⁴⁵ (ABEL, 2015, p. 5)

DTFH busca explorar ao máximo a sensação de proximidade e pertencimento em seu *podcast* por meio de distintas maneiras. O conceito de *família* é

⁴⁴ Tradução de: "I believe that radio is a peculiarly didactic medium. It's not enough to tell a little story. You also have to explain what it means (...) There is an anecdote, that is, a sequence of actions where someone says 'this happened, then this happened, then this happened and there's a moment of reflection on what that sequence means, and then on to the next sequence of actions. It is an ancient storytelling structure really. It's the structure, essentially, of a sermon; you hear a little story from the Bible, then the clergyperson tells you what it means. Anecdote then reflection, over and over".

⁴⁵ Tradução de: "They (radio and podcast) speak to us in recognizable voices, and sound like real human beings, allowing us to connect to their stories through the passion we hear. This feels so right to us today, when authority comes from directness and authenticity, not distance and formality".

frequentemente explorado por Trussell ao referir-se aos ouvintes regulares do *podcast*. O espírito de comunidade também é evocado ironicamente a partir do *jingle* de abertura do programa, que utiliza como base a música de *Jim Jones and The Peoples Temple Choir*. A alegre canção que simboliza o espírito de comunidade é mixada com uma voz fortemente sintetizada que anuncia o início de *DTFH*: “Bem-vindos/ Sejam todos bem-vindos/ Estamos contentes por estarem conosco/ Cumprimentem-se, não há razão para ficar triste/ Sejam todos bem-vindos.”⁴⁶

Duncan Trussell, através da ressignificação de elementos tradicionalmente relacionados à igreja cristã, cria uma paródia que evoca o sentimento de comunidade dentro de uma estrutura irreverente e repleta de sincretismo religioso. Inclusive o título da animação utiliza a palavra *gospel*, que originalmente possui o significado de “boas notícias” ou “boas histórias” e posteriormente foi associado aos livros bíblicos que contém detalhes sobre a vida de Jesus Cristo.

As narrativas de *podcast*, segundo os estudos de Jessica Abel, seguem em sua grande maioria uma estrutura semelhante à utilizada pelo jornalismo literário. Seu processo narrativo é em grande medida *character driven*, ou seja, a progressão da história é conduzida por um personagem protagonista. Isso pode ser observado claramente em *DTFH* em que não apenas os convidados podem ser compreendidos como protagonistas do episódio, mas também o próprio Duncan Trussell.

Trussell assume o lugar de protagonista semi-ficcional de seu *podcast*. Assim como um comediante *stand up* representa um personagem inspirado em si mesmo ao subir no palco, Trussell incorpora uma persona na frente do microfone dos programas semanais. Conforme ressalta Glass, “essencialmente, para que você represente uma versão de si mesmo na transmissão, você está tendo que aprender o ofício de ser um ator”⁴⁷ (citado por ABEL, 2015, p. 101). Todos os seres humanos, em maior ou menor grau dependendo da situação, representam papéis de si mesmos. Dessa maneira é possível analisar a figura de Trussell como personagem ficcional do *podcast*. O mesmo processo ocorre com seus convidados. Em relação a esse fenômeno da representação de uma persona de si mesmo, comenta o cineasta e diretor argentino Andrés di Tella.

⁴⁶ Tradução de: “Welcome/ Welcome all of you/ Glad you are with us/ Shake hands, no need to be blue/ Welcome to you”.

⁴⁷ Tradução de: “essentially for you to perform a version of yourself on the air, you're having to learn the craft of actually being an actor”.

Diante da câmera de um documentarista sempre há atuações (encenações). Sem pretender ingressar em uma discussão complicada, seria possível inclusive aceitar o argumento de que na vida cotidiana todos encenamos e assumimos identidades mais ou menos fictícias dependendo das circunstâncias. Seria muito estranho não fazermos isso na frente das câmeras. (TELLA, 2005, p. 7)

A persona representada por Trussell é em grande medida responsável pelo apelo que o *podcast* possui para seus fãs. Além desse aspecto, quesitos como o tom utilizado por Trussell em suas entrevistas, as temáticas escolhidas, os convidados presentes e a série de paratextos disponibilizados (como o *design* da capa do álbum no *Spotify* ou a série de ilustrações presentes na interface www.duncantrussell.com) também contribuem para o engajamento do público e para a construção de sentido narrativo em *DTFH*. Todos esses elementos influenciam na recepção do conteúdo das entrevistas.

Segundo Gérard Genette, existem cinco principais relações transtextuais. A transtextualidade é para o autor tudo o que coloca a obra "em relação, manifesta ou secreta, com outros textos" (GENETTE, 1979, p. 87). Entre eles estão a intertextualidade, a paratextualidade, a metatextualidade, a hipertextualidade e a arquitextualidade. A paratextualidade refere-se a elementos não necessariamente textuais, mas que também contribuem para a construção de sentido de uma obra. É composta por elementos como "título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; *release*, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato variável e por vezes um comentário" (GENETTE, 2010, p. 15). Dessa maneira, elementos que existem de maneira intencional ao redor do texto também influenciam e são influenciados por sua leitura.

A escolha por uma tipografia psicodélica ao estilo dos anos 1960 e 1970, o uso de cores relacionadas com o misticismo como o violeta e a presença de elementos simbólicos fortes como a roda da lei e o olho (aparentemente do próprio Trussell) contribuem para a criação da aura de *The Duncan Trussell Family Hour*.

Figura 4 – Capa do álbum de Spotify de *The Duncan Trussell Family Hour*



Fonte: <http://www.duncantrussell.com/>

No total, oito episódios de *The Duncan Trussell Family Hour* deram origem a oito episódios de *The Midnight Gospel*, sendo que o final de temporada (que contém entrevistas com a mãe de Trussell antes de sua passagem) é composto de um *podcast* dividido em duas partes. Os episódios utilizados para o desenvolvimento da animação são: Episódio 341 – Dr. Drew; Episódio 301 – Anne Lamott e Raghu Markus; Episódio 314 – Damien Echols; Episódio 300 – Trudy Goodman, Episódio 302 – Jason Louv, Episódio 315 – David Nichtern; Episódio 318 – Caitlin Doughty, Episódio 64 (partes 1 e 2) – Deneen Fendig.

O episódio 341 de *DTFH* conta com a presença de Dr. Drew Pinsky, famoso médico estadunidense. O Dr. Drew, como é conhecido, atua clinicamente e realiza estudos na área de dependência química. De maneira bem-humorada, o episódio discute a relação que a sociedade estabelece com os psicotrópicos e se sua legalização seria benéfica ou não. A experiência prática de Trussell com alucinógenos contrasta com a visão cientificamente embasada de Dr. Drew construindo um panorama complexo a respeito de um tema composto por múltiplas facetas.

O *podcast* começa com a gravação de uma voz gutural e sintetizada aparentemente surgida das profundezas do inferno anunciando os colchões *CASPER*. Imediata e aleatoriamente, um *remix* musical começa enquanto a mesma voz demoníaca diz frases aleatórias compondo uma espécie de *rap* sobre assuntos variados. A voz não editada de Trussell finalmente se apresenta após a série de experimentações sonoras para agradecer à audiência, seus ancestrais e toda cadeia genealógica que leva até os primeiros unicelulares existentes na terra. Uma música calma de fundo é inserida para acompanhar a apresentação oficial dos patrocinadores (colchões *CASPER* e *Amazon*) e anunciar as vendas de produtos relacionados à marca *DTFH*. Todos os comunicados são acompanhados por um grande número de digressões cômicas em velocidade acelerada em uma tentativa de tornar o *merchandising* mais palatável.

Após a vinheta de abertura do programa, a versão sintetizada da canção, a entrevista com Dr. Drew começa. Trussell elogia o desempenho do médico em um debate sobre a liberação da maconha com a conservadora Nancy Grace. Pinsky comenta sobre a posição extrema e moralista de sua adversária no debate e lembra que a criminalização da maconha aconteceu em 1937 e serviu em grande medida como pretexto para prender pessoas de pele negra e parda. Dr. Drew comenta sobre esse problema vigente até a atualidade e diz que a questão da liberação tem um componente social importante a ser discutido. O médico explica que ele não possui uma postura intrinsecamente a favor ou contra as drogas, mas que é a favor da liberdade individual e de permitir que o povo escolha suas leis.

Trussell traz uma estatística sobre a diminuição das overdoses em Denver (onde a *cannabis* foi legalizada) e Dr. Drew comenta que de fato um possível efeito positivo da liberação da maconha seria a diminuição do uso de substâncias que podem levar à morte por overdose como opióides, benzodiazepínicos e medicações para dormir. Trussell contrapõe os efeitos do uso excessivo de maconha e as paranóias que podem emergir no processo com uma situação em que o entrevistador quase morreu ao tomar *valium* misturado com álcool.

Dr. Drew aproveita a deixa para comentar sua crença na inexistência de drogas inerentemente boas ou ruins e enfatizar que o importante é a relação química do corpo do indivíduo e o contexto da utilização. Substâncias inorgânicas não são inerentemente sujeitas a uma classificação moral.

Trussell fala a respeito da liberação dos psicodélicos e utiliza a metáfora de um elevador capaz de levar o usuário a andares mais altos da sua mente antes desconhecidos e repletos de *insights*. Dr. Drew comenta que, devido a sua formação como médico, mesmo com as narrativas extremamente positivas de Trussell, ele não consegue deixar de pensar que os psicotrópicos também podem levar a situações extremamente negativas; e, seguindo à metáfora do elevador, ao subsolo.

Pinsky fala também sobre a importância de poder atingir tais estados mentais de clareza de maneira controlada e Trussell fala a respeito da meditação *mindfulness* e de como exercícios de simples observação das emoções são capazes de transformar o estado mental de quem as pratica regularmente. Dr. Drew comenta que de fato o *mindfulness* é uma área que tem chamado a atenção de cientistas e do público, porém destaca que, em sua própria experiência, a existência de um tipo de conexão interpessoal é a chave para atingir esse estado mental elevado de presença absoluta. Trussell e Pinsky discutem sobre a importância da interação humana e do senso de comunidade.

Trussell traz para a discussão a ilusão da existência do "eu". O que é chamado de indivíduo possui na verdade dualidade por ser, de um ponto de vista fenomenológico, simultaneamente o objeto e o observador. Pinsky pergunta se Trussell têm essas percepções ao usar ácido. Duncan diz que sim, mas ressalta a importância da dose correta. Dr. Drew fala sobre seu nervosismo em relação aos riscos envolvidos e Trussell concorda com ele. O entrevistador diz que pessoas com posição moderada são necessárias para discutir o tema a fundo. Duncan e Pinsky passam a falar sobre Timothy Leary, neurocientista professor de Harvard conhecido por sua defesa dos psicodélicos. Trussell fala sobre a descoberta de que o LSD seria capaz de levar a uma parte do cérebro conectada com aspectos mitológicos primordiais.

Dr. Drew guia a conversa para a temática da mitologia. Ele pede que Trussell conte o mito de Ganesh e a partir disso discute sobre como a criação de histórias revela algo sobre o funcionamento da mente humana. Pinsky também traz à tona a questão das modalidades cerebrais e discute que os psicodélicos provavelmente possibilitam olhar o mundo através da percepção do hemisfério direito do cérebro (ou onde quer que seu contraponto esteja localizado). Isso implica em uma visão mais holística, não verbal, desprovida de julgamentos morais.

Trussell uma vez mais fala sobre como ele acredita que o processo consistente de meditação é capaz de causar os mesmos estados ampliados de consciência que são atingidos através das drogas. Dr. Drew afirma que a meditação é um contraponto mais saudável aos psicotrópicos por ser algo conquistado e não apenas obtido de uma fonte externa. Isso traz à tona uma conversa sobre o DMT, uma das substâncias mais alucinógenas da terra e que existe em abundância em nossos cérebros. Duncan conta sobre como uma experiência com essa droga o levou a superar uma manifestação psicossomática de dor em seu peito e Dr. Drew fala sobre sua experiência em relação à superação de depressão e ansiedade. Isso leva Duncan a perguntar para Pinsky como ele se tornou a renomada figura da medicina e da mídia que é atualmente.

Dr. Drew conta sobre sua trajetória na rádio e na televisão e discorre sobre sua vontade de discutir temas que não eram levados ao público na época de seu início de carreira como educação sexual para jovens. A partir desse programa semanal na rádio, ele foi convidado para participar de um programa de televisão que mostrava a reabilitação de celebridades usuárias de drogas. Essa conversa leva a discussões a respeito da cultura de celebridades e a cultura de sacrifício simbólico (de celebridades e atletas) ainda vigente na sociedade atual. Finalmente Trussell e Pinsky falam sobre o conceito de *deep politics* e os temas que supostamente não podem ou não devem ser discutidos abertamente na sociedade. Dr. Drew fala sobre como ressaltar as ambiguidades e contradições é um processo que, apesar de difícil, é essencial. O tempo de entrevista atinge seu limite e o episódio é cancelado com a promessa de uma edição futura para abordar outras temáticas.

O episódio 301 é gravado durante um retiro conduzido pelo mestre Ram Dass. Por intermédio de Raghu Markus, Trussell conhece Anne Lamott: autora que escreve sobre temas difíceis como morte, maternidade e religião com grande dose de humor. A atmosfera calma do retiro serve de pano de fundo para uma conversa serena e repleta de risadas a respeito, principalmente, do processo de luto e sobre como voltar a encontrar um estado de paz após grandes perdas.

Ao contrário da maioria das introduções do *podcast*, o episódio 301 começa sem nenhuma trilha musical ou distorção sonora. Trussell pede desculpas pelo estado rouco de sua voz e explica que após uma série de dias turbulentos seu pai faleceu. O apresentador fala um pouco sobre o difícil processo de acompanhar o agravamento do enfisema e a morte de Julian Trussell. De maneira sincera, Duncan

compartilha seus pensamentos e aprendizados relacionados ao evento com esparsas tentativas de humor. O tom cômico usual do programa retorna durante o anúncio dos patrocinadores e agradecimentos a ouvintes e apoiadores.

A entrevista com Anne Lamott acontece durante o retiro *No Death, No Fear* conduzido por Ram Dass. Inicialmente Raghu Markus conduz a entrevista e pergunta a Anne como ela se relaciona com a temática da imersão espiritual que estão vivendo. Lamott revela que a morte foi uma presença constante em sua vida. Seu pai morreu tragicamente de câncer cerebral quando ela tinha 23 anos e sua melhor amiga faleceu logo após o nascimento de seu primeiro filho. Tais eventos fizeram com que Anne se tornasse um ponto de apoio para as demais pessoas em sua vida que passaram por perdas. Lamott fala sobre como seu pai desafiou o tabu da época ao falar sobre a sua doença e deterioração. A autora explica que tal evento inspirou seu primeiro livro: *Hard Laughter* em que ela discute a importância de falar abertamente, e com bom humor, sobre a morte. Lamott também ressalta a importância de retiros como o de Dass que permitem às pessoas jovens entrar em contato com ensinamentos sobre o processo de luto e de preparação para a morte, dizendo que vivenciar antes tais ensinamentos teriam sido transformadores.

O clima agradável da conversa é subitamente interrompido por uma inserção musical acompanhada de um segundo anúncio do produto *CASPER MATTRESS* e mais divagações cômicas de Duncan. A conversa é retomada com o comentário de Markus a respeito da fala de Anne sobre a importância de iniciar o processo de confrontação com a morte o mais cedo possível. Nesse momento, Trussell o interrompe falando sobre sua experiência com um câncer de testículo e sobre como enfrentar a morte em situações reais e concretas é muito mais desafiador do que as discussões transcendentais em ambientes propícios para a busca de iluminação.

Trussell pergunta a Lamott se ela acredita que ter entrado em contato com tais ensinamentos mais cedo em sua vida teria transformado sua carreira artística. A autora primeiro comenta sobre como o processo de luto não é simples. Mesmo com apoio espiritual é uma batalha superar as perdas. Lamott critica a pressão social que diz que as coisas irão melhorar. A autora ressalta a importância, no entanto, de estar aberta para o processo de cura. Anne diz que a morte faz com que exista um momento de rendição e reconciliação com Deus. De maneira cômica, a autora retrata esse momento sublime como o instante em que é possível dizer "tudo bem, que seja" perante as tragédias da vida e seguir em frente.

Respondendo à pergunta inicial de Trussell, Anne revela que está há trinta e dois anos sóbria e explica que ela acreditou por muito tempo que ela precisava do vício em álcool, da infelicidade e da raiva para ser capaz de ser criativa. Lamott explica que atualmente ela percebe que é uma das ilusões do ego.

Lamott conta sobre seu passado em uma família inglesa tradicional e conservadora e defende que lidar com os próprios sentimentos é ainda mais desafiador para aqueles que cresceram em lares que os instruíam a manter as aparências a qualquer custo. Essa repressão, especialmente nociva para crianças sensíveis, ensina indivíduos a ignorar tudo o que percebem, para não expor os segredos de sua família e a silenciar seus sentimentos para não causar inconveniências para ninguém.

Trussell questiona Anne a respeito de sua opinião sobre a crença de que ao reencarnar escolhemos quem serão nossos pais. Markus o interrompe criticando essa abordagem simplista e explicando que a ideia de que a alma seria capaz de "decidir" determinada reencarnação está relacionada ao princípio de que certos eventos, por mais traumáticos que sejam, são necessários para a evolução espiritual que buscamos. Lamott primeiramente critica a intervenção de Raghu e de maneira geral o aspecto um pouco repressivo dos ensinamentos do retiro espiritual. Anne ressalta que ninguém tem acesso à verdade e que nenhuma explicação de ordem espiritual é superior a outra, pois não existem certezas. A autora explica que embora ela tenha olhado para a ideia de reencarnação de maneira reconfortante, principalmente após a morte de sua melhor amiga, suas crenças são uma mistura de ideias. Lamott explica que, no entanto, acredita na ideia de que em algum nível assinamos contratos com as pessoas das nossas vidas, inclusive aquelas que nos fizeram grandes males.

Lamott afirma que "através do amor toda dor se transformará em cura"⁴⁸. A autora traça paralelos com a maneira como Jesus curou as pessoas e diz que todos os indivíduos possuem esse poder de cura através da honestidade. Anne fala sobre como o sofrimento e a morte humana de Jesus são como um trabalho de parto. Houve dor, mas também amor e essa é a cura. Após divagações finais, o limite de tempo é atingido. Markus e Trussell agradecem Lamott e a entrevista termina.

⁴⁸ Tradução de: *Through love all pain will turn to medicine.*

O episódio 314 de *DTFH* tem Damien Echols como convidado especial. Echols ficou famoso por ter sido injustamente acusado de cometer uma série de assassinatos envolvendo rituais satânicos e foi condenado à sentença de morte junto com outros dois rapazes. Echols permaneceu quase duas décadas na fila de espera da execução em Mississippi, estado em que a pena de morte por injeção letal ainda é aplicada. Durante seus dezoito anos na prisão, Echols tornou-se um profundo estudioso de meditação e magia ritual, inclusive chegou a ser ordenado como membro da ordem tradicional Rinzaizen budista durante o período.

O *podcast* 314 inicia, à maneira usual de *DTFH*, com um *rant* aleatório de comédia a respeito do Dia de Ação de Graças. Um áudio incrivelmente distorcido supostamente vindo diretamente de *kāmadhātu*, conhecido dentro da cosmologia budista por ser o reino dos fantasmas famintos⁴⁹, é exibido no *podcast*, revelando o estado de fome e miséria no qual a pobre alma de um falecido parente de Duncan encontra-se presa. O *insert* estabelece um comentário crítico ao consumismo associado com a época, afinal nos Estados Unidos o dia de *Thanksgiving* também anuncia o início da temporada de compras de Natal e a chegada da *Black Friday*. A música alegre de feira de Dia de Ação de Graças é retomada subitamente e outras notícias fictícias aleatórias (como a *mixtape* produzida utilizando os cantos de acasalamento de gansos) são transmitidas para o público.

A utilização de uma grande variedade de recursos sonoros (música calma de feira, sons distorcidos do além, *remix tecno* da música dos gansos) dentro dos 3 primeiros minutos e meio de *podcast* já estabelecem o ritmo acelerado e esquizofrênico de *DTFH*. A inserção do anúncio dos patrocinadores também segue a mesma frequência ao divulgar de maneira inusual os benefícios dos colchões *CASPER*. Finalmente, após 12 minutos de aleatoriedades, a vinheta de abertura toca. O característico *jingle* do programa, em um coro de vozes infantis típicas de desenho animado dando boas-vindas, sinaliza o início oficial da entrevista.

A entrevista concentra-se no tema *magick*⁵⁰. Em seu livro *High Magick*, Echols explica que

⁴⁹ Tradução de: *hungry ghosts*.

⁵⁰ É importante ressaltar que dentro da língua inglesa existe uma convenção entre estudiosos da alta magia em utilizar a palavra *magick* para referir-se à tradição espiritual ao invés de *magic*. Dessa maneira *magick* refere-se à alta magia ritualística e *magic* refere-se ao ilusionismo de palco.

[...] *magick* é uma tradição espiritual específica — uma amálgama do Cristianismo Gnóstico, Judaísmo esotérico, práticas Taoístas de energia, e frequentemente formas de divinação como o Tarot ou o I Ching. *Magick* refere-se ao caminho de transformação e evolução com seu próprio conjunto de práticas e uma longa e complicada história" (ECHOLS, 2018. p. 20)

Uma das discussões essenciais do *podcast* utilizada também na animação *The Midnight Gospel* é a comparação entre a busca por iluminação dentro da cultura oriental e ocidental. Práticas ocidentais como budismo, taoísmo e hinduísmo buscam a obtenção do estado de despertar ao longo de múltiplas encarnações. A magia, por outro lado, busca realizar o mesmo processo (conhecido dentro da tradição como a travessia do abismo) em uma única encarnação. Nas palavras de Echols "é como utilizar combustível de foguete" (ECHOLS, 2018, *The Duncan Trussell Family Hour* EP 314).

5 EXPANSÃO NARRATIVA: O UNIVERSO *THE MIDNIGHT GOSPEL*

The Midnight Gospel se relaciona com *The Duncan Trussell Family Hour* não apenas como uma adaptação do formato de *podcast* (áudio) para o formato de animação (visual e auditivo). As entrevistas feitas por Duncan Trussell em seu programa de entrevistas semanais servem como ponto de partida para o desenvolvimento de uma verdadeira expansão do universo narrativo. *The Midnight Gospel* amplia *DTFH* não apenas ao construir um universo visual repleto de aventuras para acompanhar as entrevistas, mas também através da criação de um arco dramático envolvendo a jornada de Clancy em busca de autoconhecimento.

Um aspecto essencial da narrativa transmídia, conforme comentado por Gosciola, é a originalidade (não-redundância) de seus conteúdos e a criteriosa separação dos elementos a serem dispersos em cada mídia. No caso de *DTFH* e *The Midnight Gospel* não houve a divisão de conteúdos existentes a respeito de um mesmo *storyworld* através de distintas mídias, mas sim a criação de conteúdo capaz de expandir a obra ao explorar outras plataformas. Cada mídia é capaz de ser compreendida autônoma e simultaneamente estimulando a curiosidade da audiência a respeito do restante. Em relação a esse processo, cabe destacar que *The Midnight Gospel* não surgiu como expansão transmidiática encomendada por nenhum estúdio ou produtora audiovisual. A expansão ocorreu de maneira espontânea a partir do engajamento artístico de criadores independentes.

O processo criativo de *The Midnight Gospel* começou com a relação construída entre o animador Pendleton Ward com o programa de entrevistas *DTFH*. A partir da ideia de contrapor imagens não relacionadas ao áudio das entrevistas na animação, objetivou-se criar uma camada adicional de comicidade. O conceito defendido pelo Ward parte da premissa que ao contrapor um áudio filosófico com imagens de ação, obtém-se um efeito cômico imediato.

Para o cineasta russo Sergei Eisenstein, a montagem é um elemento comum a todas as artes. Ela está presente no encadeamento de imagens evocadas pela poesia, na junção de elementos escolhidos por um ator para representar um personagem e na estrutura vertical da partitura de uma orquestra ao unir diferentes grupos de instrumentos. A memória também é um ato de montagem no qual os últimos acontecimentos são contrapostos às lembranças anteriores e alteram seu sentido. Para Eisenstein, a montagem é o principal recurso artístico do cinema.

Fragmento A (derivado dos elementos do tema em desenvolvimento) e fragmento B (derivado da mesma fonte), em justaposição, fazem surgir a imagem na qual o conteúdo do tema é corporificado de forma mais clara. (EISENSTEIN, 1937, p. 18)

Ao analisar uma obra cinematográfica é possível observar a montagem em distintas esferas. Os recursos plásticos da imagem, os elementos dramáticos do comportamento humano e os aspectos sonoros se contrapõem dentro de suas próprias categorias e uns em relação aos outros para criar sentidos. Essa justaposição criadora de novas ideias e sensações é o principal atributo da montagem.

A força da montagem reside nisto, no fato de incluir no processo criativo a razão e o sentimento do espectador. O espectador é compelido a passar pela mesma estrada criativa trilhada pelo autor para criar a imagem. O espectador não apenas vê os elementos representados na obra terminada, mas também experimenta o processo dinâmico do surgimento e reunião da imagem, exatamente como foi experienciado pelo autor. E este é, obviamente, o maior grau possível de aproximação do objetivo de transmitir visualmente as percepções e intenções do autor em toda sua plenitude, de transmiti-las com "a força da tangibilidade física", com a qual elas surgiram diante do autor em sua obra e em sua visão criativas. (EISENSTEIN, 1937, p. 29)

Dessa maneira, a obra *The Midnight Gospel*, através do uso da montagem no sentido mais amplo, soma o conteúdo do *podcast* (A) ao conteúdo da animação (B) e leva o espectador a engajar-se com o conteúdo da obra de maneira análoga ao processo criativo dos autores. Dessa maneira, o espectador-criador chega a um terceiro conteúdo (C) composto pela junção de duas esferas narrativas. Para Eisenstein esse processo criativo no qual o espectador participa durante a montagem é análogo à representação de um mesmo papel por distintos atores. A partir de um mesmo texto haverá tantas interpretações/construções/criações quanto intérpretes (nesse caso, espectadores).

A força do método reside também no fato de que o espectador é arrastado para o ato criativo no qual sua individualidade não está subordinada à individualidade do autor, mas se manifesta através do processo de fusão com a intenção do autor, exatamente como a individualidade de um grande ator se funde à individualidade de um grande dramaturgo na criação de uma imagem cênica clássica. (EISENSTEIN, 1942, p. 29).

A construção de sentido através do choque da montagem é um processo que depende da participação ativa do autor que incorpora sua subjetividade como

criadora de sentido. *The Midnight Gospel* é uma obra que revela respeito pela alteridade. Assim como o personagem Clancy viaja por distintos universos dando voz a seus entrevistados, a animação propõe um diálogo criativo com seus espectadores em relação à construção e exploração de múltiplos sentidos. Propositamente, o contraste entre as entrevistas e o rico universo visual possibilitam uma série de interpretações e leituras válidas.

A força da montagem, para Eisenstein, reside também no fato de que a realidade do mundo passou por uma força estimulante (a ação criativa e reorganizadora do artista) com o objetivo de criar um efeito emocional. É na montagem que o “tratamento artístico da realidade” se manifesta. Em *The Midnight Gospel* é possível observar esse acontecimento em distintas esferas. A primeira acontece na macro escala do conceito da série formada pela sobreposição de animação e *podcast*. Entretanto é importante ressaltar que a montagem também ocorre na relação entre as sequências de cenas apresentadas na animação. Acontece em momentos de contraposição entre distintas falas dos entrevistados. A montagem está inclusive presente na construção de cada um dos personagens animados (cada detalhe desenhado é somado à mente do espectador para criar a totalidade do ser representado e a ilusão de um indivíduo real dotado de vida).

O personagem Clancy é composto de uma série de elementos que podem ser individualmente analisados: sua cor rosa, seus olhos grandes, sua aparência jovem, seu cabelo descuidado, o uso de um chapéu de mago, sua vestimenta composta de uma espécie de saia (que pode ser apenas uma toalha enrolada em sua cintura), pés descalços e frequente uso de fones de ouvido. A união desses elementos na mente do espectador contribui para a construção de um conceito que extrapola a mera soma dos fragmentos isolados. Por meio desse processo mental, desenvolve-se a ideia de um personagem inocente, imaturo, descuidado, em busca de iluminação e frequentemente desconectado de sua realidade imediata.

Figura 5 – Imagem do protagonista Clancy escutando música em frente a seu trailer.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP2.

Segundo estudos conduzidos por Roger Sperry (1973) no campo da neurociência e aplicados no contexto artístico por Betty Edwards (1979), existem duas modalidades centrais de processamento de informação. Um modo cognitivo está associado a valores relacionados à linguagem, à análise, ao uso de símbolos, ao encadeamento lógico de ideias e à temporalidade. O outro modo está ancorado em um pensamento global, holístico, intuitivo, visual e espacial. Essas duas modalidades de processamento de informação são didaticamente descritas por Betty Edwards como *Left-Mode* e *Right-Mode*.

Ambos os modos de cognição coexistem em todos os indivíduos de maneira mais ou menos equilibrada. A palavra *lateralização* refere-se ao "grau em que funções específicas são realizadas exclusivamente por um hemisfério" (EDWARDS, 1979, p. 41). Esse fator influencia na capacidade de processar um evento que possua demandas cognitivas distintas (como *The Midnight Gospel*) utilizando ambas as capacidades ao mesmo tempo e de processar o aspecto lógico e linguístico de maneira simultânea aos estímulos espaciais e visuais. "A mistura de funções em ambos os hemisférios (isso é, um grau menor de lateralização) cria potencial para conflito ou interferência" (EDWARDS, 1979, p. 42). Devido a frequente dominância de uma modalidade cerebral sobre a outra, *The Midnight Gospel* cria em diversos espectadores um conflito que leva a alternar entre momentos de percepção

predominantemente ancorada na palavra (não reparando tão atentamente nos desenhos) ou predominantemente visual (perdendo informações contidas nas entrevistas). Não há hierarquia entre palavra e imagem. Ambas significam de maneira simultânea e independente. A compreensão do conteúdo da série se realiza de maneira rizomática por meio de conexões formadas entre centros independentes de conteúdo que estão conectados por sua participação simultânea em *The Midnight Gospel*.

The Midnight Gospel utiliza a animação para complementar visualmente o universo filosófico, psicodélico e delirante criado pelas conversas entre Trussell e seus entrevistados. O formato animado e o *storytelling* visual característico de Ward (com contribuições de Jesse Moynihan) configuram-se como perfeitos complementos para as temáticas abordadas. A estética da animação contribui para que o espectador entre em outro paradigma narrativo em que o absurdo, o insólito e o *nonsense* são facilmente aceitos.

É esta ideia de atribuição de ânimo e vitalidade a entidades que não os possuem – e que, no fundo, está já implícita na própria designação animação – que leva muitas vezes a afastar o cinema de animação da noção comum de realidade. E daí talvez, também, que este tipo de cinema, pela liberdade criativa que faculta, faça frequentemente do sonho, da fantasia e das mais diversas abstrações e efabulações o seu motivo temático. (NOGUEIRA, 2010, p. 59)

Conforme comenta Luís Nogueira (2010) acerca das obras de animação, a liberdade criativa intrínseca ao meio torna possível a criação de um mundo ficcional capaz de divergir radicalmente da realidade cotidiana. É possível para a animação "suspender, manipular, subverter ou desafiar as leis e convenções do mundo como o conhecemos: as leis da física, as normas culturais, as premissas éticas" (NOGUEIRA, 2010, p. 59). Essa subversão está perfeitamente alinhada com a temática de *The Midnight Gospel*: uma série que propõe a discussão de questões complexas como uso de psicotrópicos, luto, magia ritual, meditação *vipassana*, budismo, *mindfulness* e morte. O autor também comenta que as obras de animação, de maneira geral, também se aproximam da ideia de "ficção total" e remetem ao "âmbito do animismo, da alquimia e da magia" (NOGUEIRA, 2010, p. 60). É possível articular uma relação entre tais aspectos com o conteúdo filosófico e transcendental abordado no *podcast* que inspirou sua criação. O formato animado é uma escolha que complementa, devido a suas características intrínsecas, que remetem a uma

outra realidade mágica e alquímica, a proposta temática existente no *podcast* que motivou seu surgimento.

DTFH é um *podcast* no qual as entrevistas são conduzidas de forma livre e bem-humorada pela persona caótica de Trussell. Conexões de ideias à primeira vista discrepantes, bem como fluxo de pensamentos e discussões *nonsense* frequentemente fazem parte das conversas. A esfera animada configura-se como um complemento perfeito. "A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo" (NOGUEIRA, 2010, p. 61).

A animação leva-nos, por outro lado, a confrontar-nos com questões de ordem epistemológica. Em dois sentidos: por um lado, a animação pode ajudar-nos a compreender melhor os processos mentais do ser humano, isto é, o modo como momento a momento, através de ínfimas variações, se vão construindo as noções fundamentais de personagem, de acontecimento, de tempo e de espaço (é fotograma a fotograma que a animação se constrói); por outro lado, a epistemologia entra igualmente nas questões da crença e, diríamos mesmo, do animismo. Na animação poderíamos, então, ter a base de uma teoria da percepção e de uma teoria da magia – e essa magia consiste em transformar o material em espiritual através de um contínuo de ínfimas transformações que mudam a nossa percepção das coisas. (NOGUEIRA, 2010, p. 83)

Essas pequenas transformações foram colocadas em prática por Ward na criação da obra *The Midnight Gospel*, que cria um universo visualmente instigante o qual também caracteriza *Adventure Time*. A ausência de restrições impostas pela *Cartoon Network* necessárias para manter *Adventure Time* dentro da classificação TV-PG (recomendada para todas as faixas etárias) permitiram que o artista mergulhasse em um mundo em que o violento e o grotesco se manifestem de maneira latente. "Minha intenção era misturar ultraviolência com conversas sobre paixão. Eu quis fazer algo em que pessoas calejadas pudessem cravar seus dentes e do qual conseguissem tirar algum proveito"⁵¹. Em *The Midnight Gospel*, Ward foi capaz de levar sua criatividade narrativa e imagética às últimas consequências.

Esteticamente *The Midnight Gospel* também conta com as contribuições do artista Jesse Moynihan. Ele trabalhou com Ward em *Adventure Time* como escritor e artista de *storyboard* da primeira à sétima temporada, consolidando uma colaboração de longa data. A utilização de cores, característica de seu trabalho

⁵¹ Disponível em: <https://www.animationmagazine.net/streaming/light-at-the-end-of-the-apocalypse-pen-ward-duncan-trussell-preach-the-midnight-gospel/>. Acesso em 01 set. 20.

autoral no quadrinho *Forming*, pode ser observada em vários momentos da série de animação *The Midnight Gospel*. É importante ressaltar que Moynihan também é um estudioso de mitologia através de autores como Joseph Campbell, adepto de meditação *kundalini* e estudioso do ocultismo e do tarot. Entre suas referências artísticas formativas também estão artistas como Alejandro Jodorowsky. Tal influência dialoga com a construção de *The Midnight Gospel*: uma obra em que o grotesco (presente na ultraviolência e na deformação de corpos), o sensível e o sagrado se fazem igualmente presentes.

Moynihan, assim como Trussell e Ward, é um autoproclamado artista de nicho. Em entrevista concedida a Trussell em seu próprio episódio de *DTFH*, Moynihan revela que não se vê trabalhando em um sucesso de massa como *Adventure Time* novamente. O escritor e desenhista também valoriza sua liberdade criativa e autoral, seu estilo próprio pode ser observado em toda sua liberdade criativa no quadrinho *Forming*. Nesta obra, Moynihan utiliza-se de cores vibrantes para construir imagens surreais em universos ficcionais que desafiam a imaginação. Sua criação utilizando formas orgânicas também marcam a obra.

Figura 6 – Páginas do quadrinho *Forming* de Jesse Moynihan revelando seu uso de cores e propensão para criação de cenas inusuais



Fonte: <http://jessemoynihan.com/?p=1781/>

Figura 7 – Frame de *The Midnight Gospel* revelando similaridades de traço e predisposição para formas orgânicas observadas no trabalho autoral de Moynihan.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP3.

Figura 8 – Frame de *The Midnight Gospel* revelando similaridades de cor com as observadas no trabalho autoral de Moynihan.

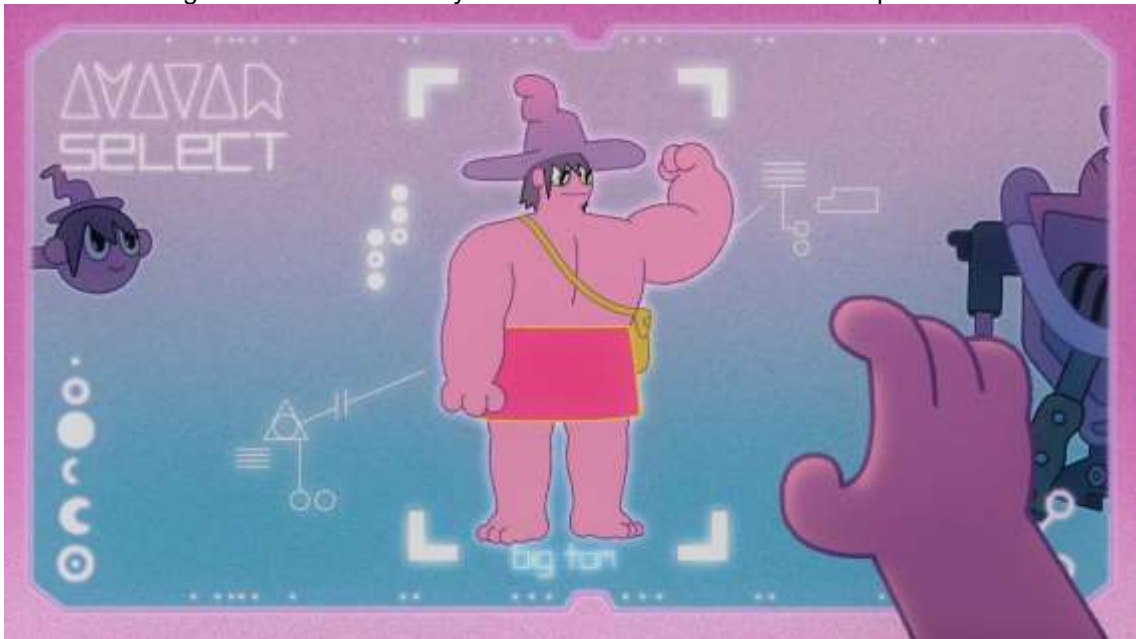


Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1EP3.

Em termos de estrutura *The Midnight Gospel* é uma série de animação procedural com arco dramático. Ao longo dos oito episódios, o protagonista Clancy utiliza um simulador de universos defeituoso para viajar a distintos mundos beirando

o colapso. Clancy visita as diferentes simulações de realidade utilizando avatares de si mesmo criados por seu computador tendo a chance de entrevistar indivíduos com visões únicas sobre assuntos como psicotrópicos, meditação, evolução espiritual e morte.

Figura 9 – Mão de Clancy selecionando um dos avatares disponíveis.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP1.

Existe uma narrativa linear que constitui o arco do protagonista durante a temporada e que serve de moldura para as aventuras *nonsense* que ocorrem a cada episódio. A irresponsabilidade de Clancy em realizar simples tarefas mundanas leva à progressão de uma trama que termina com a autodestruição de seu simulador. Paralelamente a essa narrativa, Clancy continua a utilizar o simulador cada vez mais deteriorado para acessar as aventuras dos múltiplos universos contidos em seu interior.

Quadro 1 – Relação entre os episódios do podcast e da animação

Número do Episódio do Podcast	Número do episódio da animação	Temas principais do podcast	Narrativa visual da animação	Progressão do arco dramático da temporada
341	1	Liberação das drogas.	Apocalipse zumbi.	Clancy ativa seu simulador em perfeitas condições e escolhe o primeiro universo que será visitado.
301	2	Luto e compaixão.	Sociedade dos palhaços parasitas levando animais ao	Clancy ignora os avisos de seu simulador e acidentalmente baixa um vírus que causa mal-

			moedor de carne.	funcionamento.
314	3	Magia e meditação.	Comandante-peixe de um navio tripulado por gatos buscando tornar-se um gigante.	O simulador de Clancy tenta avisá-lo sobre as necessidades de manutenção.
379	4	Meditação, atenção plena e perdão.	Guerreira buscando vingança contra o homem que assassinou seu amado.	O simulador de Clancy insiste nos pedidos de ajuda e é ignorado.
302	5	Budismo.	Prisioneiro tentando escapar da prisão em que ele reencarna toda vez que morre evoluindo espiritualmente até o nirvana.	O simulador de Clancy apresenta seus primeiros problemas.
315	6	<i>Mindfulness</i>	Clancy comete uma série de erros que leva seu simulador até a beira do colapso. Sua raiva explode.	O simulador de Clancy enfrenta um colapso e deixa de funcionar. Clancy necessita obter um óleo especial para consertá-lo.
318	7	Morte e funerais.	Clancy e a morte vagam pelo interior de uma bolsa de armazenamento infinito à procura de um objeto perdido de Clancy.	O equilíbrio foi atingido temporariamente com o conserto do simulador. Entretanto, Clancy não altera seu comportamento.
64	8	Espiritualidade e psicologia do desenvolvimento. Morte e transcendência.	A mãe de Clancy, Deneen Fendig, aparece em uma visita inesperada.	A polícia chega até a casa de Clancy. Para fugir, ele salta dentro do simulador que explode e aniquila tudo em seu exterior.

Fonte: autoria própria (2021)

Os episódios a serem estudados com mais detalhamento na presente pesquisa correspondem aos três primeiros episódios de *The Midnight Gospel* e aos episódios 341, 301 e 314 de *The Duncan Trussell Family Hour*. O quadro a seguir mostra os conteúdos abordados no *podcast* 314 (Damien Echols) e no terceiro episódio da animação (*Hunters Without a Home*) de forma comparada. Essa comparação busca exemplificar não apenas a contraposição de cenas auditivas e visuais, mas também a não redundância do conteúdo criado por ambas as plataformas: diversos aspectos do *podcast* são deixados de fora da animação e diversos aspectos criados exclusivamente para a animação não possuem

equivalência no *podcast*. As células deixadas em branco indicam trechos em que não há correspondência entre a animação e o *podcast*, ou seja, quando se trata de conteúdo exclusivo de uma das mídias.

Quadro 2 – Conteúdos abordados no episódio 214 de DTFH e em Hunters Without a Home da animação

<i>The Duncan Trussell Family Hour</i> episódio 314	<i>The Midnight Gospel</i> episódio 3
-	Clancy, em seu trailer em <i>Chromatic Ribbon</i> , ignora mensagens da caixa de voz. Determinado a conseguir sorvete para um dos seguidores do <i>spacecast</i> , digita a palavra no mecanismo de busca do simulador.
-	Utilizando um avatar de macaco, Clancy é lançado para um universo simulado. Ele cai no mar e afunda até as profundezas de uma metrópole submersa. Lá é devorado por uma enguia gigante.
-	O navio de <i>Fish Bowl Man</i> prepara-se para matar o monstro marinho. A cabeça da enguia é cortada por uma guilhotina e Clancy é liberado de seu interior. O <i>spacecaster</i> pergunta se pode entrevistar <i>Fish Bowl Man</i> para seu programa.
-	Clancy acompanha <i>Fish Bowl Man</i> (que não diz uma palavra). Clancy elogia cada uma de suas ações. <i>Fish Bowl Man</i> desenha um pentagrama com uma adaga no ar em cada uma das direções cardeais antes de sentar-se. O personagem diz " <i>Magick is what I am</i> ", trecho presente posteriormente no <i>podcast</i> e reposicionado na animação.
Discussão sobre Jesus ser um usuário de magia.	-
Importância da meditação para a magia. " <i>Energy flows where your attention goes</i> ". Treinamento da mente para aproveitamento da energia.	<i>Fish Bowl Man</i> está sentado frente a frente com Clancy em sua cabine de comando. Diversos elementos simbólicos (espada, copa, cetro e <i>pickelhaube</i>) estão presentes. Iconografia que remete aos quatro naipes do tarot e os quatro elementos. <i>Fish Bowl Man</i> transforma sua perna em um tablet e visualiza um mapa com uma indicação em forma de gato.
Leitura de trecho do livro <i>High Magick</i> sobre meditação. " <i>In magick we stir it (energy) towards what we desire instead of which we fear</i> ".	-
Conversação sobre escritos de Crowley e sua forma codificada de passar informação.	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> seguem as coordenadas do mapa em direção ao gato.
Comparação entre práticas orientais (budismo, hinduísmo e taoísmo) e práticas ocidentais. As orientais objetivam a iluminação ao longo de várias vidas. A magia busca conquistar o processo em apenas uma encarnação. " <i>Pouring jet fuel into the process</i> ".	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> descem escadas de uma ruína entrando na parte submersa de um antigo prédio. <i>Fish Bowl Man</i> cria uma bolha de ar que permite que ele e Clancy prossigam com sua busca. Debaxo d'água se deparam com o cadáver de um ser igual a <i>Fish Bowl Man</i> . A sola do sapato de <i>Fish Bowl Man</i> se transforma em minifoguetes que aceleram sua velocidade ao seguir as coordenadas do mapa.
Tantra e OTO.	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> continuam a se deslocar.

Meditação Rinzaizen. Echols recebeu treinamento de um monge budista durante o período em que estava na prisão.	<i>Fish Bowl Man</i> deixa cair sua carteira. Clancy nota que dentro dela há, além de um cartão de fidelidade de magia cerimonial, uma carteirinha de pertencimento à ordem Rinzaizen budista. As mãos de <i>Fish Bowl Man</i> se transformam em instrumentos de <i>lockpicking</i> para abrir uma fechadura.
Magia como um método mais eficiente do que a meditação dentro do contexto ocidental. A magia lida com iconografia e simbolismo ocidentais. Conexão mais profunda com o inconsciente de quem foi criado dentro dessa cultura.	O mapa indica que o gato está dentro de uma enorme concha.
Comentário de Duncan Trussell sobre Hanuman: o deus macaco. Símbolo poderoso na cultura indiana, porém de difícil compreensão para povos que não interagem diariamente com macacos.	<i>Fish Bowl Man</i> abre a concha. Dentro delas um cardume de piranhas estava escondido.
-	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> fogem das piranhas que os perseguem. Se escondem em outra sala. Peixes inofensivos se alimentam dos olhos e línguas de um cadáver afogado em decomposição.
-	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> salvam o gato perdido. Há uma marca de nascença em forma de lágrima em sua bochecha. Um trecho do podcast em que Echols diz que magia é o foco de sua vida é antecipado para este momento da narrativa após o resgate do gato.
Magia cerimonial e sua origem na Mesopotâmia (onde atualmente é o Iraque). Cavaleiros Templários entram em contato com a corrente mágica de energia na Mesopotâmia e trazem a tradição para a Europa. Eventualmente vai da Europa para os Estados Unidos através da <i>Hermetic Order of The Golden Dawn</i> .	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> retornam ao navio. O curso de navegação é ajustado. A dupla passeia pela embarcação e vê distintos gatos em diferentes tarefas. Um deles pinta um quadro de um deus sumério. Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> sobem e descem escadas desafiando a física como em um quadro de Escher.
-	<i>Fish Bowl Man</i> negocia a troca de quatro de seus gatos por um canhão.
Magia como tradição oral. Isso significa que a corrente de energia é passada de uma pessoa para outra através da voz (ondas sonoras que contém energia).	O navio de <i>Fish Bowl Man</i> recebe o canhão e o aloca em sua proa. O curso de navegação é ajustado para uma geleira. A energia do ronronar dos gatos aciona o poder do canhão.
Existem duas maneiras diferentes de passar a magia adiante. Estruturas coletivas e curriculares (como a <i>Order of Golden Dawn</i>) e individuais (de mestre para aluno).	O canhão manifesta uma mão gigante em <i>abhaya mudra</i> e derrete a geleira em seu caminho. Dentro do navio um culto de gatos envia um par de botas para <i>Fish Bowl Man</i> e ele as presenteia a Clancy.
-	Clancy e <i>Fish Bowl Man</i> saltam do navio em uma motocicleta e caem na praia.
Divagação de Duncan Trussell sobre o livro <i>The Fingerprints of God</i> .	-
A presença da magia está na corrente recebida e nas palavras precisas que precisam ditas.	O trecho do áudio original do podcast aparece reposicionado juntamente com a conversa sobre magia como tradição oral.
Relação da magia com a ciência. Tudo é energia. 99% da realidade é espaço vazio (energia dos átomos em movimento no espaço vazio).	-

Referência a cena de <i>Matrix</i> que ilustra o conceito.	-
Existem duas razões para praticar magia. A primeira é para criar/manifestar coisas no plano terreno (desde uma vaga para estacionar, carreira dos sonhos, relacionamento desejado). A segunda é para obter sustento espiritual (invocar energias que são absorvidas pela sua aura para levar a crescimento e evolução).	-
No início todos têm professores terrenos. O objetivo é chegar a um estado de consciência em que é possível entrar em contato direto com uma fonte de energia superior que passa a ser seu professor direto.	-
Poder do verbo. Criar realidade através da voz. Focar no que se deseja e não naquilo que se quer evitar.	<i>Fish Bowl Man</i> e Clancy andam de moto pelo deserto. <i>Fish Bowl Man</i> comanda a moto e mantém seu olhar no horizonte enquanto Clancy, sentado na garupa, olha para trás.
Visualização como um processo que acontece a todo momento. Manifestação a partir da visualização. Todos estão utilizando magia a todo tempo, de maneira consciente ou inconsciente.	-
Iluminação não é o objetivo absoluto dessa encarnação. Cada indivíduo possui um propósito pessoal (<i>dharma/will</i>). A busca pela iluminação como um caminho que ajuda distinguir desejos oriundos do <i>ego</i> do verdadeiro propósito que leva à felicidade. Diversos exemplos desse processo.	-
Aprendizado de magia. Caminho pessoal que deve ser encontrado.	-
" <i>Magick is what I am</i> ".	Trecho reposicionado no início do episódio da animação.
Magia como foco da vida de Damien Echols.	-
Encontro com outras pessoas que praticam magia por conta própria. Crescimento através dessas interações.	-
Divagação de Duncan Trussell sobre comparação de magia com pão recém assado.	-
Comparação entre aprender magia com ajuda ou sozinho.	-
Crítica a falsas comunidades mágicas.	-
Discussão sobre vivência de Echols na prisão ser um indício de "bom <i>karma</i> " devido aos ensinamentos que possibilitou.	<i>Fish Bowl Man</i> e Clancy encontram criaturas feitas de pedra. Seguem pistas em direção a um objetivo. Observam o caminho de peregrinação das criaturas e seguem nessa direção. Derrubam uma série dos seres furando fila sem nenhum respeito.
Iluminação (chamada de consciência solar na magia) não é o objetivo final de um processo de evolução. Há coisas que vem depois.	<i>Fish Bowl Man</i> e Clancy continuam a passar na frente das simpáticas criaturas de pedra e entram na orelha do gigante.
Depois de atingir a consciência solar, objetiva-se a busca de um corpo solar.	Criaturas de pedra deixam um pedaço de si mesmas como sacrifício antes de passar por um portal que

	conduz ao cérebro do gigante.
O corpo solar é uma maneira de manter a consciência intocada pela eternidade (ao invés de perder as memórias a cada reencarnação). Conceito semelhante ao <i>bodhisattva</i> do oriente.	As criaturas que passam pelo portal saem pelo nariz do gigante transformadas em outro tipo de seres e muito felizes com seu novo estado. <i>Fish Bowl Man</i> sacrifica parte de seu corpo e diz palavras mágicas ao passar pelo portal
Aprendizados a partir de inteligências e energias superiores que são invocadas.	-
Ceticismo e falta de apoio à prática espiritual no ocidente.	-
Armadilhas do ego.	-
Diferença entre amor e apego.	-
-	<i>Fish Bowl Man</i> e Clancy vagam por um labirinto no interior do cérebro do gigante ao som de uma música pacífica. Após passarem por diversas distrações e tentações no labirinto da mente, eles chegam ao centro do cérebro onde uma representação mental do gigante dorme. <i>Fish Bowl Man</i> deixa seu aquário e se conecta com a imagem do gigante.
-	<i>Fish Bowl Man</i> se transforma em uma versão gigante de si mesmo. O gigante adormecido, Barry, acorda furioso e começa um duelo com <i>Fish Bowl Man</i> .
-	Os gigantes duelam e caem ao mar. Seu combate acorda o vulcão adormecido.
-	Clancy retorna a sua casa juntamente com uma das criaturas que saiu transformada através do nariz do gigante: uma espécie de pégaso-unicórnio que vomita sorvete.

Fonte: autoria própria (2021)

Conforme observado no Quadro 2, existem diversos trechos presentes no áudio do *podcast DTFH* que se encontram ausentes na animação e vice-versa. Também há um trabalho de reposicionamento de trechos do áudio da entrevista, o que termina por criar sentidos novos. Um exemplo claro ocorre na animação quando a primeira fala do personagem *Fish Bowl Man* é "*Magick is what I am*". No *podcast* tal frase é dita no meio de uma conversa, parecendo significativamente menos dramática.

Ocorre também o agrupamento de falas dispersas que se referem a um mesmo assunto. Discussões sobre um mesmo tema que se encontram em diferentes momentos ao longo do áudio do *podcast* são aglutinadas devido à necessidade de transformar 75 minutos de entrevista de *The Duncan Trussell Family Hour* em 25 minutos de animação de *The Midnight Gospel*. Finalmente também é

possível observar trechos suprimidos da entrevista sendo relacionados com imagens criadas para a animação. A cena de *The Midnight Gospel* em que *Fish Bowl Man* e Clancy vagam pelo cérebro do gigante ao som de uma música pacífica e precisam atravessar um labirinto repleto de tentações ilustra uma discussão que existe somente no *podcast DTFH* em que Trussell e Echols discutem sobre as armadilhas do ego e a diferença entre amor e apego.

De maneira geral, é possível observar que embora existam pontos de contato, tanto a animação quanto o *podcast* possuem conteúdo original próprio. Assistir a ambos os produtos cria uma percepção ampliada em relação à narrativa construída pelas entrevistas e em relação à percepção que se constrói a respeito de seus protagonistas, seja como indivíduos do mundo real ou em sua forma animada. Dessa maneira, fica clara a existência de uma relação transmidiática entre ambas as plataformas.

Também é importante destacar que *The Midnight Gospel* constrói, ao longo da temporada, um arco relacionado à dificuldade encontrada pelo protagonista, Clancy, em amadurecer e tornar-se um adulto responsável. A partir de breves cenas em distintos episódios descobre-se que Clancy pegou dinheiro emprestado de sua irmã para comprar um simulador de realidades usado. A maioria dos indivíduos que viajam entre realidades fazem dessa tarefa uma ocupação lucrativa. Conhecidos como *farming simulators* (fazendeiros da simulação), eles obtêm artefatos valiosos nos universos simulados e os trazem de volta para o mundo real com o intuito de comercializá-los. Essa é uma das razões pela qual a atividade é considerada ilegal. Clancy parece ser o único indivíduo de *Rainbow Ribbon* a utilizar o simulador para um propósito distinto e aparentemente inútil: gravar seu *spacecast* (que apesar de toda sua devoção, possui um único ouvinte regular).

É possível observar um elemento de autoficção na animação em relação ao processo que aconteceu com Duncan Trussell na realização de *DTFH*. Embora após o lançamento de *The Midnight Gospel* e a visibilidade trazida por Ward, a popularidade do programa tenha crescido, Trussell assume uma relevância intermediária como criador e apresentador do *podcast*. Duncan conta com 376 mil seguidores no *Instagram* o que, embora pareça significativo, fica aquém de uma grande relevância *online* obtida por *podcasters* famosos como Joe Rogan e seus 12 milhões de seguidores. Entretanto, assim como Clancy, Trussell mantém a

regularidade de sua produção e postagem, mostrando dedicação inabalável a seus fãs, não importando quantos sejam.

Embora Clancy relate um desejo de que seu *podcast* se torne famoso e faça fortuna, sua decisão de entrar nos universos simulados vai além de mero cálculo mercantilista: “Existem mundos belos e maravilhosos dentro destes simuladores velhos, cheios de seres inteligentes com histórias para contar e eu vou entrevistá-los e colocar minhas entrevistas online.”⁵² (THE MIDNIGHT GOSPEL, T1 EP2).

A interação de Clancy com os personagens entrevistados traz profundos *insights* que contribuem para seu crescimento pessoal. Ao longo da primeira temporada, momentos narrativos presentes no início e no final de cada episódio ocorrem de maneira sequencial delineando o desenvolvimento de Clancy. Todos os acontecimentos ocorrem em *Rainbow Ribbon*, nas imediações do *trailer* onde Clancy mora (deixando as inserções de entrevistas do *podcast* para o interior dos mundos simulados para o qual ele viaja). A relação de Clancy com seu simulador (e, de maneira indireta, a relação com a vida que ele abandonou) é revelada. Descobre-se que Clancy não mantém contato com a irmã que lhe emprestou o dinheiro para o simulador por pura teimosia. Uma série de ligações dela caem na caixa postal e revelam que por trás da frustração com a irresponsabilidade do irmão, existe uma preocupação genuína com seu bem-estar. Clancy — através de suas ações despreocupadas — passa a sistematicamente ignorar os cuidados demandados por seu simulador de realidade (apesar dos constantes avisos de seu computador).

Clancy é um personagem que prioriza a discussão de temas abstratos em suas entrevistas ignorando questões mais mundanas e imediatas. Essa inaptidão para lidar com a realidade cotidiana é o que configura o arco da série e constrói uma de suas principais mensagens: é impossível atingir a iluminação desprezando a realidade que nos cerca.

Os conflitos de Clancy com sua vida se agravam progressivamente até atingir o clímax no último episódio. Seu simulador está à beira do colapso e Clancy é procurado pela polícia por sua atividade ilegal como *farming simulator*. A série de erros cometidos por Clancy ao longo da série confluem para que sua propriedade seja encontrada e destruída pelos policiais. Seres vivos oriundos dos universos simulados como o unicórnio que vomita sorvete são cruelmente executados.

⁵² Tradução de: “There are beautiful, wondrous worlds inside these old simulators, full of intelligent beings with stories to tell and I’m gonna interview them and put my interviews online.”

Finalmente os policiais entram no *trailer* de Clancy e destroem suas posses. É então que percebem Clancy com a cabeça dentro do simulador imerso em um universo criado por seu computador. Os agentes se preparam para disparar sem aviso prévio. Logo antes de ser alvejado pelos policiais, sua fiel cachorrinha de estimação pula e absorve os projéteis utilizando o buraco negro que existe debaixo de seu pelo. Clancy e Charlotte mergulham dentro do simulador de universos para escapar da perseguição. O aparato, que há muito tempo apresentava sinais de mal funcionamento, finalmente explode destruindo tudo a seu redor e aparentemente aniquilando toda a região de *Chromatic Ribbon*.

Após a explosão, Clancy percebe estar em um lugar que nunca experienciou antes. À sua frente surge um ônibus que abre as portas. Ele embarca e percebe que em seu interior estão diversos seres que ele encontrou em sua jornada pelos planetas simulados que se extinguiram. Clancy senta-se em uma das poltronas do ônibus ao lado de um senhor. Ao encontrar o microfone de seu *spacecast* dentro do buraco negro de Charlotte, Clancy pergunta se o homem ao seu lado aceitaria participar de seu programa. Antes de obter uma resposta, Clancy muda sua pergunta: “Estou morto?”. A isso o estranho, com feições e voz do falecido mestre Ram Dass⁵³, responde: “Apenas esteja aqui”⁵⁴.

Essa frase final remete aos ensinamentos do *mindfulness*: o cessar de questionamentos em relação ao passado e ao futuro para atingir um estado de presença. O ônibus no qual Clancy e o personagem que remete a Ram Dass se encontram segue através de uma estrada cuja imagem remete a uma série de neurônios. Entrar no simulador de universos força Clancy a deixar de se assumir diferentes avatares e se teletransportar para realidades mais atrativas. O personagem finalmente é levado a assumir um estado de presença e explorar o único caminho que pode levá-lo a um patamar mais integrado: sua própria mente.

⁵³ Ram Dass, também conhecido como Baba Ram Dass, foi um importante professor espiritual, psicólogo e autor. Duncan Trussell esteve presencialmente em seus retiros e o considera um grande mestre.

⁵⁴ Tradução de: "*Just be here*".

Figura 10 – Imagem final da série em que o ônibus misterioso com o qual Clancy se depara após sua possível morte vaga por uma estrada que se assemelha a uma série de conexões neuronais.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP8.

A canção de encerramento da série *All Things Dissolve in Time* também discute o desapego e a calma trazida pelo estado de presença (mesmo que esse estado seja atingido através da morte).

Quadro 3 – Letra da canção de encerramento da série *All Things Dissolve in Time* original e traduzida

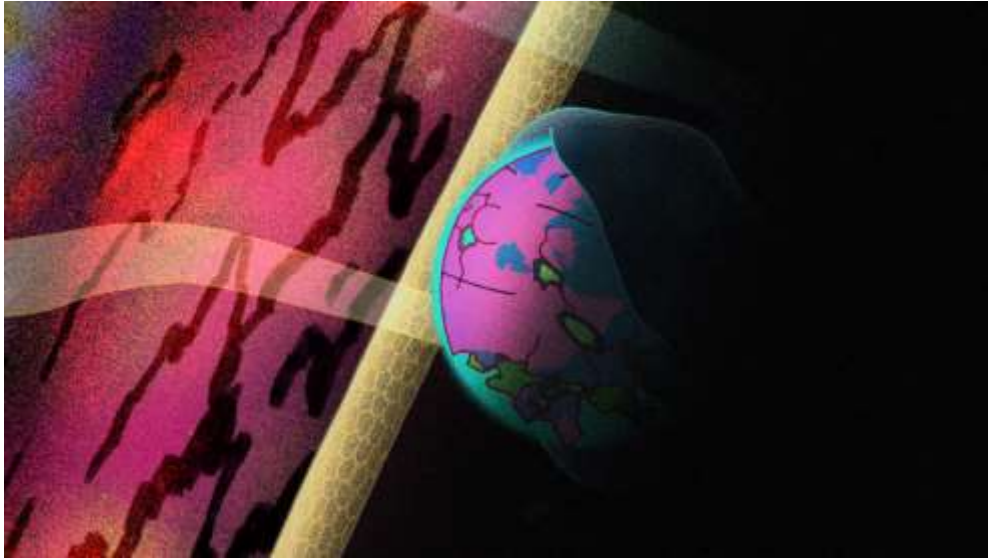
Letra em inglês	Tradução para português
<p><i>You lose your mind All things dissolve in time The weight of will Slowly diminishing And fear subside All things dissolve in time Oh, all of your dreams will Wash away Disintegrate Under the light of fate Selfless sublime All things dissolve in time</i></p>	<p>Você perde seu juízo Tudo se dissolve no tempo O peso da vontade Lentamente diminui E o medo diminui Tudo se dissolve no tempo Oh, todos seus sonhos irão Desaparecer Desintegrados Sob a luz do destino Altruisticamente sublime Tudo se dissolve no tempo</p>

Fonte: autoria própria (2021)

A dissolução do ego implica o cessar de distintos elementos como: vontades, desejos, medos e sonhos. A desintegração do indivíduo é narrada na música como um momento altruísta e sublime. Durante o último episódio da série, minutos antes da inserção da música, o personagem de Trussell e de sua mãe, Deneen Fendig,

são representados como planetas que flutuam pelo espaço em direção a um buraco negro. Deneen, que na realidade encontrava-se enfrentando um câncer terminal, assegura a seu filho de que o amor que sente não irá a lugar nenhum pouco antes de desaparecer na escuridão delimitada por um símbolo de ouroboros.

Figura 11 – Deneen Fendig é pacificamente absorvida por um buraco negro delimitado pelo símbolo de ouroboros.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP8.

Figura 12 – Duncan Trussell observa, com lágrimas nos olhos, sua mãe ser absorvida pelo mesmo buraco negro que levou fragmentos de ambos.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP8.

A morte e a dissolução do ego são trabalhadas nesta sequência que antecede diretamente a explosão do simulador de realidades do *spacecaster*. Clancy e sua mãe tornam-se planetas, repletos de criaturas que se assemelham a eles

mesmos e gravitam pelo universo. Deneen expõe a sensação intensa de estar viva que acompanha seu confronto com a morte e destaca a importância de contemplar a finitude da existência. A morte é apresentada como uma grande professora, principalmente para aqueles que ficam. A mãe de Trussell ressalta que o sofrimento vem de tentar resistir ao fluxo inevitável da vida e da morte; Duncan complementa dizendo que toda a construção do ego se baseia na tentativa de resistir ao encontro com essa realidade fundamental da finitude da existência. Deneen diz em seus momentos finais que a morte do ego, por mais que tente ser evitada a todos os custos, é algo desejável. Mãe e filho falam sobre deixar de carregar o peso do ego enquanto Deneen é engolida pelo buraco negro e Duncan perde pedaços de si para o vórtex. Os personagens decretam seu amor um pelo outro e Deneen, dizendo que esse amor não desaparecerá, é dissolvida pela escuridão.

Apenas no episódio final da temporada, Clancy é confrontado com seus sentimentos e angústias mais profundas. Durante a maior parte da série, o personagem de Trussell ocupa uma posição de pseudo-iluminação. Clancy situa-se no limiar entre o homem comum e o eremita. Dentro da simbologia do tarot, essa figura representa o homem que se desligou do mundo e de suas paixões, tornando-se o filósofo hermético por excelência. Clancy não habita uma caverna e sim um *trailer* decorado em um estilo *hippie new age* com acesso à música, *internet* e outras comodidades. Elementos de sua figura, como seu chapéu, também evocam o simbolismo do mago. Tal figura representa a necessidade da evolução necessária da matéria por meio da alquimia da transformação. Clancy, longe de ser o apóstolo ideal ou o sábio consagrado, é um indivíduo que necessita passar por um longo processo de aprendizado para atingir o lugar que deseja ocupar.

Em certo sentido, o personagem de Clancy configura-se com um peregrino em busca da experiência religiosa. Existe o claro desejo de abandonar a existência mundana e obter o conhecimento superior capaz de elevá-lo a outra esfera da existência. Nessa perspectiva, as reflexões de especialistas em mitologia, como Mircea Eliade e Campbell, contribuem para aprofundarmos o olhar sobre o protagonista Clancy:

O desejo do homem religioso de viver no sagrado equivale, de fato, ao seu desejo de situar-se na realidade objetiva, de não se deixar paralisar pela relatividade sem fim das experiências puramente subjetivas, de viver num mundo real e eficiente - e não numa ilusão. (ELIADE, 1957, p. 32)

A partir de Eliade, podemos entender um esforço do protagonista para um encontro com o mundo no qual está inserido, que seria também um encontro consigo mesmo. De outra maneira, Campbell afirma que vivemos em um "mundo desmitologizado" (CAMPBELL, 1988, p. 22). A ausência do embasamento que era fornecido pelos ensinamentos simbólicos contidos nos rituais de passagem deixa o indivíduo à deriva em sua busca por maneiras de se conectar com a experiência profunda de estar vivo.

Dizem que o que todos procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior de nosso ser e de nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos. (CAMPBELL, 1988, p. 16)

O herói é o indivíduo que descobre o que constitui a vida que merece ser vivida e volta a seu ponto de origem para compartilhar essa sabedoria com os demais. A jornada do herói não termina de concretizar-se em *The Midnight Gospel*. Clancy não confronta seu erro fundamental. Ele também não retorna ao mundo ordinário com nova sabedoria para compartilhar com seus iguais. Clancy, em sua busca constante por escapar da realidade mundana e ilusória, não aprende o ideal de sacrifício pelo bem maior presente no herói clássico.

A presença da jornada do herói, ainda que inacabada, é uma das principais contribuições de *The Midnight Gospel* para a narrativa transmídia oriunda de *DTFH*. Não se trata apenas de um conteúdo original em relação ao *podcast*, mas um elemento que fornece consistência para a história e permite que ela caminhe conforme suas próprias necessidades. Por meio desse arco incompleto, a primeira temporada de *The Midnight Gospel* foi enriquecida abrindo caminho para a existência de temporadas subsequentes.

Diversas correntes de pensamento filosófico do oriente, como budismo e hinduísmo, atestam para o caráter ilusório do mundo por intermédio de conceitos como *maya* e *samsara*. A realidade se apresenta como uma distração que leva os homens a esquecerem de sua verdadeira natureza. Essa visão dualista do caminho espiritual é a adotada pelo personagem Clancy no início de sua jornada: existe um mundo relevante no qual ele conduz suas entrevistas sobre os temas superiores e existe um mundo ilusório no qual estão contidos seus problemas cotidianos.

Clancy possui grande incapacidade de ação em relação aos problemas do mundo comum. Tal situação pode ser vista não apenas em relação à falta de cuidados básicos com seu simulador de universo, que é levado ao colapso devido à sua negligência, mas também em relação a outros problemas que se apresentam em seu cotidiano. No episódio 5 quando a rosa mágica, pertencente à *Trudy the Love Barbarian*, começa a morrer após Clancy acidentalmente vomitar na planta, o *spacecaster* assiste a um vídeo em seu computador e decide tentar curá-la por meio da música em vez de agir com objetividade para resolver a situação (FIGURA 13). Tal decisão revela principalmente a falta de maturidade do personagem para engajar-se em um comportamento adulto responsável. De maneira semelhante, no episódio 6, o personagem Capitão Bryce acidentalmente fica preso em uma névoa que o mantém eternamente em chamas. Buscar uma maneira de salvar seu colega de tal situação sequer passa pela cabeça de Clancy. Ele apenas diz que sente muito e estende, com a ajuda de um espeto, uma maçã para que Bryce tenha um lanche (FIGURA 14). Uma vez mais Clancy deixa claro que não é um herói que busca fazer o correto: é um adolescente que busca o caminho de menor resistência.

Figura 13 – Clancy tentando curar a rosa coberta de vômito através da música



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP5.

Figura 14 – Captain Bryce em chamas recebendo uma maçã de Clancy



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP6.

Figura 15 – Clancy em frente a seu simulador durante um colapso do sistema causado por sua negligência.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP6.

O protagonista de *The Midnight Gospel* encara a realidade cotidiana como uma mera distração que deve ser transcendida. Em sua busca por iluminação, o personagem encontra-se à mercê das próprias emoções que o levam a temer o envolvimento com a realidade profana (cotidiana) ou a manifestar raiva e frustração quando essa se desponta como inevitável. Embora o arco dramático de Clancy configure-se como uma expansão narrativa da animação em relação ao *podcast*, é interessante notar que o personagem Clancy é fortemente influenciado pela figura de Duncan Trussell. O apresentador do *podcast* revela em algumas de suas

entrevistas a mesma inaptidão para lidar com a vida cotidiana e enfrentar trâmites burocráticos ou chatices cotidianas como fazer compras.

Segundo o ponto de vista adotado por Clancy, o mundo tangível que pode ser experienciado por intermédio dos cinco sentidos seria mera manifestação imperfeita de uma realidade fundamental superior que poderia ser atingida através de práticas de alteração de estado de consciência como meditação, rituais místicos e plantas de poder. O acesso a essa realidade superior pode inclusive ser compreendido como um indicativo de que a realidade a qual Clancy nega (nossa realidade) é uma simulação. Se toda a realidade que experienciamos é uma simulação, não há razão para se importar com o que acontece nela. Dessa maneira, o protagonista é capaz de viajar entre mundos distintos sem se afetar pelos acontecimentos bizarros que acontecem a seu redor mantendo seu foco nas conversações filosóficas sobre transcendência.

Para poder acessar os diversos mundos, Clancy precisa conectar-se a um simulador que remete visualmente a uma vagina (FIGURA 16). Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, em *Dicionário de Símbolos*, citam que um dos significados da vulva "é o símbolo de abertura às riquezas secretas, aos conhecimentos ocultos" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 965). Clancy coloca-se de joelhos em frente à vagina tecnológica como uma relação semelhante a de um religioso que assume sua posição em frente a um altar.

Figura 16 – Clancy com sua cabeça dentro do simulador.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP1.

Através do intermédio desse objeto evocativo do órgão genital feminino, Clancy nasce para outros mundos assumindo uma nova forma a partir do avatar selecionado. Ao ser transportado, Clancy adota a posição fetal para ser arremessado nesse outro mundo.

As formas que Clancy assume, de alguma maneira, estabelecem uma relação com o mundo específico que será explorado. No primeiro episódio, o avatar de Clancy é uma versão sua com um corpo malhado de academia (FIGURA 17), no segundo é uma espécie híbrida de homem-galinha deformado (FIGURA 18) e no terceiro é um simpático macaco narigudo (FIGURA 19).

Figura 17 – Avatar de Clancy com corpo malhado de academia refletindo sobre a vida.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1EP1.

Figura 18 – Avatar de Clancy com corpo de um homem galinha com mãos e pés deformados preso nos chifres de uma *Deer Dog*.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1EP2.

Figura 19 – Avatar de Clancy com corpo de macaco narigudo vestindo as botas presenteadas por *Fish Bowl Man*.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1EP3.

O primeiro universo visitado por Clancy é uma sociedade capitalista vivendo seu colapso durante o apocalipse zumbi. O corpo hipertrofiado de seu avatar pode ser compreendido como uma crítica a esse excessivo culto ao indivíduo que levou à implosão daquele planeta. O segundo universo mostra uma realidade em que uma sociedade governada por palhaços envia diversos seres para um moedor de carne gigante que alimenta toda a população. O corpo de homem-galinha deformado remete aos animais criados sem dignidade para a escala industrial de produção de alimentos. O terceiro universo retrata um mundo em que o simbolismo mágico é discutido de maneira aprofundada. Clancy assume a forma de macaco para relacionar-se com a divindade *Hanuman*: um símbolo de fácil compreensão para a sociedade indiana, habituada com a presença dos macacos na natureza, porém de difícil entendimento no ocidente. Essas novas personas possuem como principal função permitir que o protagonista experiencie de maneira aprofundada o que a realidade daquele mundo tem a oferecer para seu desenvolvimento pessoal.

De acordo com uma perspectiva budista, toda a identificação com uma ideia de eu é uma ilusão. Clancy compreende que os avatares por ele assumidos não representam sua verdadeira essência. Esses são identidades temporárias que permitem que o protagonista vivencie as experiências em mundos diferentes de maneiras distintas. As formas diversas, embora sejam importantes para a relação

estabelecida com as múltiplas realidades, atuam apenas no nível superficial. A essência de Clancy não é alterada por seus distintos avatares e nenhuma lição será apreendida a não ser que seus comportamentos, e não apenas sua forma, passem por uma transformação significativa. Dentro do budismo o processo de engajamento em sucessivas encarnações é um tipo de vício do qual a alma deve se libertar para experienciar o *nirvana*. O espaço entre vidas (conhecido como *bardo*) é uma oportunidade que a alma possui de se libertar dessa condição. Justamente o ambiente "entre encarnações", o *trailer* e a vida cotidiana, desprezados por Clancy como menos importantes, apresentam a maior possibilidade de autoconhecimento e evolução para o personagem. Sua evolução só se concluirá quando ele conseguir renunciar à compulsão por se engajar continuamente no ciclo metafórico de "morte e reencarnação" ao visitar universos simulados para escapar de sua própria realidade. Além de assumir distintas formas, a cada planeta que Clancy visita (utilizando um avatar diferente de si), um novo par de sapatos é trazido de volta como *souvenir*.

Figura 20 – Ao fundo, estante com os distintos sapatos colecionados por Clancy durante suas aventuras.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP7.

Os sapatos simbolicamente remetem ao provérbio Sioux "antes de julgar alguém, caminhe três luas em seus sapatos". Tal aspecto se relaciona com a trama de *The Midnight Gospel*, levando em consideração que o respeito à alteridade é uma característica marcante do personagem Clancy ao interagir com seus diversos

entrevistados. De acordo com Chevalier e Gheerbrandt (1982), na China, a palavra "sapato" possui a mesma pronúncia que "compreensão". O gesto de usar os sapatos oferecidos por outro indivíduo também pode simbolizar que um contrato de troca foi aceito. Metaforicamente, esse aspecto se relaciona com a aceitação de Clancy em relação ao intercâmbio de ideias e experiências. Clancy busca personagens com visões únicas de mundo e objetiva compreendê-las para extrair significado para sua vida. Simultaneamente ele também relaciona experiências pessoais com os temas discutidos e expõe seus pontos de vista.

O sapato também pode ser o símbolo do viajante. Clancy é um andarilho que percorre longas distâncias em terras desconhecidas em uma jornada espiritual. Entretanto, não sai para sua viagem calçado. Seus pés descalços simbolizam um olhar inocente e liberado de crenças pré-concebidas. Cada episódio da narrativa se apresenta como um novo território a ser explorado e compreendido de maneira única. Dessa maneira, por cada universo que passa, Clancy encontra um par de sapatos e volta com eles em seus pés.

5.1 TASTE OF KING

Taste of the King é o primeiro episódio da saga de *The Midnight Gospel*, inspirado no episódio 341 de *DTFH*, uma entrevista com Dr. Drew Pinsky, figura recorrente nos meios de comunicação. Dr. Drew é especialista em estudos médicos relacionados à adicção e tem uma visão moderada a respeito do uso de drogas tendo em vista sua experiência prática, evidência científica e pragmatismo. *Taste of The King* constrói uma discussão sobre a liberação das drogas em sua esfera auditiva e a representação de um apocalipse zumbi em sua esfera visual. Embora ambas as narrativas sejam desenvolvidas de maneira paralela e aparentemente não relacionada, existem conexões possíveis entre ambas as temáticas.

O zumbi é um símbolo extremamente interessante na cultura *pop* contemporânea. O morto-vivo constitui uma das poucas instâncias em que indivíduos se sentem confortáveis para falar sobre a morte, seja a morte da sociedade como um todo ou a morte individual. Logo, o zumbi trata de dois medos fundamentais: um deles é a inevitabilidade da decadência, a morte e o apodrecimento ao qual todos os corpos serão submetidos; o outro, talvez ainda mais assustador no mundo contemporâneo, é a perda de controle. O zumbi, em teoria,

torna-se um ser desprovido de controle racional, movido apenas por instinto. O medo de tornar-se algo irreconhecível reflete o medo trazido por outras transformações como a velhice, a doença e a morte. Assim, os mortos-vivos atacam o ideal de perfeição defendido na sociedade ocidental contemporânea.

As drogas, à sua maneira, também confrontam o indivíduo com a morte e a perda de controle. Psicotrópicos são um tema polêmico devido justamente a seus efeitos imprevisíveis dependendo de sua interação química com a biologia de diferentes indivíduos.

Dr. Drew Pinsky, o entrevistado do episódio 431 de *DTFH*, é representado em *The Midnight Gospel* como um homem baixinho de óculos e terno que ocupa o cargo de presidente dos Estados Unidos. *Glasses Man*, como é chamado, é um avatar que evoca a aparência de Dr. Pinsky a partir de seus acessórios (óculos e terno cinza) além de seu carisma. Tanto Dr. Pinsky quanto seu *avatar Glasses Man* conquistam sua grandeza através de suas palavras e não por meio de sua imagem.

Taste of The King começa com a primeira viagem de Clancy para um universo simulado. O *spacecaster* é transportado para a casa presidencial em um mundo que está vivendo um apocalipse zumbi. Lá ele conhece *Glasses Man* (uma clara referência ao Dr. Drew Pinsky), o carismático pequeno presidente da nação, convida-o a participar de uma entrevista. Clancy pergunta a respeito da opinião do presidente sobre duas situações que estão acontecendo do outro lado das grades que protegem o perímetro da casa presidencial: um protesto pela liberação da maconha e uma horda de zumbis devorando e transformando os humanos em seu caminho. Ambos avançam de maneira incessante, propondo duas maneiras distintas (uma optativa e outra compulsória) de alteração de estado de consciência é como se a narrativa transmídia estabelecesse uma relação, ao mesmo tempo, intertextual e metalinguística com o *podcast*.

Segundo o Chevalier e Gheerbrant, "o olho, órgão da percepção visual, é, de modo natural e quase universal, o símbolo da percepção intelectual" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 653). *Glasses Man*, com o auxílio de seus óculos, aperfeiçoa sua visão da realidade objetiva. É um personagem pragmático que enquadra o mundo e lida com os fatos que se apresentam. Sua visão, longe de ser conservadora, é, no entanto, muito cautelosa. *Glasses Man* é claramente um homem da ciência. Embora seus olhos estejam abertos e observando com nitidez a realidade objetiva, é possível argumentar que seu terceiro olho (o olho da intuição)

está completamente fechado. Enquanto Clancy defende o uso de psicotrópicos como um canal de conexão com o divino e com aspectos mais profundos da psique, *Glasses Man* analisa o fenômeno do ponto de vista químico e biológico com ênfase nos riscos em potencial ao usuário. Aspecto que também estabelece uma relação transmidiática com a entrevista de *DTFH* em que Dr. Drew diz a Duncan que ele adora "ver o mundo através de novos pares de óculos"⁵⁵.

A principal temática discutida na entrevista relacionada ao episódio é a liberação e o uso de drogas. De maneira irônica, na animação, a presença de um protesto a favor das drogas, mesmo em meio ao fim do mundo, revela simultaneamente a importância do tema para seus defensores, colocando-os (pelo menos do ponto de vista dos defensores do *status quo*) no mesmo patamar dos mortos-vivos, desprovidos de pensamento racional, que ameaçam a ordem tradicional da sociedade.

Glasses Man assume uma postura bastante moderada em relação às drogas, expressando a crença da inexistência de drogas inerentemente positivas ou negativas para o indivíduo, ressaltando a relevância do contexto e dos processos individuais de interação de cada organismo com a substância. *Glasses Man* inclusive comenta que a legalização de certas drogas, como a maconha, poderia ser benéfica caso levasse a uma diminuição do uso de outras substâncias atualmente liberadas como: opióides, benzodiazepínicos e medicações para dormir. A abordagem do uso de psicotrópicos a partir do ponto de vista teórico de um estudioso do assunto contrapõe-se à experiência prática de Clancy. Existe uma ênfase do *spacecaster* em ressaltar os aprendizados e transformações de consciência provocados pelo uso das substâncias. *Glasses Man* mantém seu foco nos riscos e possibilidades desde um ponto de vista estritamente químico e biológico.

Ao final do episódio, *Glasses Man* é mordido por um zumbi e termina sendo, involuntariamente, exposto ao estado alterado de consciência por meio da existência como morto-vivo. O presidente morde Clancy, a mãe e seu filho bebê. Todos transformam-se em zumbis e suas percepções de mundo passam a ocorrer através desse prisma. Toda a realidade passa a apresentar um estado dourado e violeta transmitindo transcendência e sacralidade.

⁵⁵ Tradução de: "look at the world through a new pair of glasses".

O violeta é "a cor da temperança, feita de uma proporção igual de vermelho e azul, de lucidez e de ação refletida, de equilíbrio entre a terra e o céu, os sentidos e o espírito a paixão e a inteligência, o amor e a sabedoria" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 960). Também é compreendido, devido à sua oposição ao verde, como a cor do "invisível mistério da reencarnação ou, ao menos, da transformação" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 960). A temperança contida no violeta torna essa cor uma escolha precisa para a representação de um estado em que há a superação de todas as paixões dentro do "nirvana zumbi" em que os personagens se encontram. O dourado, cor do ouro, evoca um caráter "ígnico, solar e real, até mesmo divino" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 668). A escolha dessa cor para retratar os zumbis confirma a superioridade de consciência trazida pela transformação. "Os ícones de Buda são dourados, signo da iluminação e da perfeição absoluta. O fundo dos ícones bizantinos – às vezes também das imagens budistas – é dourado, reflexo da luz celeste" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 668). Uma vez mais fica clara a sacralidade e a transcendência trazida pela transformação. Finalmente o dourado também representa a imortalidade. O zumbi, de certa maneira, pode ser compreendido como um ser que está além da mortalidade. Sua condição de morto-vivo o coloca em outro patamar da existência em que sua finitude não é determinada da mesma maneira para os demais seres vivos.

Clancy e *Glasses Man* deixam-se arrebatados pela ótima sensação que se apodera deles no estado zumbi. Os sons produzidos pelos mortos vivos revelam-se como sendo uma canção:

Primeiro, nós nascemos/ E depois morremos/ E no meio disso/ A maioria de nós passa a maior parte do tempo chorando/ (Chorando, chorando, chorando)// Nós já fomos cegos/ Mas agora podemos ver/ Que é bom ser um zumbi// Nós caminhamos lento/ Porque não há motivo para correr/ Além disso, qual o motivo para correr/ Se é do amor que você está correndo?// A vida era uma prisão/ E encontramos a chave/ Na mordida de um zumbi. (THE MIDNIGHT GOSPEL, T1 EP1)⁵⁶

⁵⁶ Tradução de: "First, we're born/ And then we die/ And in between / Most of us spend all the/ time crying/ (Crying, crying, crying)// Once we were blind/ But now we can see/ It feels good to be a zombie// We move slow / Because there's no need / to run/ Besides, what's the point of running/ When it's love that you're running from?//Life was a jail /And we found the key/ In the bite of a zombie."

A letra da música revela uma clara ambivalência na situação: embora ser um zumbi pareça ser algo negativo, é uma condição que traz iluminação. A canção aponta para diferentes descobertas de consciência obtidas ao entrar no estado zumbi. A morte passa a ser compreendida como um evento tão simples e natural quanto a vida. O sofrimento da existência (representado pelo choro na letra da canção) é visto como inevitável, alinhando tal percepção com a primeira das quatro nobres verdades budistas: toda existência envolve sofrimento. A cegueira da ignorância é transcendida e uma nova visão da realidade se apresenta. A pressa da vida cotidiana é aniquilada e o amor se apresenta como valor supremo. A vida é percebida como uma prisão da qual só é possível libertar-se através da morte e do renascimento para um novo estado.

Em oposição à visão tradicional dos mortos vivos como monstros movidos apenas pelo próprio instinto, os zumbis de *The Midnight Gospel* revelam-se como criaturas que atingiram a iluminação e desejam compartilhá-la com todas as demais formas de vida. Nesse aspecto, são verdadeiros *bodhisattvas*, indivíduos que atingiram a iluminação, mas que não desejam passar imediatamente ao *nirvana*, buscando ajudar todos os seres em seu caminho a também atingirem o estado de transcendência.

Figura 21 – Percepção de mundo através da ótica zumbi



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP1.

O perfeito momento de comunhão é completamente arruinado pela chegada da comitiva presidencial que anuncia ter encontrado a cura. Com o objetivo de salvar o presidente, o grupo de cientistas e membros do governo utilizam bestas e arpões para atirar seringas com o antídoto nos zumbis e o caos é instaurado.

Figura 22 – Comitiva presidencial munida com bestas e arpões atirando o antídoto em direção aos zumbis e piorando a situação



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP1

Figura 23 – Zumbis aterrorizados sendo atacados pela comitiva presidencial



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP1

Os zumbis revertidos a seu estado humano são novamente atacados pelos demais mortos-vivos. Aqueles que continham feridas consideradas mortais para uma pessoa, falecem logo após a reversão. Um cenário de dor e sofrimento substitui a situação de integração coletiva.

O uso excessivo da violência possui uma conotação política. Existe um desejo por parte da comitiva presidencial de deixar clara sua soberania. A violência silencia completamente a alteridade, impede a construção de qualquer diálogo. "Nem a violência nem o poder são capazes de promover o *deixar-ser-assim* do outro, mas são tentativas de neutralizar sua alteridade" (HAN, 2011, p. 141, *grifo do autor*). A maior ameaça ao sistema estabelecido reside justamente nessa liberdade de indivíduos que, em plena realização espiritual dentro de sua condição de zumbis, não mais podem ser coagidos politicamente ou seduzidos pelo capital. A única maneira de restabelecer um domínio absoluto é por meio de sua eliminação.

Embora exista a declarada intenção de ajudar, as armas são utilizadas como instrumentos de subjugação do outro. "A arma é o anti monstro que, por sua vez, se torna monstro. Forjada para lutar contra o inimigo, pode ser desviada de sua finalidade e servir para dominar o amigo, ou simplesmente, o outro" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 81). Dessa maneira, a alteridade zumbi é cruelmente aniquilada por autoproclamados salvadores que não possuem real compreensão do que é o melhor para aqueles indivíduos (apesar de acreditarem que sim). "A ambiguidade da arma está no fato de simbolizar a um só tempo o instrumento da justiça e o da opressão, a defesa e a conquista. Em qualquer hipótese, a arma materializa a *vontade dirigida para um objetivo*". (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 81, *grifo dos autores*). O objetivo das armas empunhadas pela comitiva presidencial é claro: fazer com que o mundo retorne a qualquer custo a seu estado anterior, como sociedade capitalista em ilusório equilíbrio. Preservar o *status quo* é mais importante do que ver as novas potencialidades que se apresentam.

Retomando a interpretação dos zumbis como metáfora para usuários de psicotrópicos, o desenvolvimento final do episódio contém uma crítica à intromissão de salvadores autoproclamados que não consideram a complexidade da situação na qual interferem. A mera imposição de uma ética e sistema de valores é insuficiente para abarcar as complexidades da realidade. De maneira análoga, a "guerra às drogas" também é uma iniciativa com embasamento moralista para defender os interesses do *status quo*. A prisão de indivíduos pertencentes a camadas mais

pobres da população e a determinados grupos minoritários revela-se como um combate que, longe de salvar ou ajudar tais indivíduos, protege apenas os interesses de grandes indústrias de fármacos e entorpecentes que continuam com suas atividades sem nenhuma intervenção. Tais aspectos mais polêmicos a respeito da discussão da liberação do uso de drogas estão presentes no *podcast* de maneira direta e são retratadas indiretamente por intermédio de críticas como essa presentes na animação.

A transmidialidade também pode ser percebida neste aspecto. É possível estabelecer uma relação entre a discussão sobre os problemas causados pelo combate às drogas, conteúdo existente exclusivamente em *DTFH*, e a sequência da animação que retrata a comitiva presidencial espalhando caos através de sua atitude beligerante impensada, presente apenas em *The Midnight Gospel*. Fãs que consomem ambas as mídias não apenas farão uma relação entre ambos os trechos, mas também poderão construir uma reflexão ampliada sobre a temática retratada. Embora a ideologia por trás da fala de Dr. Drew Pinsky no *podcast* e da sequência de animação retrata um mesmo posicionamento ideológico político, também é importante ressaltar que sua abordagem é distinta. Pinsky, apesar de seu tom bem-humorado, trata com seriedade seu depoimento contrário à guerra às drogas, enquanto a animação de Ward ataca o assunto de maneira satírica. Consumir ambos os conteúdos podem contribuir para a consolidação da mensagem por meio de diferentes canais, em termos de mídia e tom utilizado, na mente do espectador.

5.2 OFFICERS AND WOLVES

O segundo episódio de *The Midnight Gospel* intitulado *Officers and Wolves* estabelece relação transmidiática com o *podcast* número 301 de *The Duncan Trussell Family Hour*. O *podcast* traz como convidada principal Anne Lamott, conta com contribuições de Raghu Markus e sua gravação foi realizada durante o retiro de meditação de Ram Dass. O tom do episódio se mantém dentro do bom humor frequentemente presente em *DTFH*, porém guiado pela voz calma e tranquila de Anne Lamott.

Anne Lamott é escritora, palestrante e ativista política norte-americana. Seu primeiro livro, *Hard Laughter*, foi escrito para seu pai depois que ele recebeu um diagnóstico de câncer no cérebro. Em *The Midnight Gospel*, a personagem de Anne

é uma enorme criatura com aparência híbrida de cervo, hipopótamo e cachorro pertencente a uma espécie conhecida como *Deer Dog*. Tais criaturas são retratadas como carnívoros selvagens que se alimentam de bebês-palhaços. A aparente violência e bestialidade das criaturas contrasta não apenas com sua aparência simpática, mas também com a voz suave e compreensiva de Anne.

Durante *Officer and Wolves*, os *Deer Dogs*, juntamente com Clancy, são capturados pela indústria da carne da estranha sociedade de palhaços que parece comandar o planeta. O episódio constrói-se a partir do contraste entre o pacífico diálogo entre Clancy e a *Deer Dog* que representa Anne a respeito de sua trajetória como escritora e uma narrativa visual que mostra de maneira grotesca como majestosos seres vivos são transformados em uma massa amorfa de carne.

O episódio de *The Midnight Gospel* inicia com o protagonista Clancy editando o *podcast* anterior, acidentalmente infectando seu computador com um vírus ao ignorar um aviso a respeito do perigo de baixar pacotes de *emoji* não verificados. Pela primeira vez, o simulador de Clancy apresenta problemas. Em vez de lidar com a situação, Clancy apenas reinicia a máquina. Entretanto, os resquícios do problema permanecem e afetam seu avatar: a única opção que se torna disponível é um estranho homem-galinha com pernas de cobra. Clancy se conforma com o estranho avatar e é transportado para um universo simulado chamado de *Clown Planet*. Antes de partir, Clancy pergunta se é um lugar divertido e o computador lhe adverte que palhaços são assustadores.

Ao chegar ao planeta, Clancy lentamente aterrissa em um cenário pacífico, repleto de natureza e plantas de cores suaves. No meio de tudo, o *spacecaster* observa um campo repleto de criaturas majestosas às quais se refere como *Deer Dogs* (FIGURA 24). As enormes criaturas do tamanho de hipopótamos, quatro orelhas e seis pernas possuem simpáticas feições caninas e pequenos chifres de cervo. Ao seu redor, há uma abundância de vegetação e espaço aberto.

Figura 24 – Manada de *Deer Dogs* em um campo pacífico cercados por plantas e natureza.



Fonte: Frame de *Midnight Gospel* T1 EP2.

Com uma suave música de fundo (colocada por ele mesmo), Clancy come uma fruta do cenário paradisíaco. A aparente abundância multiplicadora do mundo perfeito é revelada na prosperidade dos alimentos. Clancy observa como uma planta carnívora devora insetos para dar origem às frutas e como essas mesmas frutas, quando maduras, dão origem a palhaços bebês. Um pouco horrorizado por perceber que seu alimento era, em alguma medida, um feto em formação, Clancy desvia sua atenção para outros pontos de beleza do mundo ao seu redor. Morder a fruta do paraíso trouxe ao *spacecaster* a maldição do conhecimento. A cruel realidade do universo não pode ser mais encoberta por uma visão idílica que só pode ser sustentada pela distância do observador.

Os palhaços recém-nascidos cantam canções de alegria para os *Deer Dogs* enquanto Clancy ainda insiste em narrar a beleza da situação. O momento de equilíbrio dura pouco e os *Deer Dogs* começam a devorar as criaturas recém-nascidas em uma cena repleta de desespero, sangue e vísceras. O caos da situação se intensifica quando um caminhão chega com o objetivo de capturar os *Deer Dogs* e levá-los para um lugar desconhecido.

O cervo e o cachorro (animais componentes da palavra *Deer Dog*) são criaturas associadas a valores extremamente positivos como inocência e lealdade. Existe certa ironia ao retratá-los devorando criaturas inocentes, porém tal aspecto,

apesar de mostrar as ambiguidades contidas em todos os indivíduos, não mancha sua essência. O cervo e o cão também são animais que possuem em diversas culturas a qualidade de psicopompos, guiando as almas a outro mundo. Dessa maneira, a combinação de ambos na figura dos *Deer Dogs* serve para construir um ser que terá um papel importante ao falar sobre temas como o luto e compaixão.

A debandada na direção do arbusto em que Clancy estava escondido, faz com que o protagonista seja perfurado por um de seus chifres e fique preso junto a uma das criaturas. Todos se debatem no caminhão, até serem injetados com uma substância chamada *Namastex*. O nome da palavra é oriundo de um trocadilho utilizando o cumprimento em sânscrito *namastê*, que significa literalmente "curvo-me diante de ti" ou de maneira mais simbólica "o deus que habita em mim saúda o deus que habita em você", e o sufixo *ex*, de origem latina, que significa "afastamento, extração, separação". Assim, *Namastex* indica a extração ou sintetização artificial da essência contida em *namastê* pela indústria farmacêutica. Por meio de uma injeção, os corpos dos animais são levados ao estado necessário de docilidade para que possam ser conduzidos em direção ao matadouro.

É possível estabelecer uma relação transmidiática entre os episódios de *DTFH* e *The Midnight Gospel* em relação ao espaço onde ambos ocorrem. O episódio 301 de *DTFH* é um dos poucos gravados fora do estúdio, sendo que a entrevista com Anne Lamott acontece em um ambiente externo durante um dos retiros de meditação de Ram Dass intitulado "*No Death, No Fear*". Na animação, inicialmente, o ambiente parece ser um paraíso ideal, digno de um retiro espiritual, porém logo se revela uma realidade distópica na qual animais são abatidos em massa para gerar carne para uma sociedade de palhaços parasitários. O sincero *namastê* é substituído por sua paródia *Namastex* em um mundo bizarro e cruel.

No caminho para o matadouro, sob o efeito da droga *Namastex*, Clancy pergunta se a *Deer Dog* que o empalou acidentalmente gostaria de ser entrevistada para seu *spacecast*. Com uma voz muito suave e agradável ela responde que sim, surpreendendo o protagonista por saber falar. Ambos iniciam sua conversa enquanto são levados em direção a um matadouro comandado por palhaços adultos.

Ao afastar-se do pacífico campo, o caminhão de carga passa por um decadente acampamento de rebeldes. As criaturas que ali vivem em condições precárias usam equipamentos de proteção que fazem com que eles se pareçam com

moscas antropomorfizadas. A mosca é um símbolo frequentemente associado à sujeira e podridão. A multiplicação das moscas ao redor da cidade dos palhaços revela a existência de algo absolutamente fétido no cerne daquela sociedade.

Incomodando, zoando, mordendo sem parar, as moscas são seres insuportáveis. Elas se multiplicam sobre o apodrecimento e a decomposição, carregam os piores germes de doenças e desafiam qualquer proteção: elas simbolizam a busca incessante (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 623).

A multiplicação das moscas é um fenômeno inevitável, tal como a multiplicação da resistência perante governos corrompidos. Entretanto, o objetivo central dos comandantes da sociedade (os palhaços) é primeiramente mantê-las em condições precárias para levar a seu enfraquecimento e, assim que possível, eliminá-las. As moscas acampadas ao redor da enorme cidade, isolada por enormes portões semelhantes aos dos luxuosos condomínios fechados, fazem lembrar os acampamentos formados por norte-americanos que perderam suas casas na crise de 2008.

O caminhão contendo Clancy e os *Deer Dogs* atravessa o território rebelde e passa por um enorme portão de segurança que marca a entrada da cidade. Existe uma segregação social análoga aos mega condomínios que mantém toda a miséria social que desprezam relegada ao exterior de suas fronteiras.

A civilização dos palhaços é extremamente desenvolvida. Prédios enormes exibem orgulhosamente inscrições incentivando o consumo de carne. Tubos transparentes percorrem a cidade servindo de meio de transporte para uma pasta processada. O caminhão contendo os *Deer Dogs* dopados é recebido com ânimo pela população. Uma garotinha com olhos esperançosos, usando uma tiara com chifre de *Deer Dog*, se aproxima do palhaço que comanda o veículo. Ele lhe oferece um punhado da carne pastosa que pode ser vista no interior dos tubos como se fosse uma espécie de símbolo do triunfo nacional. O rosto dos palhaços capitalistas exhibe perpetuamente uma expressão de felicidade: as criaturas riem do espetáculo de destruição que proporcionam ao mundo. O matadouro situa-se no alto de uma pirâmide como se fosse um templo sagrado. Dele fluem os tubos de transporte que levam o "elixir sagrado" feito dos animais sacrificados para alimentar a população.

Figura 25 – Caminhão contendo Clancy e os *Deer Dogs* entrando no matadouro que se assemelha a um templo.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP2.

Durante toda essa sequência bizarra de eventos, Clancy pergunta à *Deer Dog*, que representa Lamott na animação, como ela se sente em relação à iminência da morte de ambos. Nesse momento, a *Deer Dog* diz que sua vida sempre foi marcada pela morte de pessoas próximas. Ela começa a discutir seu primeiro romance, *Hard Laughter*, inspirado pela batalha de seu pai, um homem dotado de senso de humor, contra o câncer cerebral.

Sobre esse aspecto, Mikhail Bakhtin (1965) ressalta o papel essencial do riso. Segundo o autor, não se trata de uma ridicularização pura e simples, pois está conectado com a totalidade do processo vital. O riso traz nascimento e renovação. O homem capaz de rir mesmo estando nas portas do inferno é um ser verdadeiramente livre. O autor ressalta o papel elevado que era atribuído ao riso, principalmente até o Renascimento, o que relacionamos com as reflexões de Bakhtin sobre o riso renascentista:

A atitude do Renascimento em relação ao riso pode ser caracterizada, da maneira geral e preliminar, da seguinte maneira: o riso tem profundo valor de concepção de mundo, é uma das formas capitais pelas quais se exprime a verdade sobre o mundo na sua totalidade, sobre a história, sobre o homem; é um ponto de vista particular e universal sobre o mundo, que percebe de forma diferente, embora não menos importante (talvez mais) do que o sério (...) somente o riso; com efeito, pode ter acesso a certos aspectos extremamente importantes do mundo. (BAKHTIN, 1965, p. 57)

Ser capaz de rir da tragédia é um traço constante nas falas da *Deer Dog* e de Clancy. Tal aspecto dialoga perfeitamente com o tom do episódio *Officers and Wolves*. Mesmo enquanto os corpos de ambos os personagens são capturados e estão prestes a serem submetidos a uma série de horrores, o humor é mantido como valor essencial. Clancy e a *Deer Dog* passam por uma zona periférica decadente da cidade na qual rebeldes habitam. Pichações sombrias como *bloodcircus*⁵⁷ decoram as paredes (FIGURA 26), entretanto a *Deer Dog* comemora o fato de estar prestes a participar de um *spacecast*. Mais adiante, quando ambos estão prestes a passar pelo moedor de carne, ela também compartilha ironicamente que a verdadeira sabedoria é algo que deve ser conquistado e não algo que pode ser lido em um adesivo de para-choque de carro (FIGURA 27). Mesmo quando ambos são triturados até virar uma massa de carne amorfa (FIGURA 28), a *Deer Dog*, com humor, comenta que é importante fazer as pazes com Deus apesar do aspecto cruel e absurdo da vida. É necessário dizer "tá bom, tudo certo"⁵⁸ e seguir em frente.

Figura 26 – O veículo de transporte passa por uma zona periférica e decadente ao levar os animais para o matadouro. A *Deer Dog* (Anne) comemora ter sido convidada para participar do *spacecast* de Clancy.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP2.

⁵⁷ "*Bloodcircus*" pode ser traduzido como "circo de sangue" ou "circo sangrento".

⁵⁸ Tradução de: "*okay, fine*".

Figura 27 – Clancy e dois *Deer Dogs* (Anne e Raghu) prestes a serem triturados no moedor de carne. A personagem de Anne faz uma piada sobre como a sabedoria verdadeira não é encontrada em frases de adesivo de para-choque de carro.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP2.

Figura 28 – Clancy e a *Deer Dog* (Anne) são moídos e transformados em uma pasta de carne por engrenagens brutais. A *Deer Dog* faz piada sobre a necessidade de fazer as pazes com Deus.



Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP2.

Uma conversa sensível e profunda se estabelece entre Clancy e a *Deer Dog* enquanto o caminhão os leva em direção ao matadouro. Anne explica que após a morte de seu pai ela também perdeu sua melhor amiga, logo após ter seu primeiro

filho. A *Deer Dog* revela a Clancy que, devido a essas experiências, ela se tornou a pessoa que todos chamavam quando precisavam atravessar um momento difícil em relação à morte. Devido a essa proximidade, a personagem trata o assunto com leveza e faz brincadeiras com Clancy enquanto o carro que leva os animais dopados percorre as estranhas ruas da sociedade distópica.

O matadouro da sociedade dos palhaços assemelha-se a um picadeiro de circo. Fileiras de *clowns* assistem à miséria daqueles condenados a serem transformados em carne moída para manter as engrenagens sociais em movimento (FIGURA 29). Ignorando a barbárie contida no matadouro, as cores vibrantes buscam estimular um estado de animação e euforia. Não há dignidade na morte: há apenas o imperativo capitalista de máximo aproveitamento da produção. O ambiente revela uma sociedade espetacularizada e fetichizada. No mundo criado pelos palhaços parasitários, ninguém vê o que deve ser visto. A população é mantida do lado de fora, grata pelo recebimento da carne processada. E mesmo que entrasse no mundo interior, provavelmente deixaria se enganar pela estética de cores distrativas. A ilusão de um mundo maravilhoso é vendida por completo, às custas daqueles que são sacrificados para manter seu funcionamento.

Figura 29 – Clancy e a *Deer Dog* Anne na esteira rolante que leva ao triturador de carne.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP2.

Tal crítica à sociedade que é mantida presa dentro de uma existência alienada estabelece relação transmidiática com o conteúdo do episódio 301 de *The*

Duncan Trussell Family Hour. No podcast, Anne Lamott critica diretamente o presidente Donald Trump e sobre como sua figura traz uma espécie de "morte agitada e cafeinada ao bem comum". A autora comenta sobre como há uma aura de doença proveniente de um ego enraivecido e viciado em poder. O que é discutido como uma faceta doente da sociedade americana se relaciona com a distopia dos palhaços que também, através da guerra civil e dos massacres de animais, buscam manter o poder a qualquer custo.

Uma estética de "parque de diversão dos horrores" marca *Officers and Wolves*. Tal aspecto é ressaltado através da bizarra revelação a respeito do ciclo de vida das criaturas-palhaço. Os palhaços adultos removem do estômago dos *Deer Dogs* os bebês devorados assim que eles atingem a etapa seguinte de desenvolvimento. Cada palhaço é, na verdade, um ser parasitário aracnídeo. Suas cabeças são acompanhadas de patas compridas que penetram na cabeça de hospedeiros que servem como corpo. O símbolo da aranha está relacionado com o símbolo da teia, que remete à coesão e coerência do ser. Entretanto, a teia criada pelas aranhas é frágil e transitória, sendo que "essa fragilidade evoca uma realidade de aparências ilusórias, enganadoras" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 71). Tal aspecto de *The Midnight Gospel* se relaciona com *DTFH* a partir da discussão sobre a efemeridade da existência e a banalidade da morte tanto em sua esfera auditiva quanto visual.

Os palhaços parasitários aracnídeos assumem perante o mundo a posição de soberanos absolutos. Subjugam sem piedade as criaturas que são utilizadas na produção do alimento que faz girar as engrenagens de sua sociedade capitalista. Também oprimem a população externa aos limites de sua cidade e condenam tais indivíduos a uma condição sub-humana. O delírio de grandeza de tais criaturas é análogo à arrogância de Aracne. Sua punição, através da destruição primeiramente de sua sociedade e posteriormente de seu mundo, elimina a falsa noção de soberania criada.

Em meio a todo o caos, Clancy e a *Deer Dog* saem da esteira da morte quando Clancy diz que precisa ir ao banheiro. A tarefa se prova impossível devido ao seu estado de empalamento acidental pelo chifre da *Deer Dog*. O empalamento de Clancy e as consequências desse estado (não poder aliviar suas necessidades fisiológicas) são uma pequena forma de tortura. Ao longo da história, o empalamento foi utilizado por diversos povos como forma de punição e de consolidação de seu

reinado através do medo. O imperador romeno Vlad III, conhecido como Vlad o Empalador e Vlad Dracul, é uma das figuras históricas mais fortemente associadas a esse tipo de tortura. Seu sadismo ao observar as vítimas de empalamento inspirou histórias a respeito de sua crueldade, inclusive rumores sobre seu vampirismo. De maneira semelhante, os palhaços parasitas possuem um império consolidado através da sua absoluta crueldade enquanto sugam a vida de inocentes.

Clancy e a *Deer Dog*, durante sua jornada ao banheiro, observam os mesmos rebeldes presentes do lado de fora da cidade plantando explosivos dentro da fortaleza dos palhaços. Eles não interagem com a situação e retornam naturalmente ao carrinho que ocupavam anteriormente. Uma esteira conduz todos os animais capturados e sedados em direção a um gigante processador de carne. O mundo-moedor-de-carne, assim como retratado no clipe *The Wall*, da banda *Pink Floyd*, progressivamente elimina qualquer traço de individualidade presente naqueles que passam pela trituração. Em ambas as representações, os indivíduos marcham voluntariamente para seu destino, aceitando a esteira que lenta e inevitavelmente os conduz a seu destino. A crueldade das instituições-moedoras-de-carne é normatizada a tal ponto que parece inútil oferecer resistência. O indivíduo é coagido a pacificamente aceitar sua situação.

Esse aspecto de *The Midnight Gospel* estabelece relação transmidiática com conteúdo existente apenas em *DTFH*. Na entrevista para o *podcast*, Anne Lamott destaca o papel negativo que certos tipos de educação exercem sobre as crianças. Lamott fala sobre sua criação como uma menina inglesa nascida nos anos 1950 e sobre como desde cedo as crianças são ensinadas a "não prestar atenção". Segundo a autora, tais ensinamentos servem para proteger os adultos que não suportariam que seus filhos vissem verdades dolorosas relacionadas a problemas familiares como alcoolismo e doenças mentais. Em vez de confrontar tais questões e buscar soluções, as crianças são ensinadas a ignorar que existe algo a ser resolvido e se tornam adultos que mantêm as mesmas estruturas sem reagir.

Em *The Midnight Gospel*, Clancy e dois *Deer Dogs* (Anne e Raghu) passam por uma série de trituradores e moedores de carne. Suas formas físicas são progressivamente deformadas até que o trio se torna uma pasta amorfa. Simbolicamente, esse é o efeito que estruturas familiares rígidas e opressoras exercem sobre corpos e mentes: a engrenagem familiar deforma singularidades e as transforma em um coletivo homogeneizado e irreconhecível. Logo, existe um

processo de reificação em que seres vivos e dotados de consciência são tratados como meros objetos.

Em *The Duncan Trussell Family Hour*, Anne Lamott destaca como havia uma falta de respeito absoluto à subjetividade das crianças de sua geração. Ela revela que não era permitido que as crianças manifestassem sentimentos como tristeza ou vivessem o luto. Pais diziam para as crianças o que elas deviam sentir e as tornavam culpadas ao experienciar emoções consideradas inapropriadas. Lamott estabelece relação entre essa repressão sistemática, especialmente contra as meninas, e o fato de que a maior parte das mulheres de sua família desenvolveu transtornos alimentares. É possível estabelecer um paralelo transmidiático entre a narração de tal deformação de mentes e corpos narrada por Anne Lamott apenas em *DTFH* e a sequência de animação que retrata tal processo de maneira simbólica em *The Midnight Gospel*.

Desse modo, o grotesco tem um papel essencial na construção do episódio *Officers and Wolves*.

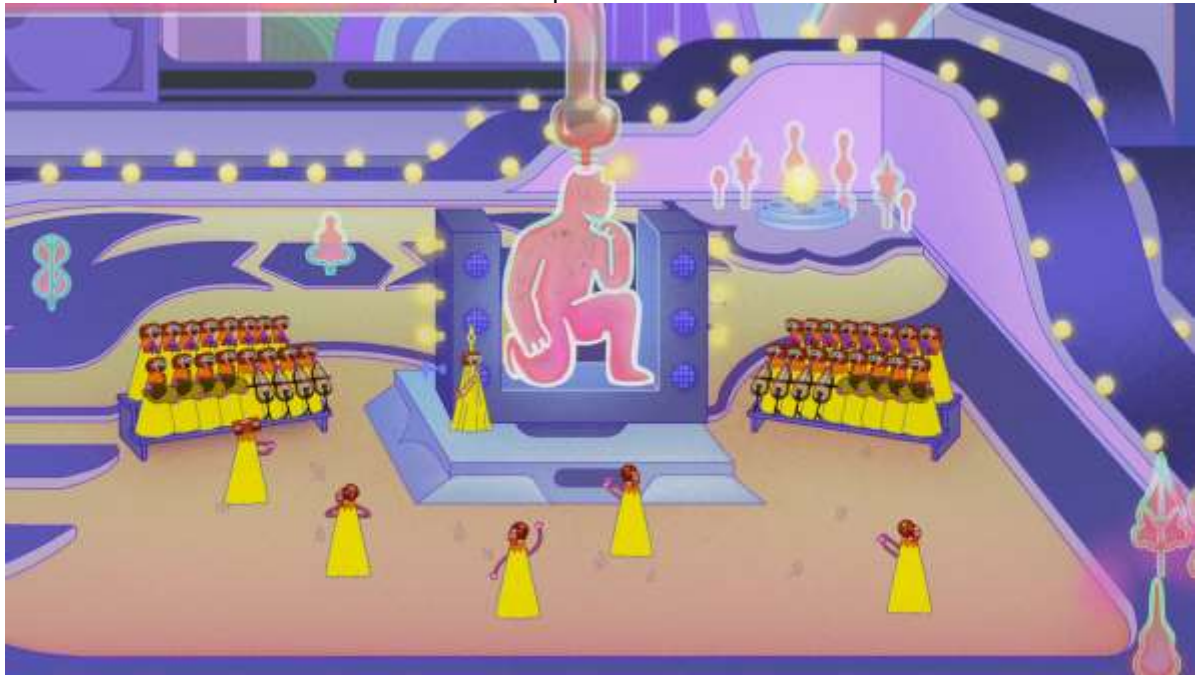
Na base das imagens grotescas, encontra-se uma *concepção especial do conjunto corporal e dos seus limites*. As fronteiras entre o corpo e o mundo, e entre os diferentes corpos, traçam-se de maneira completamente diferente do que nas imagens clássicas e naturalistas. (BAKHTIN, 1965, p. 275)

O grotesco, presente em toda a sequência de processamento de carne, assume papel fundamental em *Officers and Wolves*. O grotesco exagera caricaturalmente um fenômeno negativo, dirige a atenção para aquilo que nunca deveria existir. A exageração satírica dos horrores contidos no processo industrial de produção de alimentos de origem animal serve de crítica a esse modelo de produção e atua como uma representação metafórica dos processos a que os seres humanos são submetidos por suas estruturas familiares e sociais. Em *The Midnight Gospel*, o fato de que os personagens da animação parecem não se afetarem pelas circunstâncias se relaciona transmidiaticamente com a posição assumida por Anne Lamott em *DTFH* ao ressaltar a importância de manter o humor mesmo nas piores situações. O humor a que Lamott se refere não é o "bom humor" ou a necessidade de manter uma atitude positiva, mas sim a capacidade de rir do absurdo da existência e seguir adiante apesar da dor, da frustração e da inabilidade para aceitar

certos acontecimentos. Clancy e os *Deer Dogs* se mantêm em movimento independente das ações das engrenagens de moer corpos.

Em *The Midnight Gospel*, mesmo quando os corpos foram completamente transformados em uma massa amorfa, os personagens continuam a se mover através dos canos transparentes que percorrem a cidade. A pasta finalmente chega a um recipiente transparente no formato de um homem ajoelhado em posição análoga a estátua *O Pensador* de Auguste Rodin. Uma vez mais tal imagem estabelece relação com o conteúdo dito apenas em *DTFH*. A imagem de uma pasta de carne triturada que assume à força o formato de um ser humano remete à violência emocional que Lamott narra ter sofrido em sua infância. Tendo suas necessidades negadas e seus sentimentos reprimidos, o interior torna-se uma pasta destruída, enquanto a aparência de ser humano ideal é mantida na forma exterior.

Figura 30 – A pasta de carne amorfa composta por Clancy e os Deer Dogs é utilizada para preencher uma estátua de vidro que decora o centro da cidade.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* TS1 EP2.

A sequência final de *Officer and Wolves* é composta pelo ataque dos rebeldes à sociedade de palhaços parasitários. Bombas explodem e o recipiente na qual a massa de carne composta por Clancy e os *Deer Dogs* é destruída. A pasta carnosa torna-se um gigante deformado que caminha pela cidade em estado de guerra civil.

Rebeldes e palhaços atiram uns contra os outros em uma batalha sangrenta ao som da canção *Bow Down To The Worms*⁵⁹.

A carne pode ser compreendida de duas maneiras no episódio *Officer and Wolves*. A primeira como uma representação do indivíduo em seu todo, revelando os horrores aos quais a engrenagem social e familiar submete às pessoas. Outra possibilidade é encará-la como a representação do caráter material e imanente da existência. Simbolicamente a carne pode ser compreendida como a dimensão frágil e transitória dos indivíduos. Clancy, Anne e Raghu parecem não serem influenciados pelo que ocorre a seus corpos. Sua conversa sobre a transcendentalidade ocorre de maneira ininterrupta. Esse aspecto pode ser visto como uma indicação de que os indivíduos estão mais inclinados na direção do espírito do que da matéria. De acordo com a visão cristã, "aqueles que se desligam da carne tornam-se comparáveis aos anjos que ignoram as tribulações e a servidão da carne; preservados de pensamentos mundanos, eles pertencem inteiramente às realidades divinas" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 188). Dentro da concepção budista, os personagens não se identificam com o seu sofrimento. Os acontecimentos brutais aos quais são submetidos não afetam sua mente e tampouco sua essência. Não há resistência física e concreta aos eventos; afinal, Clancy e Anne retornam voluntariamente à esteira da morte em vez de tentarem escapar. Entretanto, existe uma sutil resistência mental e espiritual.

Obviamente tais ensinamentos religiosos podem ser analisados de um ponto de vista alienante e problemático no quesito social. A promessa de uma compensação pós-vida (por meio do reino dos céus ou da reencarnação) é um recurso utilizado pela classe dominante para evitar revoltas. De fato, Clancy e os *Deer Dogs* não tomam parte no intenso processo de revolução que ocorre a seu redor. Ao longo da primeira temporada de *The Midnight Gospel*, a crescente alienação de Clancy em relação ao mundo a seu redor chega a um ponto insustentável. A partir disso, desenvolve-se uma postura religiosa mais equilibrada que consiste em um olhar equilibrado para as duas dimensões da existência:

A massa disforme configurada pela junção de Clancy e os *Deer Dogs* deixa a cidade, cambaleante, passado por grades e portões. Durante o caminho, a *Deer Dog* que representa Lamott ressalta que "*Através do amor, toda a dor se transformará em*

⁵⁹ "*Bow Down To The Worms*" pode ser traduzido como "Curve-se às Minhocas".

*cura*⁶⁰ (THE MIDNIGHT GOSPEL, T1 EP2). Em uma reflexão final, ela compara a transformação de momentos de dor em momentos de amor com um parto repleto de momentos de contração e relaxamento. O gigante de carne começa a se desfazer a cada passo e Clancy e os *Deer Dogs* terminam depositados em um ninho de vermes. Esse "símbolo da vida que renasce da podridão e da morte" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 943) é recebido de maneira pacífica pelo trio. Os três agradecem a conversa e se despedem com carinho enquanto são devorados pelas criaturas rastejantes.

5.3 HUNTERS WITHOUT A HOME

Hunters Without a Home é o terceiro episódio da temporada de *The Midnight Gospel*, baseado no episódio 314 do *podcast* com *The Duncan Trussell Family Hour* com Damien Echols. Diferentemente das outras autoridades apresentadas no *podcast*, Echols possui um passado tumultuado. Aos dezoito anos foi preso junto com outros dois rapazes pelo assassinato de três meninos de oito anos de idade em um ritual satânico. A inocência de Damien Echols levou quase vinte anos para ser provada. Durante o tempo em que passou no corredor da morte, Echols foi ordenado como membro da ordem Rinzaizen budista. A partir de sua experiência com meditação, passou a estudar magia ritual, tema da entrevista para o *podcast*. A esfera auditiva do episódio aborda a discussão de Echols e Trussell a respeito do uso de magia ritual e as crenças de ambos. A trama visual que complementa o *podcast* retrata a saga do capitão de um navio buscando chegar a um local de peregrinação para evoluir a uma condição superior.

O episódio de *The Midnight Gospel* inicia com Clancy em seu *trailer* escutando mensagens da caixa eletrônica sem prestar atenção no que elas dizem. Uma série de situações que terão impactos negativos e caóticos na vida de Clancy se desenvolvem devido ao desinteresse do protagonista em tomar uma atitude. Sua irmã pede, irritada, que ele retorne as ligações imediatamente. Uma empresa de aluguel de *videogames* avisa que Clancy deveria ter devolvido três jogos dezessete dias atrás e que será forçada a envolver a polícia. Um palhaço parasita em estágio de desenvolvimento (que Clancy acidentalmente trouxe para casa do universo anterior) começa a se transformar e sai pela porta de seu *trailer*. O computador

⁶⁰ Tradução de: "Through love, all pain will turn to medicine".

pergunta se ele conseguiu ler os protocolos de segurança necessários para seu bom funcionamento. Todos esses elementos são ignorados pelo jovem. Seu único foco de atenção é fazer o *upload* de seu *spacecast* e conferir a visibilidade que suas postagens estão obtendo.

Ao constatar que seu canal possui um novo seguidor, Clancy decide checar o perfil *online* de seu fã e descobre que o jovem adora sorvete. O *spacecaster* ironicamente devora sozinho um pote de sorvete que estava em seu colo antes de decidir partir em uma missão com o objetivo de conseguir sorvete para seu fã. Uma vez mais Clancy é retratado como um jovem imaturo e egoísta. Não só ele se revela incapaz de lidar com as demandas da vida cotidiana o seu redor, mas também cria demandas desnecessárias. Em relação ao problema auto-imposto de conseguir sorvete para seu fã, Clancy perde a oportunidade de perceber que a solução mais simples estava, literalmente, em seu colo.

Clancy se dirige ao simulador e escolhe um planeta no qual acredita poder encontrar sorvete. Entretanto, devido a um erro de digitação, o *spacecaster* é enviado para um universo que não serve inicialmente a esse propósito⁶¹. No episódio, o avatar de Clancy é um simpático macaco narigudo. Ao escolher sua representação para o universo simulado, o computador lhe avisa que ele escolheu a Gloriosa Fênix de Luz Eterna. O título pomposo sugere uma sutil referência à divindade *Hanuman* do hinduísmo, que é mencionada tanto em *DTFH* quanto em *The Midnight Gospel*.

No oriente, o macaco, em sua conotação positiva, é símbolo "de sabedoria e desprendimento, talvez por desdém à pseudo-sabedoria dos homens" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 573). Durante a animação, o personagem de Damien Echols e Clancy discutem sobre a dificuldade que pessoas de criação ocidental encontram ao deparar-se com ensinamentos orientais devido a falta de contato com elementos típicos de tais culturas. Como exemplo é citado o deus macaco *Hanuman*, uma das divindades centrais do *Ramayana*. Echols menciona que nunca viu um macaco em sua infância no Arkansas e Clancy comenta que macacos são irritantes, o que, devido à sua atual forma física, também constrói um comentário sobre si mesmo. Tal fala também remete ao simbolismo negativo do animal: a consciência dispersa que pula de galho em galho. Esse aspecto se torna especialmente

⁶¹ Em um jogo de palavras em inglês, em vez de digitar "ice cream" (sorvete), Clancy digita "ass cream" (creme de bunda), informação que o computador é incapaz de processar.

relevante em um episódio que discute a importância da atenção plena por meio da meditação.

No início do episódio *Hunter Without a Home*, de *The Midnight Gospel*, Clancy é enviado para o planeta selecionado e termina por cair no oceano e afundar até as profundezas de uma cidade submersa. Após ser engolido por uma enguia gigante, Clancy é acidentalmente salvo pelo navio que executou a criatura. Ao sair de dentro do corpo decapitado da enguia, Clancy conhece o capitão do navio *Fish Bowl Man*: um peixe em um aquário que possui um corpo artificial repleto de ferramentas e *gadgets* com utilidades diversas.

Fish Bowl Man, nome que pode ser traduzido como *Homem Aquário*, é o avatar de Echols na animação. O peixe faz parte do *ashtamangala*, o conjunto de oito símbolos auspiciosos do budismo. Seu simbolismo está relacionado à prosperidade do indivíduo que superou o medo de afogar-se no *samsara* (o ciclo de morte e reencarnação). De maneira geral, está relacionado ao autoconhecimento e à prosperidade. *Fish Bowl Man*, na condição de peixe, pode ser compreendido como aquele que mergulha nas potencialidades da existência sem temor. A água de seu aquário não é cristalina, ela é negra como o misterioso cosmos. *Fish Bowl Man* é capaz de mergulhar nas trevas primordiais para obter a sabedoria de que necessita. A relação de *Fish Bowl Man* com Damien Echols se torna mais interessante a partir do fato dado de que este estava, no momento de sua conversão ao budismo, na fila dos homens que tiveram como pena a morte.

Fish Bowl Man também é o capitão de um navio composto por uma tripulação de gatos. Essa inversão da hierarquia tradicional de poder comunica ao espectador a provável existência de um aspecto oculto e poderoso do personagem. A lógica leva a acreditar que existe uma razão para que a tripulação supere os impulsos instintivos de sua condição de felinos e optem por servi-lo com lealdade. A narrativa revela que *Fish Bowl Man* é praticante de magia e membro da ordem budista. A maestria de si mesmo através da disciplina de meditação e a capacidade de direcionar sua energia através de rituais mágicos são vistos como habilidades capazes de alterar os padrões usuais da realidade. As hierarquias comumente estabelecidas podem ser invertidas por aqueles dotados das habilidades conquistadas por *Fish Bowl Man*.

O simbolismo do gato é extremamente heterogêneo, assumindo significados diversos em diferentes culturas. Entretanto é comum que o animal seja visto com

certa desconfiança devido a seu comportamento simultaneamente terno e dissimulado. Outra característica interessante é sua associação com a magia. O gato é um animal que observa tudo com atenção. É frequente a associação de que essa atenção absoluta revela também sua capacidade de ver além da realidade deste mundo. O reconhecimento da autoridade mágica de *Fish Bowl Man* por um grupo de gatos legitima, dentro do universo narrativo, a veracidade de suas habilidades mágicas.

O leme de seu navio possui em seu centro a figura de um triângulo. A imagem da roda da lei budista é evocada através de sua forma. O triângulo simboliza a divindade, a harmonia e a proporção. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1982, p. 632), a navegação equivale simbolicamente o "meio de se atingir a paz, o estado central ou o nirvana". A travessia do mar de paixões leva a um estado de tranquilidade, motivo pelo qual Buda é chamado de *O Grande Navegante*. *Fish Bowl Man*, guiado pelo equilíbrio divino, navega rumo à transcendência.

O simbolismo da água também se manifesta como extremamente relevante. "As águas simbolizam a soma universal das virtualidades: são *fons et origo*, o reservatório de todas as possibilidades da existência, precedem toda a forma e sustentam a criação" (ELIADE, 1957, p. 110).

Antes do início oficial da entrevista, Clancy segue *Fish Bowl Man* sem dizer uma única palavra. O capitão do navio o guia até a cabine na qual é possível observar uma série de objetos com forte simbolismo místico como espadas, adagas, um cálice, um galho em formato de Y utilizado para *Dowsing* (uma forma de divinação utilizada para encontrar água) e um *Pickelhaube* (capacete metálico com ponta no topo). Todos esses elementos servem para ilustrar a importância do aspecto mágico na vida do protagonista, além de evocarem a simbologia dos quatro elementos segundo o *tarot* (espadas/ar, copas/água, paus/fogo e ouros/terra). Em relação à varinha de *Dowsing*, é importante ressaltar um certo aspecto cômico, uma vez que é desnecessária a presença de um objeto mágico para encontrar água dentro de um navio rodeado pelo mar.

Todos os painéis da cabine são cobertos por glifos. A almofada ocupada por *Fish Bowl Man* contém um pentagrama inserido em uma mandala. As cinco pontas do pentagrama, união do 3 que simboliza o masculino e do 2 que significa o feminino, representam a perfeição. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1982, p. 470), o pentagrama "não aparece apenas como um símbolo do conhecimento, mas

também como um meio de conjurar e adquirir o poder”. Antes de sentar-se, o capitão desenha tal símbolo no ar em cada uma das direções cardeais invocando proteção. Clancy segue *Fish Bowl Man*, que permanece em silêncio, copiando suas ações enquanto fala sem parar.

Figura 31 – Clancy e Fish Bowl Man entrando na cabine de comando.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP3.

Em *The Midnight Gospel*, é na cabine de comando que *Fish Bowl Man* se dirige a Clancy pela primeira vez com a fala "eu sou magia" (THE MIDNIGHT GOSPEL, T1 EP2). Tal frase é retirada de seu contexto original em *DTFH* para conferir mais dramaticidade ao personagem. Ambos, o *podcast* e a animação, apresentam em seus momentos iniciais uma conversa sobre a importância da prática da meditação para aqueles que buscam desenvolver habilidades relacionadas à magia. Enquanto o áudio oriundo do *podcast* menciona a importância do foco e da atenção para alcançar os objetivos almejados, a animação retrata *Fish Bowl Man* utilizando um *tablet* para visualizar a rota para seu objetivo e dando comandos silenciosos para sua tripulação enquanto fala com Clancy sobre os princípios de sua prática.

Durante a trama do episódio, *Fish Bowl Man* e Clancy mergulham nas profundezas do oceano e vagam por uma cidade submersa para resgatar um gato que estava preso. A cidade submersa (aparentemente uma metrópole norte-

americana) se relaciona com o simbolismo de Atlântida: a cidade ideal que foi submersa como punição pela arrogância dos homens. "A Atlântida mostra também que os homens, porque desprezaram os mais belos dos bens, os mais preciosos, acabam sempre sendo expulsos do paraíso, que com eles se afunda" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 98). A vida nesse outro planeta continua, porém sem a presença dos humanos que só aparecem na forma de esqueletos presos na cidade debaixo d'água.

Durante a jornada pela cidade submersa, *Fish Bowl Man* fala sobre as diferenças entre a abordagem ocidental e oriental na busca pela iluminação. Enquanto estudos orientais se concentram em alcançar tal objetivo ao longo das reencarnações, os ocidentais almejam que tal processo ocorra ao longo de uma vida. É nessa tradição que se situa a prática de magia à qual *Fish Bowl Man* na animação, assim como Damien Echols no mundo real, se dedicam. Também é ressaltado que a magia, devido ao uso de simbolismos e iconografias ocidentais, é de mais fácil acesso para aqueles que foram criados no ocidente. Nesse momento, a discussão sobre a dificuldade de compreensão de símbolos orientais, como o macaco *Hanuman*, vem à tona.

Clancy e *Fish Bowl Man* continuam seguindo o GPS debaixo d'água até atingir seu objetivo: encontrar um gato preso debaixo d'água. O trio retorna ao barco na superfície e a embarcação parte novamente rumo ao objetivo seguinte que *Fish Bowl Man* visualiza em seu *tablet*. Dentro do navio Clancy e *Fish Bowl Man* discutem as origens da magia. *Fish Bowl Man* destaca que a magia é uma tradição oral, o que significa que a corrente energética é passada de mestre a discípulo através da voz. O mar em que o navio navega possui um *design* que se assemelha ao gráfico de ondas sonoras (FIGURA 32), trazendo representação visual para tal conceito. Clancy e *Fish Bowl Man* navegam pelas águas até chegar na caverna onde um comerciante clandestino opera.

Figura 32 – Clancy e *Fish Bowl Man* navegam pelo mar cujas ondas visualmente remetem ao gráfico de ondas sonoras de registro de voz.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP3.

Quando *Fish Bowl Man* começa a negociar com o comerciante, descobre-se que o resgate do animal submerso, ação aparentemente altruísta, é, na verdade, parte de um cálculo frio: *Fish Bowl Man* precisava de três gatos para usar como moeda de troca para obter um canhão capaz de derreter gelo, ferramenta que o levará na direção de seu objetivo.

O canhão obtido por *Fish Bowl Man* contém em seu interior um braço que remete à divindade indiana *Shiva*. A embarcação abre passagem por uma geleira por meio da utilização de um *mudra*⁶², posição específica de mãos considerada sagrada e que busca evocar determinadas qualidades benéficas. Por intermédio do *abhaya mudra*, que busca trazer tranquilidade, segurança e ausência de medo, o navio de *Fish Bowl Man* é capaz de transpor um dos grandes obstáculos em sua rota.

Assim que o navio atravessa a geleira e se aproxima da terra firme, *Fish Bowl Man* abandona a embarcação em uma motocicleta. Com Clancy na garupa, ambos percorrem uma paisagem deserta em direção a um objetivo que só *Fish Bowl Man* conhece.

⁶² *Mudras* estão presentes no budismo, hinduísmo e janismo.

A temática da motocicleta presente em *The Midnight Gospel* estabelece relação transmidiática com o episódio 314 de *DTFH*. No *podcast*, Echols ressalta o papel fundamental que nossa ação desempenha ao nos conduzir ao resultado que almejamos. Se o piloto da moto se concentrar na árvore em vez de na estrada que precisa percorrer para evitá-la, sempre baterá o veículo. A meditação é uma ferramenta que permite a aqueles que a praticam obterem a consciência de em que direção sua atenção se dirige. A prática mágica de Echols se concentra naquilo que se deseja em vez daquilo que se deseja evitar, tal como no exemplo da motocicleta.

Em *The Midnight Gospel*, Clancy e *Fish Bowl Man* encontram pelo caminho uma série de seres feitos de pedra que se encontram em lenta peregrinação ao mesmo local. *Fish Bowl Man*, apesar de continuar falando sobre ensinamentos a respeito de transcendência, empurra as criaturas de seu caminho, tombando-as sem nenhuma empatia para poder avançar na fila. Tampouco se importa com o fato de que Clancy perdeu um sapato e está sofrendo ao caminhar por pedras pontiagudas. Seu único objetivo é entrar na orelha de um gigante adormecido, dentro da qual encontra um portal que conduz a seu cérebro. As criaturas de rocha deixam partes de si mesmos como oferendas antes de passar por tal limiar. Após esse processo, elas saem por seu nariz transformadas em outros seres (um dos quais é um unicórnio alado que vomita sorvete).

Em *DTFH*, Damien Echols ressalta que a iluminação não é o objetivo final da prática espiritual, existem coisas que estão além. Echols aprofunda um conceito que é apenas mencionado no *podcast*: o "corpo solar". Indivíduos que atingiram um nível elevado de conhecimento espiritual a partir de suas práticas de magia seriam capazes de obter a "consciência solar", ou seja, um estado de atenção e presença pleno. Tais indivíduos poderiam, no momento de desintegração de sua consciência após a morte de seu corpo físico, criar um "corpo solar" no qual sua consciência seria mantida pela eternidade. A partir de tal momento o indivíduo se tornaria uma espécie de *bodhisatva*, sendo capaz de voltar para o mundo terreno como, quando e caso desejasse. Embora seja mencionado que o principal objetivo de tal conquista deva ser ajudar os demais em seu processo evolutivo, Echols ressalta que tudo seria possível para o indivíduo que conquistasse o "corpo solar". O gigante adormecido presente em *The Midnight Gospel* possui corpo dourado, possivelmente simbolizando tal conceito. Como frequentemente ocorre na narrativa transmídia,

apenas os espectadores que consomem ambas as mídias, animação e *podcast*, teriam as informações necessárias para estabelecer tal relação entre conteúdos.

Em *The Midnight Gospel*, *Fish Bowl Man* sacrifica pedaços de si para passar pelo portal ao dizer as palavras mágicas. Ele e Clancy vagam pelo cérebro do gigante até encontrar uma representação mental do próprio gigante adormecido. *Fish Bowl Man* abandona seu aquário e interage energeticamente com a criatura. Após a interação, a forma de *Fish Bowl Man* passa por uma transformação. Ele sai pelo nariz do gigante, transformando-se também no mesmo tipo de criatura. As primeiras palavras ditas por *Fish Bowl Man* em sua forma gigantesca revelam uma crença megalomaníaca de ser o inaugurador de uma nova era. Seu corpo, na forma de gigante, já se encontra em um estado precário dando indícios de decaimento e decomposição.

Em *DTFH*, ao explicar o conceito de "corpo solar", Echols menciona os monges do budismo indo-tibetano *dzogchen* e diz que, no momento de sua morte, os demais monges não movem o corpo do falecido durante sete dias. Ao passar deste tempo, o corpo, que não apresenta sinais de putrefação, reduz em tamanho e torna-se uma espécie de múmia que é então levada ao templo como uma relíquia. Estabelecendo uma relação transmidiática com tal fala, o fato de que o corpo de *Fish Bowl Man*, em *The Midnight Gospel*, encontra-se em processo de apodrecimento revela que, embora ele tenha conquistado um estado mais poderoso, ele não se encontra na mesma categoria daqueles que conquistaram a verdadeira elevação espiritual.

Barry, o gigante adormecido, acorda e chama *Fish Bowl Man* pelo nome de Jerry, semelhança fonética que indica uma proximidade de categoria entre os dois. Descobre-se que *Fish Bowl Man* obteve sua nova forma apenas para poder enfrentar o outro gigante. Revela-se que o motivo da briga é o envolvimento de *Fish Bowl Man* com a esposa da outra criatura. Os gigantes, a partir de seu gigantismo material, simbolizam a indigência espiritual. "São a banalidade magnificada. Imagem do desmesurado, em benefício dos instintos corpóreos e brutais" (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1982, p. 470). Ao se tornar um gigante, as paixões ordinárias e comuns que trazem à tona a mesquinha humana se revelam, abandonando seus outros propósitos mais elevados.

Em *The Midnight Gospel*, durante os momentos finais do *podcast*, Echols ressalta a importância de não se engajar em confrontos infrutíferos querendo impor

versões pessoais da verdade. Ele cita a história de David e Golias dizendo que a moral de tal narrativa é "não se envolva em confrontos a não ser que exista algo a ser ganho". Tal história, na qual um dos personagens é o gigante Golias, contrasta com a narrativa criada em *The Midnight Gospel*. Na animação, ambos os gigantes se envolvem em um confronto inútil movido por ego e terminam por acordar um vulcão submerso. Assim como as emoções represadas pelo inconsciente, o vulcão entra em erupção quando não é mais possível conter o que há em seu interior. Símbolo da destruição, raiva e emoções reprimidas, o vulcão revela a força em estado puro. Sua natureza pulsante e devastadora consome tudo aquilo em seu caminho. Segundo a mitologia hindu, vulcões entram em erupção quando o deus *Shiva* abre seu terceiro olho. É importante ressaltar que *Shiva* é o deus da destruição criadora. Sua dança simboliza a verdade e a destruição. Dessa maneira, a explosão do vulcão e as verdades que são trazidas à tona são necessárias para a renovação de um ciclo. Com a erupção do vulcão, o fim daquele planeta se aproxima e Clancy retorna à sua casa. Junto com ele é transportado o unicórnio alado que vomita sorvete, concluindo o mini arco narrativo do episódio.

O episódio 314 de *DTFH* contém uma série de narrativas que, embora não estejam presentes no corte de áudio utilizado em *The Midnight Gospel*, servem de inspiração para a criação de imagens que se encontram dispersas durante o episódio. Um exemplo claro é a história que Echols compartilha no *podcast* a respeito das letras E-N-L-I-L que se revelaram a ele durante uma prática meditativa. Echols retrata um poderoso momento em que essa visão o levou a pesquisar pela palavra e descobrir que ela se referia a uma entidade suméria do destino, informação que alterou a qualidade de sua prática ritual. *The Midnight Gospel* retrata tal divindade em uma imagem que aparece aleatoriamente na animação em um quadro pintado por um dos gatos da tripulação de *Fish Bowl Man*. Na conclusão do episódio *Hunters Without a Home*, a música dos créditos da animação é uma composição original que ressalta o nome da divindade. Embora tais relações transmidiáticas sejam sutis e não essenciais para a compreensão da história, tornam o universo de ambas as obras mais rico para o espectador atento.

Figura 33 – Frame que apresenta um personagem secundário pintando a imagem do deus sumério Enlil.



Fonte: Frame de *The Midnight Gospel* T1 EP3.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa transmídia é um fenômeno de crescente importância, cada vez mais frequente nas produções artísticas e de entretenimento da contemporaneidade. A convergência dos meios de comunicação, o comportamento migratório das audiências e a cultura participativa fortalecem o engajamento do público com narrativas transmidiáticas que oferecem para sua audiência múltiplos pontos de entrada para um mesmo universo ficcional. Cada plataforma da narrativa transmídia deve oferecer fruição autônoma ao mesmo tempo em que expande a compreensão de uma macro história que só pode ser acessada a partir da junção de diferentes narrativas dispersas através das mídias, uma vez que transmidialidade está no intertexto produzido pela interação de múltiplos conteúdos. Isso pode ser observado no estudo de *The Midnight Gospel* e *The Duncan Trussell Family Hour*.

Conforme o conceito de rizoma delimitado por Deleuze e Guattari, não se estabelece uma hierarquia entre os distintos conteúdos pertencentes ao *storyworld*. Não há início ou final, centro ou periferia. Componentes múltiplos e heterogêneos estabelecem uma relação horizontal entre si. Cada uma das mídias existentes é autônoma e conectada a todas as demais possibilitando a existência de inúmeros percursos. O espectador é livre para consumir *The Midnight Gospel* e *DTFH* de maneira autônoma e na ordem que desejar, porém aquele que optar por consumir ambas terá acesso a uma percepção expandida do universo narrativo.

The Duncan Trussell Family Hour e *The Midnight Gospel* são obras que expandem um universo ficcional que possui unidade de tom e temática. Além de tais elementos, o principal elo entre as plataformas é a presença do protagonista Duncan Trussell, seja com sua versão auto-ficcionalizada no *podcast* ou com seu avatar Clancy na animação.

Na narrativa transmídia, conforme ressalta Jenkins, cada meio faz aquilo que sabe fazer melhor. Enquanto *DTFH* oferece aos espectadores entrevistas sobre assuntos variados de maneira integral e aprofundada, *The Midnight Gospel* constrói, a partir da edição dos áudios do *podcast*, o pano de fundo para uma animação com visual psicodélico, narrativas *nonsense* e um arco dramático próprio. Em *The Midnight Gospel*, de maneira eisensteiniana, a união de uma informação A (*podcast*) com uma informação B (narrativa visual) cria um terceiro sentido (C) na mente do

espectador. O *podcast* e a animação são experiências artísticas complementares baseadas em conteúdos não redundantes.

Além disso, *The Duncan Trussell Family Hour* e *The Midnight Gospel* são obras oriundas de diferentes estruturas de produção. Enquanto a primeira é realizada de maneira totalmente independente por meio do apoio de patrocinadores e disponibilizada gratuitamente para o público, a segunda é produzida dentro da estrutura fornecida pela Netflix e exibida apenas para assinantes da plataforma.

Conforme indicado por Lipovetsky (2015), a aliança entre o capitalismo e a arte é um processo que ocorre com choques e contradições. "As empresas têm de atrair os talentos e estimular a inovação, mas, ao mesmo tempo, a fim de diminuir os riscos, elas se empenham em frear as criações audaciosas, em reproduzir as fórmulas que 'dão certo' mais facilmente" (LIPOVETSKY, 2015, p. 45). *DTFH* não lida com essa questão de maneira tão intensa, devido a sua realização independente. Entretanto, *The Midnight Gospel* se configura como um caso raro em que uma instituição de *streaming* estabelecida, a Netflix, concedeu aos criadores da obra a autonomia artística necessária para propor uma obra que inova em relação às séries de animação disponíveis na plataforma. Também cabe destacar que não é gratuita que tal aposta em inovação ocorra dentro do formato animado, destacado por qualidades intrínsecas que permitem maiores experimentalismos e cujo público está mais acostumado a propostas inovadoras.

A transmidialidade está inserida dentro do processo do capitalismo artista e passa a ser imperativo que uma obra desdobre seu conteúdo entre distintas plataformas midiáticas para obter sucesso comercial e engajamento da audiência. Entretanto, *The Midnight Gospel* e *The Duncan Trussell Family Hour* não são obras que se encontram dentro da lógica consumista presente na maioria das franquias. *DTFH* é uma obra independente idealizada por Duncan Trussell e *The Midnight Gospel* surgiu como uma expansão transmídia orgânica a partir da inspiração de Pendleton Ward ao ouvir o *podcast*. A complexidade narrativa e estética de ambas as obras está relacionada ao fato de serem projetos relevantes a nível pessoal para ambos os artistas. O equilíbrio entre arte e comércio é atingido de maneira sustentável: os artistas tornam-se capazes de comercializar sua criação ao mesmo tempo em que mantêm sua proposta artística sem concessões.

A narrativa transmídia é um campo em que diversas experimentações continuam a ser feitas. A criatividade de realizadores é essencial para a construção

de narrativas transmidiáticas originais e inovadoras. É relevante ter em mente que projetos transmídia não se reduzem a produções coordenadas por conglomerados midiáticos capazes de controlar cada uma das etapas em distintas plataformas através de investimentos massivos. A partir da criação de conteúdo inovador, projetos podem atrair o interesse de sua audiência e, através disso, iniciar uma expansão por meio de distintas plataformas.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1993.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Atena, 2014.
- CARINGAN, Marie-Eve. **Transmedia religion: from representations to propaganda Strategies**. In: _____. *The Routledge companion to transmedia studies*. New York: Routledge, 2019
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982.
- ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. 3. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- FREEMAN, Matthew. **Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds**. London; New York: Routledge, 2016.
- GAMBARATO, Renira Rampazzo. **Transmedia journalism: the potentialities of transmedia news coverage of planned events**. In: _____. **The Routledge companion to transmedia studies**. New York: Routledge, 2019.
- GIROUX, Henry; POLLOCK, Grace. Is Disney good for your kids? How corporate media shape young identity in the digital age? In: _____. **Kinderculture**. Westview Press, 2011
- GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa transmídia: conceituação e origens**. Editorial UOC, 2014.
- GOTTSCHALL, Jonathan. **The storytelling animal: How Stories Make Us Human**. Boston: Mariner Books, 2013.
- HAN, Byung Chul. **No exame**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.
- HAN, Byung Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.
- HAN, Byung Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.
- HYDE, Lewis. **The Gift**. New York: Vintage Books, 1983.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008 [2006].
- JENKINS, Henry. **Transmedia 202: Further Reflections. Confessions of an Aca-Fan**: The Official Weblog of Henry Jenkins, 1 ago. 2011. Disponível em: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Acesso em: 18

maio 2020.

JENKIS, Henry; KÉRCHY, Anna. Transmedia commodification: Disneyfication, magical objects and The Beauty and The Beast. *In: _____*. **The Routledge companion to transmedia studies**. New York: Routledge, 2019.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*. *In: 2004 International Conference on Cyberworlds*. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1109/cw.2004.67>. Acesso em 15 maio 2020.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo, Companhia das Letras, 2015.

MORIN, Edgar. *Sapiens-demens*. *In: _____*. **O paradigma perdido: a natureza humana**. Portugal: Biblioteca Universitária, 1973.

MAMET, David. **Three uses of the knife**. New York: Vintage Books, 1998.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.

NEGRI, Erica. *Transmedia indie: creativity outside hollywood*. *In: _____*. **The Routledge companion to transmedia studies**. New York: Routledge, 2019

PEARSON, Roberta. *Transmedia characters: additionality and cohesion in transfictional heroes*. *In: _____*. **The Routledge companion to transmedia studies**. New York: Routledge, 2019

PHILLIPS, Andrea. **A creator's guide to transmedia storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms**. New York: McGraw-Hill, 2012.

PRATTEN, Robert. **Getting Started in Transmedia Storytelling**. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2011.

SCOLARI, Carlos. *Transmedia Branding: brands, narrative worlds, and the mcwhopper peace agreement*. **Semiotica**, 2018. <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0216>

TELLA, Andrés Di. *O documentário e eu*. In *O cinema do real*. São Paulo, Cosac e Naify, 2005.

TASTE of the king (Temporada 1 Ep. 1). *The Midnight Gospel* (Seriado). Direção: Pendleton Ward. Produtora, Netflix 2020.

OFFICERS and wolves (Temporada 1 Ep. 2). *The Midnight Gospel* (Seriado). Direção: Pendleton Ward. Produtora, Netflix 2020.

HUNTERS without a home (Temporada 1 Ep. 3). *The Midnight Gospel* (Seriado). Direção: Pendleton Ward. Produtora, Netflix 2020.

THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR 301: ANNE LAMOTT AND RAGHU MARKUS. Entrevistador: Duncan Trussell. Entrevistados: Anne Lamott e Raghu Markus. Disponível em: <http://www.duncantrussell.com/episodes/2018/8/24/anne-lamott-and-raghu-markus>. Acesso em 10 out. 2020.

THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR 314: DR. DREW. Entrevistador: Duncan Trussell. Entrevistado: Damien Echols. Podcast. Disponível em: <http://www.duncantrussell.com/episodes/2018/11/23/damien-echols>. Acesso em 10 out. 2020.

THE DUNCAN TRUSSELL FAMILY HOUR 341: DR. DREW. Entrevistador: Duncan Trussell. Entrevistado: Dr. Drew Pinsky. Podcast. Disponível em: <http://www.duncantrussell.com/episodes/2019/6/15/dr-drew>. Acesso em 10 out. 2020.