

A TRANSMIDIAÇÃO DE BIRD THAT FLIES HIGH: DE ÁLBUM MUSICAL À VISUAL NOVEL

THE TRANSMEDIATION OF BIRD THAT FLIES HIGH: FROM MUSICAL ALBUM TO VISUAL NOVEL

Geraldo Bonorino Xexéo¹, Thomas Cardoso de Miranda^{1,2}

¹LUDES, Programa de Engenharia de Sistemas e Computação - COPPE/UFRJ

Caixa postal: 68511 - CEP: 21941-972 - Rio de Janeiro - RJ - Brasil

²Engenharia de Computação e Informação - Escola Politécnica/UFRJ

Caixa postal: 68511 - CEP: 21941-972 - Rio de Janeiro - RJ - Brasil

xexeo@ufrj.br, thomascard.20221@poli.ufrj.br

Resumo. Introdução: A expressão artística e o desabafo emocional frequentemente emergem pela música. Transformar esse material em jogo permite vivenciá-lo de forma interativa por meio de narrativa ramificada.

Objetivo: Este relato de experiência apresenta a transmidiação de um álbum musical autoral para uma visual novel. **Etapas:** O projeto consistiu na criação de um jogo narrativo com quatro fases baseadas em simbolismos narrativos e afetivos, em que as escolhas do jogador se movem entre redenção e vingança.

Resultados Esperados: Espera-se que a transmidiação de sentimentos íntimos em mecânicas de visual novel torne legível a tensão afetiva do material de origem torne o jogador uma testemunha ativa da narrativa.

Palavras-Chave Transmidiação, Visual Novel, Expressão Emocional, Narrativa.

Abstract. Introduction: Artistic expression and emotional release often emerge through music. Transforming this material into a game allows for an interactive experience through a branching narrative. **Objective:** This experience report presents the transmedia adaptation of an original music album into a visual novel. **Steps:** The project consisted of creating a narrative game with four phases based on narrative and affective symbolism, in which the player's choices move between redemption and revenge. **Expected Results:** It is expected that the transmediation of intimate feelings into visual novel mechanics will make the affective tension of the source material legible and make the player an active witness to the narrative.

Keywords Transmedia, Visual Novel, Emotional Expression, Narrative.

1. Introdução

A composição musical pode funcionar como forma de expressão de sofrimento emocional, especialmente em experiências associadas a ruptura e frustração amorosa [Schlösser et al. 2016]. No caso deste trabalho, esse papel expressivo foi inicialmente ocupado por um álbum musical autoral, criado como forma de desabafo emocional de um dos autores. Entretanto, ao entrar em contato com o desenvolvimento de jogos no contexto acadêmico, surgiu a possibilidade de deslocar essa expressão para uma mídia interativa. Essa passagem motivou a criação de *8 Ways to get Auak*

Back, uma *visual novel* desenvolvida em Ren'Py que transpõe sentimentos, memórias, simbolismos pessoais e hipóteses contrafactuais de um álbum musical para cenas, escolhas e consequências jogáveis.

Jogos digitais narrativos já são reconhecidos por sua capacidade de produzir experiências emocionais, como ocorre em obras centradas mais na exploração narrativa do que na ação, incluindo *Dear Esther* e *What Remains of Edith Finch* [Cole et al. 2015, Stopel 2024]. As *visual novels* oferecem uma condição particularmente adequada para projetos autorais, pois combinam narrativa textual, imagens bidimensionais, trilha sonora e escolhas ramificadas e dialogam com a noção de literatura ergódica, na qual a fruição exige esforço não trivial do leitor [Aarseth 1997]. Nesse contexto, a escolha não funciona apenas como mecanismo de navegação, mas como recurso expressivo capaz de transformar sentimentos originalmente lineares, como os de uma canção, em dilemas interativos.

As principais contribuições apresentadas são a conversão de afetos em escolhas, a organização de memórias como hipóteses contrafactuais e a direção de arte baseada na metáfora de um caderno de memórias.

2. Fundamentação e método

Este trabalho adota a forma de relato de experiência, com abordagem qualitativa e orientação ao artefato [Daltro e Faria 2019, Antunes et al. 2024, Mussi et al. 2021]. O objeto do relato é a concepção de uma *visual novel* criada a partir da transmediação de um álbum musical autoral. Em vez de testar hipóteses em condições controladas, o artigo documenta um processo de criação, destacando decisões de design, fundamentos conceituais e aprendizados produzidos durante o desenvolvimento. Essa opção metodológica é adequada ao estágio do projeto, porque a contribuição não está em demonstrar a eficácia geral da obra, mas em explicitar como uma experiência íntima foi reorganizada em termos narrativos, visuais e procedimentais.

A interpretação do artefato apoia-se em quatro referências principais dos estudos de jogos e mídias digitais. Murray [Murray 1997] permite compreender o meio digital como um ambiente representacional capaz de sustentar narrativas multiformes, isto é, histórias que apresentam uma situação em versões variadas e mutuamente exclusivas. Aarseth [Aarseth 1997] contribui com a noção de literatura ergódica, útil para pensar em obras em que o percurso do leitor-jogador depende de escolhas e operações. Frasca [Frasca 2003, Frasca 2007] desloca a análise dos jogos para a simulação, as regras e a performance do jogador diante de sistemas dinâmicos. Bogost [Bogost 2007], por sua vez, fornece o conceito de retórica procedimental, segundo o qual os jogos podem expressar ideias, valores e afetos por meio de processos, restrições e consequências.

A análise do projeto foi organizada em três eixos. O eixo conceitual observou como a *visual novel* articula narrativa, textualidade, sistema e agência. O eixo processual examinou como sentimentos e simbolismos do álbum musical foram convertidos em cenas, ambientações, bifurcações narrativas e dilemas de escolha. O eixo recepcional considerou relatos preliminares de sete testadores próximos à autoria, especialmente sinais de hesitação, desconforto, reconhecimento da marca autoral e percepção da carga afetiva das escolhas. Como a avaliação ainda é preliminar, seus resultados são tratados como indícios formativos da prototipagem, não como validação ampla do impacto

emocional da obra.

3. Trabalhos Correlatos

A transmediação de obras musicais e cênico-musicais para jogos ainda possui poucos estudos diretamente ligados à *visual novel*, mas há casos próximos. [Summers 2018] analisa *Jeff Wayne's Musical Version of The War of the Worlds* como franquia transmídia fundada em um álbum de rock e desdobrada em diferentes jogos. No balé, [Stovel 2019] apresenta *iGiselle*, recriação interativa de *Giselle* que articula narrativa, música, dança, inteligência artificial e agência da jogadora. Na ópera, [Kim et al. 2015] descrevem um jogo educacional baseado em *The Magic Flute*, no qual personagens, música, drama e movimento são reorganizados por meio de interação gestual. Esses casos indicam que há precedentes acadêmicos para a passagem de obras musicais e cênico-musicais a jogos, embora não tenha sido encontrado um estudo diretamente dedicado à transmediação de uma obra musical autoral para *visual novel*, o que torna essa busca relevante para delimitar a originalidade da proposta.

4. O artefato

8 Ways to get Auak Back é uma *visual novel* estruturada para encenar situações reais ou hipotéticas associadas à experiência íntima da autoria. A obra foi desenvolvida em Ren'Py e organizada em quatro fases principais. Cada fase parte de um sonho ou situação simbólica e conduz o jogador a uma escolha final situada entre dois extremos emocionais: redenção e vingança. A premissa matemática do jogo, baseada nos algarismos 2, 4 e 8, remete a datas e vivências significativas para a obra. Assim, o jogo não busca apenas ilustrar o álbum musical, mas reconstruir em forma interativa as tensões que originalmente estavam organizadas em letras, melodias e performances vocais.

A primeira fase apresenta uma rotina dominical associada ao ato de pedalar por uma ciclovia próxima a um local importante para a narrativa. A segunda fase desloca o jogador para um contexto universitário e para um processo seletivo de uma equipe de competição acadêmica, culminando em uma escolha entre humilhar ou ser cômico diante da figura inspiradora. A terceira fase parte da memória de longas e sensíveis conversas online, terminando na escolha entre tentar retomar contato ou expor mensagens antigas como gesto de vingança. A quarta fase culmina na fantasia de tornar real um sonho de fama musical, no qual o álbum que deu origem ao jogo passa a integrar a própria narrativa. Em todas as fases, a estrutura não se limita a recontar acontecimentos, mas organiza memórias, desejos e hipóteses em caminhos jogáveis.

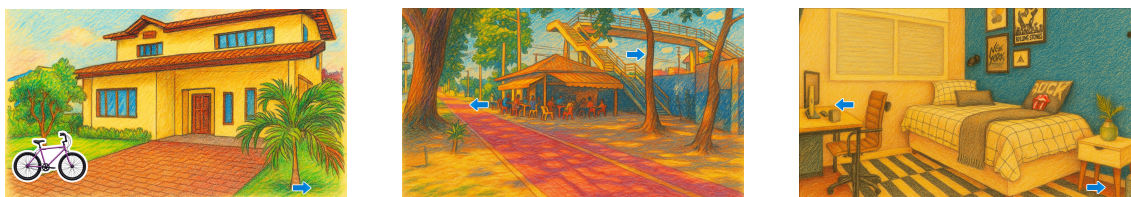


Figura 1. Cenários de *8 Ways to get Auak Back* usados para materializar a estética de caderno de memórias.

5. Decisões de transmidiação

A primeira decisão de design foi transformar a oposição entre redenção e vingança no núcleo procedimental da obra. No álbum, sentimentos como melancolia, frustração e raiva são recebidos de modo linear pelo ouvinte. No jogo, esses afetos são reorganizados como escolhas recorrentes ao final das fases. A rota da redenção explora possibilidades de reconciliação, idealização e reparação simbólica. A rota da vingança materializa o desprendimento da expectativa de reaproximação e torna visíveis sentimentos de raiva e ruptura. Com isso, o sentido da obra não está apenas no conteúdo narrado, mas no peso de escolher um caminho. A mecânica de múltipla escolha típica da *visual novel* torna-se, portanto, parte da retórica do desabafo.

A segunda decisão foi organizar a narrativa como tensão entre realidade e *what if?*. Os locais, diálogos e sentimentos associados ao passado funcionam como ancoragens documentais. Eles preservam a ligação da obra com memórias e situações que originaram o álbum musical. Entretanto, as ramificações narrativas permitem projetar versões alternativas de situações que não poderiam ser modificadas na vida real. A música, por sua natureza linear, registra uma posição afetiva já formulada. A *visual novel*, por sua vez, permite habitar versões possíveis dessa posição, perguntando como seria uma reconciliação, uma resposta de raiva ou um desfecho alternativo.

A terceira decisão foi conceber a direção de arte como um caderno de memórias. Os cenários partiram de fotografias de locais reais ligados à história e foram processados para adquirir uma estética de desenho à mão, com uso de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa, declarado conforme as diretrizes de transparência da SBC. Personagens e objetos interativos foram desenhados com contornos brancos e sombras duras, mimetizando adesivos. Essa escolha faz com que a interação sugira a reorganização de lembranças: ao clicar, escolher ou avançar, o jogador não apenas observa uma memória, mas intervém na composição daquele registro visual.

Tabela 1. Síntese das decisões de transmidiação em *8 Ways to get Auak Back*.

Elemento de origem	Transformação no jogo	Função expressiva
Sentimentos do álbum	Escolhas entre redenção e vingança	Transformar recepção emocional em decisão do jogador.
Memórias e lugares reais	Cenários navegáveis em estética de desenho	Dar forma visual ao caráter íntimo e documental da obra.
Hipóteses contrafactuais	Ramificações narrativas	Encarnar possibilidades que a música linear apenas sugere.
Letras e atmosfera musical	Roteiro, trilha e situação de escolha	Converter a canção em contexto sensorial e procedimental.

6. Exemplo: de faixa musical a cena interativa

Um exemplo direto da transmidiação ocorre na adaptação da faixa *Pretty Privilege*. No álbum, a canção expressa revolta, indignação e raiva diante de uma relação rompida. Na *visual novel*, essa composição deixa de operar apenas como áudio ou letra e passa a estruturar rotas de vingança. A ambientação visual, sonora e emocional das cenas que sucedem a escolha foi construída para refletir a paleta afetiva da música, usando a estética de caderno de memórias para representar locais associados à história.

O ponto central da adaptação está na passagem da escuta para a ação. Enquanto a trilha sonora estabelece a atmosfera, o jogador é colocado diante do dilema de tentar se redimir ou se vingar. Nesse momento, a música não dita uma narrativa fechada. Ela passa a funcionar como contexto sensorial para uma decisão. A letra informa o roteiro, o sentimento orienta a direção visual, e o clímax emocional torna-se a mecânica de escolha. Esse movimento resume a contribuição do projeto: a transmidiação não é tratada como simples mudança de suporte, mas como reconstrução procedural de uma experiência afetiva.

7. Indícios formativos da prototipagem

Nesta etapa, os retornos coletados foram tratados como indícios formativos da prototipagem, isto é, evidências preliminares usadas para orientar o refinamento do artefato, e não como validação final de sua recepção. Essa opção é coerente com a noção de avaliação formativa, voltada à melhoria durante o desenvolvimento, e com a literatura de prototipagem, que entende protótipos como meios de explorar, filtrar e tornar visíveis decisões de design [Fullerton 2018].

Os relatos preliminares indicaram que as escolhas limítrofes geraram hesitação e desconforto antes da tomada de decisão. Esse indício é relevante porque sugere que a bifurcação entre redenção e vingança não foi percebida apenas como menu funcional, mas como momento de posicionamento afetivo. Também foram relatados reconhecimento da marca autoral e percepção da carga emocional das escolhas, o que indica a coerência entre intenção expressiva e mecânica. Além disso, a direção de arte baseada no caderno de memórias foi percebida como elemento importante para a imersão, pois aproxima a experiência da sensação de manipular um diário pessoal.

A principal limitação dessa avaliação está no próprio perfil preliminar da coleta. Como os participantes eram pessoas próximas à autoria, é possível que tenham compreendido intenções, referências e marcas pessoais que jogadores externos não perceberiam com a mesma intensidade.

8. Conclusão

A contribuição principal está na explicitação de um processo de design em que a música deixa de ser apenas objeto de escuta e passa a funcionar como matriz de uma experiência interativa. Nesse processo, a oposição entre redenção e vingança oferece o núcleo procedimental da obra, a tensão entre realidade e *what if?* estrutura sua narrativa, e a metáfora do caderno de memórias orienta sua direção de arte.

Como relato de experiência, o trabalho não reivindica validação ampla da obra, mas apresenta indícios preliminares de que as escolhas foram percebidas como afetivamente carregadas e que a estética visual contribuiu para a leitura intimista do jogo. O artigo aponta, assim, para o potencial das *visual novels* como meio de expressão autoral e para a transmidiação como prática de reconstrução, não apenas de adaptação, entre mídias.

Como próximos passos, o projeto deve ampliar a avaliação com jogadores externos ao círculo da autoria, registrar de modo mais sistemático as escolhas e reações dos participantes e aprofundar a relação entre cada faixa musical e cenas correspondentes.

Referências

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- Antunes, J., Torres, C. M. G., Alves, F. C., e Queiroz, Z. F. d. (2024). Como escrever um relato de experiência de forma sistematizada? contribuições metodológicas. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades*, 6:e12517.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Cole, T., Cairns, P., e Gillies, M. (2015). Emotional and functional challenge in core and avant-garde games. In *CHI PLAY 15 ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer - Human Intereaction in Play*.
- Daltro, M. R. e Faria, A. A. d. (2019). Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 19(1):223–237.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In Wolf, M. J. P. e Perron, B., editors, *The Video Game Theory Reader*, pages 221–235. Routledge.
- Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. PhD thesis, IT University of Copenhagen.
- Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press, 4 edition.
- Kim, H. S., Oh, S. H., e Park, Y. H. (2015). Developing an educational game for art education: Gesture recognition-based performance guidance for mozart's opera magic flute. In Zaphiris, P. e Ioannou, A., editors, *Learning and Collaboration Technologies*, volume 9192 of *Lecture Notes in Computer Science*, pages 573–582. Springer.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Mussi, R. F. d. F., Flores, F. F., e Almeida, C. B. d. (2021). Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. *Revista Práxis Educacional*, 17(48):60–77.
- Schlösser, A., Camargo, B. V., Marcon, A. N., e Morais, D. X. (2016). Representações sociais de término de relacionamentos amorosos em músicas do sertanejo universitário. *Psicologia em Revista*, 22(2):407–425.
- Stopel, B. (2024). Wonder, awe and negative emotions in what remains of edith finch. In Callahan, D., editor, *Visual Storytelling in the 21st Century: The Age of the Long Fragment*, pages 55–71. Springer Nature Switzerland, Cham.
- Stovel, N. F., editor (2019). *The Creation of iGiselle: Classical Ballet Meets Contemporary Video Games*. University of Alberta Press.
- Summers, T. (2018). Music and transmediality: The multi-media invasion of jeff wayne's musical version of the war of the worlds. *Twentieth-Century Music*, 15(2):231–258.