

Anna Bee: Uma análise de sua produção através do conceito de narrativa transmídia

Veramar Martins¹
Ravi Passos²

Resumo

Estudos abordando narrativa transmídia se mostram cada vez mais presentes na sociedade contemporânea, à medida que esse conceito passa a integrar diversos elementos de produção de conteúdo em uma única metodologia, agregando processos de criação e distribuição por plataformas distintas. O presente artigo discute algumas dessas configurações observadas a partir de uma análise exploratória. Sua retórica se dá por meio de um levantamento restrito e focado em produções transmídia realizadas no Brasil, tomando como base e objeto de estudo o projeto Anna Bee, e tendo como foco a maneira como este se relaciona com as modalidades midiáticas. Como resultado, busca-se delimitar de modo analítico, a maneira que um projeto de natureza transmidiática pode influenciar a interação com seu público no que tange sub produções paralelas à este.

Palavras-chave: Narrativa Transmídia; Multiplataformas; Anna Bee.

Abstract

Studies about transmedia narrative is becoming more present in the contemporaneous society, as this concept starts to integrate various elements in production of content into a unique methodology, adding creation processes and distribution for different platforms. This article discusses some of these configurations observed from an exploratory analysis. His rhetoric is through a narrow and focused on transmedia productions performed in Brazil, based on the object of study and Anna Bee, and focusing on how it relates to the media modalities. As a result, we seek to define analytically, the way a project with transmedia nature can influence the interaction with your public regarding parallel productions about that.

Keywords: Transmedia storytelling; Multiplatforms; Anna Bee.

¹ Mestranda em Arte e Cultura Visual - FAV/UFG. Bacharel em Artes Visuais pela FAV/UFG (2010). Instituição: Universidade Federal de Goiás - UFG. E-mail: veramargm@gmail.com.

² Doutor em Design pela Universidade de Aveiro (Portugal). Professor na Universidade Federal de Goiás – UFG. E-mail: ravipassos@ravipassos.com.

1 Introdução

O presente artigo traz uma reflexão sobre novos modelos de narrativas que surgiram a partir do crescimento e desenvolvimento de aparatos tecnológicos, assim como seus conceitos relacionados. Segundo o pesquisador Caio Túlio (2006, p.24) “a modernidade-mundo vem alterar completamente o ideal romântico de cultura popular, ou seja, através das novas tecnologias perde-se a ideia de uma cultura enraizada, fechada e independente”.

Neste contexto, verifica-se uma tendência para a convergência entre mídias, o que favorece o surgimento de uma área ainda pouco explorada, e que carece investigação. Tal tendência norteadada à convergência implica em se estabelecer um momento social em que a tecnologia pode ser caracterizada pela construção de uma cultura virtual comum, onde a sociedade e a cultura estão sendo conectadas de modo existencial.

Brenda Laurel (2000), ressalta a visão de que rádios, filmes, TV, e-mails, jogos, sites e telefones estão se tornando, cada vez mais, receptáculos que recebem e transmitem conteúdos, produzidos por autores profissionais, comunidades de fãs e por pessoas comuns.

Considera-se, portanto, a convergência midiática, não apenas, como um processo tecnológico, mas como um fenômeno cultural envolvendo novas relações entre os produtores e os usuários de mídias diversas. Esse é um dos temas centrais em *Cultura da Convergência*, livro de Henry Jenkins (2009) que discute a maneira como a informação viaja por diferentes plataformas midiáticas e examina o papel dos consumidores nesse processo.

Buscando aproximar e exemplificar tais conceitos, apresenta-se a seguir, como objeto de investigação, o projeto Anna Bee, produzido no Brasil entre os anos de 2008 a 2013. Os criadores do projeto, Marcella Tamayo e Daniel Semanas, cientes da possibilidade de desenvolver um trabalho no campo da Transmídia, trabalharam com as diversificadas plataformas midiáticas, entre elas, plataforma encontradas na Rede, como o Flickrⁱ, Facebookⁱⁱ, Twitterⁱⁱⁱ, Tumblr^{iv}, Youtube^v e Blogspot^{vi}, e também a televisão, no canal MTV^{vii}.

Observa-se que, durante sua vigência, o projeto teve como resposta do público diferentes formas de manifestações através das mídias, por meio da produção de ilustrações, fannarts^{viii}, e-mails e mensagens postadas em todas os meios utilizados pela produção do projeto.

2 A concepção do projeto

O projeto fictício, Anna Bee, conta a história de uma adolescente chamada Anna Bezerra, uma garota de 15 anos, do signo de câncer, viciada em internet e que tem uma banda intitulada HothotMails. Inicialmente criado em 2008, o projeto contava com a participação de apenas dois integrantes, Marcella Tamayo, criadora e ilustradora da história e Daniel Semanas, também responsável pela criação da história e pelo desenvolvimento do material visual.

Segundo Tamayo (2014, p. -), “Era um período de fim de faculdade, com a vontade de dois amigos criarem uma coisa legal juntos. Um desenhando, outro escrevendo. Bem simples mesmo”. Segundo os autores, a principal inspiração para a criação do projeto foram as coisas pelas quais passaram durante a

adolescência. O desejo de contar, de forma distorcida e metafórica, as suas histórias e as histórias de amigos.

Tamayo (2014), destaca alguns dos objetivos de desenvolver o projeto como, falar sobre as dificuldades de diferenciar o que é verdade e o que é mentira na internet. Sobre as relações criadas virtualmente e que não saltam para o mundo real. Sobre paixões platônicas de internet. Tudo isso falando do ponto de vista da intensidade adolescente.

Na época em que a personagem Anna foi criada, o momento, a moda da vez eram os *From UK* – vinda da Inglaterra (uma espécie de Emo^{ix} 2.0). Influenciada pelo momento, a personagem começou a tirar autorretratos na frente do espelho e a escrever de modo particular, denominado como “miguxês”. Surgia aqui um pouco da personalidade da personagem principal, sendo também aqui o ponto de partida para a história.

Nesse processo de expansão da história outros integrantes foram sendo convidados a fazerem parte dessa obra, e assim as tarefas foram atribuídas para cada um de acordo com suas especialidades. Para cada plataforma uma equipe foi definida, assumindo a responsabilidade de alimentar esse ambiente com informações sobre o universo da personagem Anna Bee, envolvendo também, as histórias de seus amigos, Bisteca, Tuíter e Mika.

O ilustrador, Daniel Semanas, destaca que as pessoas convidadas a participarem do projeto se identificavam com os personagens, como ocorreu com uma amiga deles que é deficiente auditiva e que escreveu os textos da personagem Tuíter (que também é deficiente auditiva), no Tumblr que divulgava a segundo episódio da banda Hothotmail.

É interessante observar que, como consequência dessa ampliação da equipe, o projeto passou a alcançar diferentes plataformas midiáticas. Atualmente o projeto está sendo retomado por meio da produção de novos episódios de 11 minutos. Segundo Marcella Tamayo (2014, p.-) em entrevista realizada via e-mail, afirmou que, eles “estão em fase de adaptação do projeto e captação de recursos para produzir uma primeira temporada”.

3 Os personagens

Para a construção inicial do Universo Ficcional de Anna Bee foram desenvolvidos sete personagens. Segundo Semanas (2014, p.-), a personalidade de cada personagem teve como inspiração eles mesmos e seus amigos, mas ressalta que nada foi pensado de maneira direta. Pode-se conhecer esses personagens por meio das plataformas midiáticas, e até o ano de 2013 havia os seguintes personagens na trama: Anna Bee, Mika, Bisteca, Tuíter, Ed Troller, Luzia e Pedro.

No começo da história a personagem que mais se comunicava com o público era a Anna Bee, mas com a expansão da narrativa para as outras mídias, os demais personagens da história passaram a desenvolver com o público diálogos e assuntos, que estvam diretamente ligados a suas atividades dentro da narrativa.

Pode-se citar como exemplo as postagens que eram feitas pela Tuíter, estilista da banda, no Facebook da banda. As suas postagens tinham como interesse

elementos do universo da moda. Em uma de suas postagens, Twitter postou o link de um desfile, o que resultou em uma interação mais próxima com o público. Essas postagens abriram a possibilidade de aproximação entre o universo criado pelos autores, Marcella Tamayo e Danilo Semanas, com o nosso mundo real, tendo como consequência a confusão no público sobre a existência real desses personagens.

4 As fases de Anna Bee

Para melhor compreensão do modo que o projeto Anna Bee atua em relação ao conceito transmídia, se faz necessária a compreensão de sua produção e de algumas peculiaridades em contraposição as outras franquias produzidas até o momento no Brasil.

Anna Bee é um projeto que vem se desenvolvendo desde 2008. A ideia inicial era, através do personagem e de sua história, promover discussões sobre a internet e a vida cotidiana. Essas discussões seriam aprofundadas conforme a personagem fosse envelhecendo e adquirindo novas experiências, podendo-se observar tal amadurecimento por meio de seus apontamentos e reflexões sobre os acontecimentos.

Vale uma ressalva de que o projeto também tem um caráter artístico. Com a evolução da personagem, percebe-se a evolução para novas fases que permitem o experimento de variado tipo de técnica e estilo de desenho que forem necessários para transmitir a mensagem de modo mais adequado à sua nova fase. Por isso são várias as pessoas que hoje compõe a equipe de produção do projeto e o intuito, segundo os autores (TAMAYO, 2014, p.-) é para que esse grupo sempre cresça.

Segundo Semanas (2014, p.-) “desde o começo também foi pensado que para cada fase da Anna seria adotado um estilo diferente de traço. No Flickr já dá pra ver uma grande diferença entre o primeiro e o último post”. A história foi separada em pequenos capítulos, e referente ao traço foi iniciado com um estilo minimalista, seguindo para um traço mais no estilo mangá^x e desdobrando-se em um desenho mais colorido e cheio de detalhes.

É interessante observar que as ilustrações e o modo como a Anna Bee escreve se altera conforme ela muda em cada momento. No começo, em suas postagens, a personagem escrevia de maneira correta as palavras, e os desenhos não possuíam muitos elementos, representando a ausência de influências externas, sem referências, como se observa na figura 1.



Figura 1 – Anna Bee passando o natal com a família na praia. (2008). (Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/bublewaka/2695089983/>> Acessado em: 26/08/2014).

Essa “fotografia” de Anna Bee, como é descrita por Tamayo (2014), é a primeira postagem de Anna Bee no Flickr, tendo como ponto de partida a sua apresentação para o seu futuro público. Nessa postagem, de 21 de Julho de 2008, Anna tinha 15 anos, e tinha acabado de ganhar do pai o acesso a internet.

Após iniciar a primeira fase e seguir para os demais momentos da história, é que as ilustrações passam a carregar mais elementos, preenchendo os espaços que anteriormente estavam vazios nas ilustrações, denotando

maior complexidade na história.

A primeira a fase é a denominada Otaku^{xi}. O foco nessa fase é a adolescência da Anna. As primeiras descobertas, os relacionamentos que vão ficando mais complexos, os dramas e as modinhas. Neste momento ela conhece a Mika e o Bisteca.

Também é neste momento que ela tem a primeira desilusão amorosa. Essa fase, Otaku, aconteceu em sua integra apenas no Flickr, na forma de um diário. A inspiração para essa parte se dá a partir de um Fotolog^{xii} usado pela autora Marcella Tamayo, onde ela postava as suas produções em desenhos e histórias.

Na figura 2 pode-se ver a personagem Anna Bezerra com um amigo, o Roberto, como cosplayer^{xiii} do cavaleiro de Virgem, usando a armadura do Shaka^{xiv}, personagem do mangá Cavaleiros do Zodíaco^{xv} (1986). As “fotos” postadas pela Anna Bee também trazem referências e desejos em fazer parte desse universo da cultura pop japonesa.

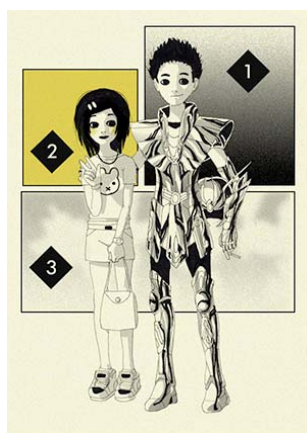


Figura 2 – Anna Bee e Roberto - cosplayer no evento de Anime. (2008). (Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/bubblewaka/2884467081/>> Acessado em: de 28/08/2014).

Em uma dessas fotos Anna comenta sobre o desejo de também fazer o cosplay^{xvi} de uma personagem, no caso a Sakura^{xvii}, do anime Sakura Card Captor^{xviii}, a caçadora de cartas. Outra questão que Anna apresenta nesse momento é a sua vontade em fazer um curso de desenho em mangá, outra forte característica desse universo japonês.

É interessante observar que através desses apontamentos feito pela Anna, cria-se um espaço de diálogo entre ela e seus primeiros leitores, surgindo uma relação intensa.

A segunda fase do projeto intitulou-se como Hype^{xix}. Nesse momento, depois de Anna passar um tempo na depressão por causa do ex-namorado, Ed Troller, ela apresenta algum amadurecimento. Os amigos ganham maior

importância em sua vida, e também é nessa etapa que ela e os seus dois amigos, Mika e Bisteca, decidem formar a banda Hothotmails, após ficarem em terceiro lugar em um concurso Inter Classes do Liceu Nina Esperanza. A personagem Tuíter aparece pouco tempo depois, se convidando para ser estilista da banda.

Segundo a personagem Anna Bee, o Hothotmails é a banda mais hype de todos os tempos, do universo e do universo vizinho do universo. Anna Bee ficou como a baixista, o Bisteca como DJ^{xx} e a Mika no vocal. O álbum Intitulado “*Temporary Internet Files*”, está disponibilizado para ser baixado gratuitamente na página da banda no Facebook.

A banda ganhou reconhecimento na internet com o clipe do single Chatroulette, dirigido por Tuíter Cotori. As músicas tem como influências a música eletrônica, indie pop, jazz, rock, punk, uma pitada de Tina Turner e doses de psicodelia, Temporary Internet Files e apresenta 8 faixas. O cd físico surgiu posteriormente, após o projeto alcançar a quantia necessária no Catarse^{xxi}, em 2012.

Através da banda Hothotmails, a produção de Anna Bee elaborou a música Chatroulette e também um clipe. O clipe foi parar na emissora MTV, e a produção também o disponibilizou no Youtube e além disso, foi criado um perfil do Hothotmails no Lats.fm^{xxii}. Segundo Tamayo (2014), “esse foi o primeiro momento transmídia do projeto”.

Foi por meio do clipe Chatroulette que a MTV conheceu o projeto e se interessou. A emissora realizou o convite de fazer um programa piloto com uma VJ^{xxiii} virtual. Aceito o convite, a produção de Anna Bee percebeu que os recursos para produzir um programa longo seriam inviáveis, então a solução encontrada foi adaptar a ideia e assim surgiu o Annabee.log.

O nome do programa exibido na MTV estreou no dia 02 de Maio de 2012. Os episódios eram veiculados durante os intervalos comerciais da MTV, em vinhetas de 30", de segunda a quinta-feira. Na sexta-feira, o capítulo da semana era transmitido na íntegra.

Os títulos dos episódios foram idealizados em forma de diálogo. A intenção era de que a Anna estivesse mantendo um diálogo com alguém. No caso, ela estava conversando com o personagem Ed (o personagem que inspirou a letra da música Chatroulette) e a Luzia ao mesmo tempo. No total foram realizados 8 episódios de aproximadamente 30 segundos.

O complemento ".log" no nome do programa faz referência a um processo de registro utilizado em sistemas computacionais; entre outras funções, esse registro pode ser utilizado para conhecer o comportamento de um sistema no passado. Percebe-se que Anna estava vivendo nessa fase uma jornada de descobertas, vivendo em um ambiente digital e que vai passar a controlá-lo com o tempo.

Por conta dessas descobertas, “temas como vírus, sites, hacking^{xxiv}, extensões de arquivo, frequentemente eram utilizados como metáforas. A ideia por trás desses episódios era mostrar que, com a série, o público estaria acessando fragmentos da memória da Anna. No caso, o .log são fragmentos de memórias da Anna. Há momentos em que a própria personagem, em uma postagem no Blog, indaga sobre a possibilidade de alguém estar acessando as suas memórias de alguma forma, mas ela não se aprofunda nessa questão nas postagens seguintes.

4 A narrativa transmídia em Anna Bee

De modo geral as histórias contadas, como no projeto Anna Bee, direcionam a uma compreensão do mundo, de diferentes modos, em diferentes épocas, em distintos suportes, desde os primórdios até contemporaneidade, quando elas passaram a existir como narrativas digitais. Não só as narrativas são inúmeras, como são, também, variáveis os seus tipos, bem como as suas funções. Afirma Roland Barthes (1971, p. 20) que

A narrativa está presente em todos os lugares, em todas as sociedades; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos tem suas narrativas, e frequentemente essas narrativas são apreciadas por homens de culturas diferentes, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, transitória, transcultural, a narrativa está aí, com a vida.

Para o autor, as narrativas pertencem às grandes categorias do conhecimento das quais os homens se servem para compreender e ordenar o mundo que estão inseridos. Grosso modo, o pensamento só se faz por meio dessas narrativas. Elas são ideologicamente construídas com o objetivo do narrador interagir com o seu interator^{xxv}. (BARTHES, 1971).

Ainda segundo Pratten (2011), os homens contam histórias para entreter, para persuadir e explicar. Suas mentes não gostam de fatos aleatórios ou objetos isolados, e como consequência disso, criam suas próprias histórias para dar sentido a eventos e itens isolados.

Considerando tais questões, pode-se observar no projeto Anna Bee, a concepção de uma Narrativa Transmídia, que tem como objetivo contar uma história, tendo como ponto principal as ligações entre diferentes plataformas midiáticas. Nesse cenário, a abordagem transmídia se mostra cada vez mais atual e interessante por integrar diversos conceitos de produção e distribuição de conteúdo em uma única metodologia e processo de criação, envolvendo todos os tipos de mídias possíveis.

Entende-se a convergência midiática, não apenas, como um processo tecnológico; mas um fenômeno cultural envolvendo novas relações entre os produtores e os usuários da mídia. Esse é um dos temas centrais de Henry Jenkins (2009), que discute a maneira como a informação viaja por diferentes plataformas midiáticas e examina o papel dos consumidores nesse processo. Jenkins (2009, p. 138), professor e estudioso das mídias, em seus estudos, exemplifica a narrativa transmídia como

Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que se faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos, seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões.

Fazendo um paralelo entre essa definição de narrativa transmídia, com o projeto Anna Bee, pode-se identificar que essa produção se enquadra conceitualmente de modo convergente. Buscando levar a história para outras plataformas midiáticas, e ao mesmo tempo, expandir o universo de Anna Bee, o grupo responsável pelo projeto se dedicou a desenvolver momentos, situações e acontecimentos na história, que inicialmente não foram pensadas para o Flickr.

Pode-se classificar Anna Bee como uma Narrativa Transmídia a partir do momento em que o projeto começa a se expandir para uma variação de espaços midiáticos. Iniciado no Flickr em 2008 o projeto conta hoje com a sua produção no AnnaBee.log e em paralelo a esse material produzido para a MTV, ou seja, os episódios na TV, existem o Blogspot, o Facebook, e o Twitter. Além de serem ferramentas para a aproximação da personagem com o público, essas páginas ajudam a desenvolver o enredo.

A primeira postagem na semana no Blog era uma ilustração, que funcionava como um prólogo. E o último post da semana era um vídeo do episódio completo, que também era transmitido no canal de TV da MTV e postado paralelamente no Youtube. Vale ressaltar uma diferenciação sobre o funcionamento do Blog, onde os posts com os conteúdos dos vídeos eram os únicos elementos que não traziam a assinatura de Anna Bee, já que ela não sabia da existência de um programa sobre ela.

Segundo os seus criadores, Tamayo e Semanas, era como se existisse um observador do futuro relatando esses acontecimentos. Durante a exibição de *annabee.log* nos intervalos da programação da MTV, eles postavam no blog da Anna o conteúdo, em tempo real, e com isso os internautas podiam interagir com a personagem.

Outro momento interessante da narrativa de Anna Bee acontece quando a produção do projeto desenvolveu uma intervenção na cidade, mais especificamente em São Paulo, na Rua Augusta, em Junho de 2011. Essa passagem aconteceu em um momento da história onde o personagem Ed Troller postou algumas das fotos de Anna Bee tirando a roupa, na internet.



Figura 3 – Anna Bee e Mika na Avenida Augusta. (2011). (Fonte: <<http://annabzz.blogspot.com.br/search?updated-max=2011-06-21T00:00:00-03:00&max-results=7&start=28&by-date=false>> Acessado em: 02/09/2014).

Após uma semana de depressão em casa Anna decidiu sair com a Mika “para tomar uma” na Augusta. Os criadores fizeram uma ação de colar um total de 3 cartazes do tipo lambe-lambe^{xxvi}, como é conhecido, da Anna e alguns da Mika, em tamanho real, como pode-se observar na figura 3.

A primeira imagem foi afixada perto do metrô da Avenida Augusta, na imagem Anna estava sentada esperando pela amiga Mika, mais adiante na rua, foi afixada Mika e Anna bebendo e aparentemente conversando. E no final da rua foi afixada uma imagem com as duas sentadas na sarjeta, esperando o metrô abrir para voltarem para casa.

A intervenção permite que o público se aproxime das personagens e interaja de diferentes formas, seja por meio de intervenções no próprio desenho afixado, ou ainda por meio de fotografias ao lado da personagem. Percebe-se, por essa gama de exemplos, que o universo de o universo de Anna Bee contempla a percepção de convergência descrita pelo pesquisador Henry Jenkins (2008).

6 Contribuições do público com o projeto

Um fator importante para a expansão do projeto ocorreu por meio do público, que ao se identificar com o projeto e aproximar-se dele, desenvolveu novas possibilidades narrativas, criando diferentes situações e acontecimentos para as personagens da história. Cita-se como produtos paralelos desenvolvidos pelo público de Anna Bee os comentários no Facebook, Twitter, Blogspot, o envio de conteúdo para o Tumblr e a produção de cosplays.

No Facebook foram criados pelo público, perfis falsos da personagem Luzia, que serviram como ferramenta para interagir com a Anna Bee, de maneira a contribuir com o desenrolar da trama. Esses perfis, segundo Semanas (2014, p.-) “ajudaram a bullynar a Anna e espalhar fotos dela pelada na internet”. Verifica-se neste momento, reações diversas dos interatores que se dividiram entre as ações de acusar e de defender a personagem diante do episódio ocorrido.

Seguindo a estrutura narrativa proposta pelos criadores da história, Anna Bee ficou uma semana sem acessar a internet, em depressão. Como resposta para esse momento da trama foi criado um espaço onde os interatores podiam apoiar

Anna Bee, ajudando-a a superar essa situação. Essa ação foi realizada por meio do Tumblr e contou com o envio de diversos desenhos e mensagens de apoio feitos pelos fãs de Anna Bee.

Observa-se na figura 4 um exemplo dessa interação construída entre o público e a personagem. É oportuno considerar que o público aceita esse universo da Anna Bee e passou a fazer parte deste, se envolvendo ao máximo e contribuindo para a construção deste mundo ficcional, que entende-se ser um importante elemento na definição da narrativa transmídia, que necessita do “diálogo” para ser compreendida.

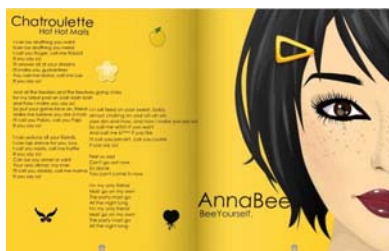


Figura 4 – Desenho feito pela fã de Anna Bee - Isa. (2011). (Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/isabispo1207/5694313324/>> Acessado em: de 03/09/2014).

Outro tipo de interação possível entre a personagem Anna Bee e o público, e que tem relação com o universo trazido pela própria história de Anna, foi a produção do cosplay, podemos citar como exemplo o cosplay produzido pela cosplayer Sakura Amai em 2012. Para além da participação na narrativa, o cosplay permite vivenciar a experiência de ser a própria personagem, mesmo que de maneira limitada em determinados aspectos. Essa interpretação, esse “jogo de brincar” de ser outra pessoa, enriquece e aprofunda o envolvimento da pessoa que desenvolve o

cosplay com a narrativa.

Por meio das possibilidades narrativas apresentadas até o momento, pode-se identificar que um fenômeno transmídia, como a franquia Anna Bee, está fundamentada na complexidade do universo ficcional apresentado ao público, capaz de “sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias” (JENKINS, 2009, p.67). Segundo Umberto Eco (1989, *apud* Henry Jenkins, 2009), a grandiosidade de uma obra está associada a um universo repleto de detalhes e informações, para que os fãs possam criar personagens e episódios como se fossem aspectos de seu próprio mundo particular.

No caso de Anna Bee tais possibilidades de atuar nessa expansão da narrativa, e até mesmo do universo, podem ser identificadas e ainda, exploradas. Anna Bee oferece um complexo campo para novas descobertas, explorações e indagações, considerando que o projeto se encontra ainda em fase de expansão, tanto de sua narrativa como os meios pelos quais será trabalhado, instigando os fãs a investigarem as “brechas” deixadas pelos criadores, e potencializando uma diversidade de produções paralelas.

Atualmente o projeto se encontra em fase de produção efetiva. Segundo Semanas (2014), a equipe passou o ano de 2014 desenvolvendo um novo episódio piloto, intitulado Anna Bee no Vale dos Sonhos, que foi produzido sob apoio do Edital Anima Cultura, promovido pela TV Cultura. No momento, com esse piloto finalizado, a equipe está buscando a captação de recursos para o desenvolvimento dos demais episódios. Em paralelo a essa negociação dos demais episódios, está sendo elaborado um plano de realizar uma atualização no Blog da Anna Bee e construir novas histórias.

7 Considerações Finais

Esta pesquisa buscou analisar, através do projeto Anna Bee, uma maneira de desenvolvimento de narrativa transmídia, considerando seu surgimento a partir

dos meios digitais. Colaborativamente à de entrevistas semiestruturadas e análises diversas, em meio a uma fundamentação teórica ainda em construção, foi possível observar que as colocações do pesquisador Henry Jenkins (2008) orientam a compreender, em profundidade, as inovações e transformações narrativas encontradas nessa produção brasileira.

A presente discussão permite a delimitação da trajetória integral desse projeto, — seu início, as suas mudanças, adaptações e produções. Além disso, identificam-se sua adaptação e direcionamento em vista de se consolidar junto ao público jovem. Entende-se que Anna Bee demonstra a potencialidade e amplitude em seu universo, sendo que este, ao longo da narrativa, gerador de uma expansão desse universo ficcional, com cenários diversificados, personagens e reestruturações.

Verifica-se ainda, que o projeto Anna Bee trata de um perfeito exemplo de narrativa transmídia, que tem sua produção em diferentes plataformas, iniciada no Flickr, passando pelo perfil no Facebook, Tumblr, Twitter, e estando, ainda hoje, em etapa de produção, em vista de uma nova série de episódios.

Outra questão interessante observada na produção do projeto, trata da possibilidade de se estabelecer um diálogo com o seu público por meio de uma narrativa envolvente que utiliza diferentes plataformas de produção. Observa-se uma forte ligação das personagens Anna Bee e Luzia com público, que atua com grande efetividade, utilizando-se de mensagens de e-mail, imagens e comentários, etc.

Ainda há muito para se refletir e se estabelecer sobre o conceito de transmídia e as possibilidades que sua linguagem permite, uma vez que os meios digitais se desenvolvem constantemente, e com eles surgem novas indagações sobre o tema. Essa investigação buscou analisar e elucidar algumas dessas possibilidades por meio da produção de Anna Bee e outras indagações a partir dessa ainda podem surgir e serem exploradas.

Referências

BARTHES, R. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1979.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LAMAS, Caio Túlio P. **Novos sujeitos e vivências – os fãs das animações japonesas e as mediações**. São Paulo, 2006.

LAUREL, Brenda. **Cross Media: Content & Experience in a Transmedia World**. On-line. 2000. Disponível em: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel> Acesso em: 26 de Agosto de 2014.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses** (2a. edição. São Paulo, Editora Hedra, 2001.

MOURA, Mônica. **O Design de Hipermissão**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

PRATTEN, Robert. **Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners Paperback**, 2011.

Conteúdo eletrônico

Blog com conteúdo da Anna Bee. Disponível em: <<http://annabzz.blogspot.com.br/>> Acesso em: 02 de Agosto de 2014.

Facebook com conteúdo da Anna Bee. Disponível em: < <https://www.facebook.com/anna.bzz>> Acesso em: 02 de Agosto de 2014.

Facebook com conteúdo da banda Hothotmails. Disponível em: < <https://www.facebook.com/HotHotMails>> Acesso em: 03 de Agosto de 2014.

Flickr com conteúdo da Anna Bee. Disponível em: < <https://www.flickr.com/photos/bubblewaka>> Acesso em: 03 de Agosto de 2014.

Last.fm com conteúdo da banda Hothotmails. Disponível em: < <http://www.lastfm.com.br/music/Hothotmails>> Acesso em: 03 de Agosto de 2014.

Semanas, D. Entrevista sobre o projeto Anna Bee. Efetuada em 3 de Setembro de 2014.

Tamayo, M. Entrevista sobre o projeto Anna Bee. Efetuada em 3 de Setembro de 2014.

Tumblr com o conteúdo da Anna Bee. Disponível em: < <http://www.tumblr.com/tagged/anna-bee>> Acesso em: 02 de Agosto de 2014.

Twitter com conteúdo da Anna Bee. Disponível em: < <https://twitter.com/bubblewaka>> Acesso em: 02 de Agosto de 2014.

Youtube com conteúdo da Anna Bee. Disponível em: < <https://www.youtube.com/user/annahotmails>> Acesso em: 02 de Agosto de 2014.

ⁱ Flickr: site para armazenamento e compartilhamento de imagens.

ⁱⁱ Facebook: plataforma de comunicação, postagem e compartilhamento de conteúdo, utilização de aplicações, conhecida como rede social.

ⁱⁱⁱ Twitter: rede social também entendida como microblog, que permite postagens de até 140 caracteres.

^{iv} Tumblr: tipo de site utilizado para publicação de conteúdos diversos (multimídia) de tamanho reduzido.

^v Youtube: site utilizado para armazenamento e compartilhamento de vídeos. Permite ainda a comunicação entre associados por meio de comentários.

^{vi} Blogspot: site utilizado para criação de blogs individuais.

^{vii} MTV: Music Television — canal de televisão com foco em música e entretenimento jovem.

^{viii} Fannarts: sub produções desenvolvidas por fãs de determinadas franquias.

^{ix} Emo: Abreviação de Emotion hardcore (hardcore emotivo).

^x Mangá: Tipo específico de história em quadrinhos japoneses.

^{xi} Otaku: nomenclatura utilizada para designar o fã da cultura pop japonesa

^{xii} Fotolog: site para apresentação e compartilhamento de imagens em formato de postagem individuais.

^{xiii} Cosplayer: Pessoa que caracteriza como cosplay.

^{xiv} Shaka: personagem do mangá Cavaleiros do Zodíaco.

^{xv} Cavaleiros do Zodíaco: um mangá japonês produzido na década de 90.

^{xvi} Cosplay: “abreviação de costume play – ou seja, as roupas de interpretar ou brincar que reproduzem traços de personagens de mangá, anime, games e seus segmentos”. (LUYTEN, Sonia, 2005, p. 56)

^{xvii} Sakura: Personagem do mangá Sakura Card Captor.

^{xviii} Sakura Card Captor: Mangá japonês produzido na década de 90.

^{xix} Hype: gíria para algo que se encontra no auge, na moda em Volga.

^{xx} DJ: profissional especializado em fazer apresentações, mixagens e criações musicais.

^{xxi} Catarse: site especializado na arrecadação de verbas para projetos independentes de diferentes naturezas.

^{xxii} Last.fm: site de rádio on-line.

^{xxiii} VJ virtual: apresentador de videos clips.

^{xxiv} Hacking: termo inglês que designa uma das ações do hacker, seja intrusão, violação, alteração de sites, portais ou sistemas digitais em geral.

^{xxv} Interator: O termo que, segundo Moura (2003, p. 143), remete ao texto de Arlindo Machado publicado em 2002 – O Sujeito no Ciberespaço – e refere-se ao sujeito usuário que interage com a hipermídia, participando do processo de comunicação e de informação de forma não passiva.

^{xxvi} Lambe-lambe: é um cartaz com conteúdo artístico e/ou crítico colado em espaços públicos. É uma forma de intervenção criativa na sua cidade, com o poder de despertar as pessoas para reflexões que em geral não estão presentes no nosso dia a dia.