

**A verdade está na transmídia:
Arquivo X e um imaginário que se recusa a morrer**

***The truth is in transmedia:
The X-files and a imaginary that refuses to die***

Fagner Deport Ferreira do NASCIMENTO¹

Resumo

O presente trabalho propõe-se a analisar como o imaginário construído pelo seriado televisivo Arquivo X (1993-2002; 2016-2018) persistiu, mesmo após seu primeiro término oficial em 2002, através da construção de uma narrativa transmidiática que abrange vários produtos derivados como livros, filmes, spin-offs, jogos de videogame e histórias em quadrinhos. Como arcabouço teórico, no que tange a série televisiva, utilizamos Machado (2002). Sobre produtos e narrativa transmídia, recorremos a Jenkins (2009), Kinder (1991), Campalans, Renó, Gosciola (2014), Souza (2011) e Scolari (2014). Os objetos analisados foram alguns episódios da série original e algumas edições das histórias em quadrinhos que saíram após o término oficial em 2002. A conclusão a qual chegamos é a de que os produtos lançados ajudaram a trazer antigos vilões cultuados na série, trazendo mais elementos da mitologia e expandindo tramas até o retorno da série em 2016, alimentando os fãs durante o período de ausência.

Palavras-chave: Comunicação. Narrativa transmídia. Seriado. Quadrinhos. Arquivo X.

Abstract

The present work aims to analyze how the imaginary constructed by the television series The X-files (1993-2002; 2016-2018) persisted, even after its first official conclusion in 2002, through the construction of a transmedia narrative that encompasses several derivative products such as books, movies, spin-offs, video games and comicbooks. As a theoretical framework, regarding the television series, we use Machado (2002). About products and transmedia storytelling, we turn to Jenkins (2009), Kinder (1991), Campalans, Renó, Gosciola (2014), Souza (2011) and Scolari (2014). The objects analyzed were some episodes of the original series and some editions of the comic books that came out after the official end in 2002. The conclusion we reached is that the products launched helped to bring old cult villains into the series, bringing more elements of the series mythology and expanding plots until the series' return in 2016, feeding fans during the period of absence.

Keywords: Communication. Transmedia storytelling. TV Series. Comics. X-Files.

¹ Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).
E-mail: fagner.deport@gmail.com

Introdução

Em 1993, estreia a série televisiva *Arquivo X (The X-Files)*, criada pelo showrunner Chris Carter e veiculada pelo canal Fox, se estendendo até início dos anos 2000 e contabilizando cerca de 9 temporadas com em média 20 episódios cada. No que tange a sua forma, a atração foi uma das precursoras na combinação dos modelos: série e seriado, segundo os conceitos de Machado (2000). Série porque opera mediante uma narrativa central que se prolonga ao longo dos capítulos, conectando e retomando diretamente os mesmos elementos narrativos (sejam eles personagens, acontecimentos, inimigos, subnarrativas com dramas recorrentes dos personagens etc.). E seriado porque traz episódios que não necessariamente possuem relação direta entre si ou mesmo influenciam os posteriores / são influenciados diretamente por anteriores. Hoje, essa forma mista é mais recorrente na mídia, por isso utilizaremos no decorrer deste artigo os termos série e seriado como sinônimos.

A trama acompanha os agentes do FBI Fox Mulder (David Duchovny) e Dana Scully (Gillian Anderson). Ele um entusiasta do paranormal e inexplicável, enquanto ela, funcionava como seu contraponto cético e cientificista. A missão de ambos era investigar casos estranhos e complexos que a polícia usual não conseguia solucionar – os arquivos x do governo. Esses casos geralmente, por sua vez, eram divididos em episódios, denominados pelos fãs como *mitológicos*, relacionados ao cânone da série, e envolviam uma conspiração governamental extraterrestre que tangenciava a narrativa principal; e *monstro-da-semana*, que abordavam fenômenos paranormais e pseudocientíficos, como experiências genéticas, monstros, dimensões paralelas, cultos religiosos, mutantes, serials killers extravagantes, criaturas folclóricas, seres fantásticos, vírus mortais, divindades, sociedades secretas, mundo espiritual, tecnologias de controle, habilidades extrassensoriais, entre outros.

Herdeira de uma tradição de séries que abordavam o desconhecido através de casos insólitos, personagens excêntricos e situações surreais (como *Além da Imaginação*, *Kolchak e os Demônios da Noite* e *Twin Peaks*), Arquivo X aliou a temática do impossível a um discurso paracientífico, ou seja, utilizou em seu enredo elementos fantásticos com raízes na realidade. A desconfiança governamental norte-americana, especialmente após escândalos como Watergate, aliava-se a teorias científicas, recorrendo a um imaginário social urbano onde habitam os mitos, boatos, folclore, bem como os medos sociais e culturais.

O sucesso da série foi rápido e grandioso, transformando sua mitologia e personagens em objeto de culto até os dias atuais. Prova disso foi o retorno da série à televisão no ano de 2016, para duas novas temporadas, com menos episódios que a média de 20 das primeiras. É possível comprovar o fenômeno através dos inúmeros fóruns online² de fãs (os eXcers) criados na internet desde a década de 90 até os dias atuais, além da quantidade de produtos que se originaram através de Arquivo X, transformando-a em uma franquia altamente lucrativa responsável por gerar diversos livros, histórias em quadrinhos, jogos de videogame, dois longas-metragens para o cinema, um *spin off* (série derivada), além de muitos produtos licenciados, como camisetas, bonecos, chaveiros, trilha sonora, fitas, DVDs e outros. Todos esses subprodutos servem para expandir ou fomentar o interesse pelo universo de Mulder e Scully. Alguns desses derivados transmídia (JENKINS, 2009) foram lançados após o episódio final da série no ano de 2002, considerado por muitos como inconclusivo e repleto de *cliff hangers* (pontas soltas ou ganchos). No Gráfico 1 é possível ver a estrutura transmidiática da série.

Face ao exposto, analisaremos neste trabalho a trajetória transmidiática de Arquivo X que possibilitou a série manter-se viva até os dias atuais, mesmo após o término do seriado original. Traçaremos um panorama entre elementos da série com base nas noções e definições de Kinder (1991), Jenkins (2009), Souza (2011), Scolari (2012) e Campalans, Renó, Gosciola, (2014), além da breve análise dos produtos da franquia, como os quadrinhos publicados pela IDW (de 2014 até o momento da realização deste artigo), episódios da série e longas-metragens.

Conceituando e entendendo a narrativa transmídia em Arquivo X

A narrativa transmídia surge na realidade contemporânea, repleta de inconstâncias e incertezas e, por isso, possui características que nos ajudam a entender a manifestação desse fenômeno. Campalans, Renó e Gosciola (2014) relembram os conceitos de Hans Gumbrecht, acerca de destemporalização, destotalização e desreferencialização para tratar de transmídia. Por destemporalização, podemos entender a diluição do passado, presente e futuro. É possível percebê-lo nas práticas de redes através de múltiplas telas, simultaneamente, onde todo tema torna-se efêmero. Destotalização é o

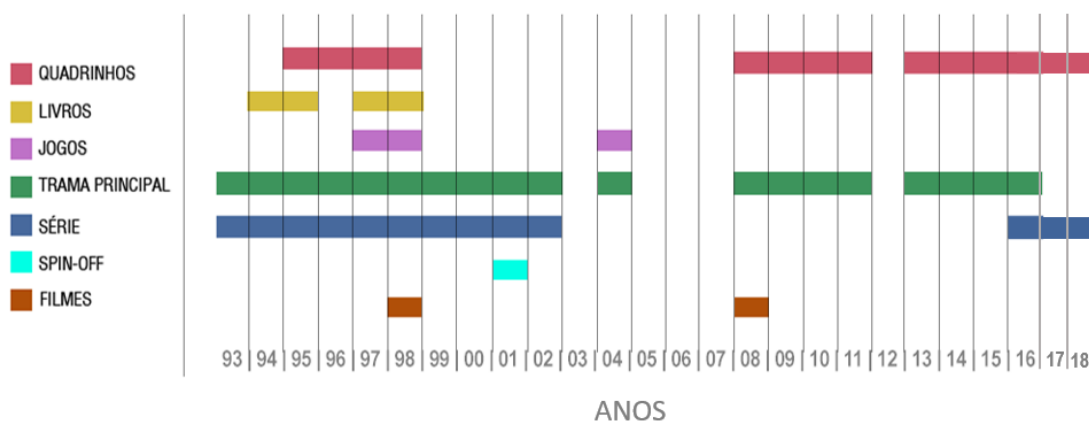
² HOWELL, Amanda. *The X-Files, X-Philes and X-Philia: Internet fandom as a site of convergence*. Research Gate, 2016. Acesso: <<https://www.researchgate.net/publication/29454652>>.

reconhecimento das teorias que tentam explicar tudo de forma individual, motivando à busca de diversas explicações em diferentes fontes. Já, a desreferencialização diz respeito à perda de referências, a partir da qual a objetividade do mundo exterior é abrandada, trazendo a noção de falta de mundo concreto, muito ligada à realidade virtual e às comunidades online. Segundo os autores:

Estas mesmas três perspectivas que, precisamente nos auxiliam a entender nossa época, também muito nos dizem a respeito da narrativa transmídia que é estruturada na simultaneidade (destemporalização), múltiplas narrativas complementares (destotalização) oferecidas nas mais diversas telas ou mídias (desreferencialização) (CAMPALANS; RENÓ; GOSCIOLA, 2014, p. 7).

A narrativa de Arquivo X é condizente com essas asserções: a série gerava discussões infindas entre seus fãs na internet, ambiente em que foi pioneira (destemporalização), além de gerar vários produtos derivados, com histórias inéditas que complementavam os arcos principais vistos na série (destotalização) e possui, até os dias atuais, forte apelo na televisão aberta e paga, streamings na internet³, filmes no cinema e histórias em quadrinhos que continuam sua saga (desreferencialização).

Gráfico 1 – Produtos midiáticos de Arquivo X



Fonte: imagem elaborada pelo autor.

Para Henry Jenkins (2009), as narrativas estão se tornando mais complexas na arte de criar universos. E esses universos criados possuem ambientes atraentes que são impossíveis de serem completamente explorados ou esgotados em uma obra ou única

³ Na época que este estudo foi realizado, a série constava no catálogo da Netflix. Na época de revisão deste artigo, Arquivo X constava na Amazon Prime, Globoplay e Fox Brasil.

mídia. Além disso, o papel do fã é fundamental, pois suas especulações e elaborações ajudam a expandir esses universos em inúmeras direções. A esse fenômeno o autor atribui o termo "convergência":

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29).

A convergência é um fenômeno que acontece na indústria do entretenimento, nos mesmos aparelhos, nas mesmas franquias e nos mesmos grupos de fãs. A partir dela, se cria o que Marsha Kinder denominou em 1991 como intertextualidade transmidiática, na qual além de serem criados produtos semelhantes e derivados de uma franquia original, o imaginário dos fãs é alimentado. Esse conceito foi baseado em seu estudo que analisou franquias populares nos anos 90, como *As Tartarugas Ninjas* cujo filme do cinema complementava o universo narrativo dos desenhos animados, bem como os jogos de videogame baseados nos personagens. Todos os meios, assim, estariam colaborando de forma a expandir o universo da franquia ampliando a experiência dos fãs. Henry Jenkins atualizou esse conceito por meio do termo narrativa transmídia:

Uma história 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 faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida a um filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 138).

Além disso, cada ponto de acesso à franquia deve ser independente, cada produto precisa fornecer uma história completa e coesa, sem que dependa do produto original. Assim, não é necessário assistir ao filme ou a série para entender e gostar dos seus derivados, independentemente da plataforma.

Souza acredita que podemos separar nas narrativas transmídia elementos primários e secundários. Elementos primários seriam “aqueles que apresentam o universo ficcional e dão sustentação à obra como um todo, como um livro, um filme ou uma série de televisão” (SOUZA, 2011, p. 54). Já os secundários ou extensões midiáticas, são os produtos que exploram subtramas, histórias paralelas e personagens secundários a partir

do universo ficcional da narrativa e "podem ser lançados em conjunto com os primários ou nos intervalos entre um produto e outro, fazendo com que o público continue entretido com a narrativa" (SOUZA, 2011, p. 54).

Arquivo X traz inúmeros exemplos de elementos primários e secundários em cada uma de suas produções, como dissertaremos a seguir. De 1994 a 1998, pouco tempo após o lançamento da série, os produtores e autores lançaram livros com novelizações da franquia. Neles, constavam tanto adaptações de episódios como histórias inéditas, que se valiam de todo aparato imaginário da série para expandir seu universo fantástico. Um exemplo é o livro *Anticorpos* (1998), que traz em sua trama os agentes Mulder e Scully investigando o caso de um garoto com um anticorpo tão poderoso que possibilitaria as curas para doenças como câncer e aids. O contexto da história situa o leitor entre a terceira e a quarta temporada da série televisiva, conectando-se com as reflexões de Scully sobre seu câncer e a morte de sua irmã. A história complementa visões e estimula reflexões do espectador da série ao mesmo tempo que entretém o leitor de primeira viagem que, porventura, ainda não foi iniciado ao universo ficcional do seriado. O estilo narrativo do programa é marcante nas obras literárias, sempre fornecendo ao leitor as teorias científicas e embates argumentativos entre Mulder e Scully, além da atmosfera conspiratória, com queimas de arquivo e agentes misteriosos atrapalhando as investigações. Paralelo aos livros, também foram lançadas histórias em quadrinhos, novamente buscando manter o equilíbrio entre adaptações de episódios e histórias inéditas. Essa incursão durou cerca de quatro anos, com roteiros aprovados pelo próprio criador Chris Carter, sendo alguns deles escritos por roteiristas e produtores da série, como Frank Spotniz e Vince Gilligan.

Em 1998, foi lançado o jogo eletrônico *X-files: The Game*, que apresentava uma história inédita com cenas gravadas com os próprios atores. O jogo era interativo, onde as escolhas clicadas pelo jogador determinavam o destino da trama. A lógica era acompanhar um agente do FBI que tinha a missão de resgatar os agentes Mulder e Scully, em uma trama situada em algum momento durante a terceira temporada em termos cronológicos, expandindo a trama sem inferir na mitologia principal.

Neste mesmo período, foi lançado nos cinemas o filme *Arquivo X: Resista ao Futuro*, no qual, Mulder e Scully precisavam resolver um caso que desenvolvia os acontecimentos do arco mitológico da série e fazia a conexão entre a quinta e a sexta temporada. O filme foi o primeiro trabalho de transmídia que realmente influenciou na história da série, expandindo-a e complementando-a, conectando fatos entre temporadas e

determinando o destino da narrativa principal – podemos afirmar que foi o elemento primário definitivo. O filme alterou os destinos da série de forma diegética e extradiegética. Por exemplo, foi a partir dele que as histórias dos episódios passaram a ser mais diurnos, solares em ambientes mais desérticos e quentes, já que as filmagens passaram a ser realizadas em Los Angeles, contrastando com o clima e aura estabelecidos até então, quando a série era filmada em Vancouver no Canadá (mais fria, nublada e úmida). Muitas tramas, em razão dessa mudança, passaram a ser mais alegres, ousadas e até românticas (após o quase beijo dos agentes no filme). Por fim, há também, a partir deste ponto, o advento do formato widescreen na filmagem, transmitindo um tom mais cinematográfico na experiência visual do seriado.

Mesmo sendo fundamental para o desenrolar da série, o filme consegue criar uma trama consistente o suficiente para leigos no universo Arquivo X, sendo explicativo e didático no que diz respeito às motivações dos agentes e à conspiração alienígena com o governo.

Na mesma época, foi lançado um *spin off* da série com personagens coadjuvantes chamada *Os Pistoleiros Solitários (1998)*, que logo é cancelada e tem seu último episódio em um crossover com Arquivo X, onde os personagens (aparentemente) morrem.

Este conceito também se relaciona com a noção de transmedia storytelling construído por Scolari (2014). Segundo o autor, é uma narrativa que mescla a expansão da narrativa paralelamente à expansão das mídias:

Neste contexto, a narrativa transmídia pode ser considerada um caso específico de narrativa transtextual mais geral. Muitas estratégias que permitem que as histórias atravessem vários textos no mesmo meio muitas vezes, também funcionam para permitir que as histórias cruzem múltiplos meios (ou seja, com técnicas como serialidade, cliffhangers etc.). Assim, a teorização das expansões narrativas utiliza dos mesmos princípios, sejam eles transtextuais ou transmidiáticos (SCOLARI, 2014, p. 3).

O autor atenta que a expansão textual implica também em considerarmos peças e produtos menores como trailer, sneak-peeks e recapitulações de episódios em nossas pesquisas como possíveis produtos do pacote transmidiático.

É possível percebermos em boa parte dos exemplos citados que a franquia havia criado um modelo de narrativa transmídia ideal, pois segundo Jenkins (2009) cada meio deve fazer o que faz melhor sem entregar o mesmo conteúdo, sendo que cada acesso à franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir a fruição autônoma. Logo, não

é preciso ter visto o filme para desfrutar do game, mas as tramas precisam ser novas histórias que complementam a narrativa inicial com traços genealógicos em comum.

Em 2002, a série chega ao seu fim na nona temporada devido à baixa audiência e conflitos entre os envolvidos. O episódio final foi considerado inconclusivo por boa parte da crítica e fãs, abandonando muitos ganchos, como o paradeiro de William (o filho dos agentes principais entregue à adoção), os rumos da conspiração extraterrestres e casos inconclusivos. Mulder e Scully terminam sua saga televisiva vivendo sob identidades falsas após seu afastamento do FBI e fechamento dos arquivos X do governo.

Arquivo X retoma seu legado

Após o término da série, novos produtos de Arquivo X continuaram a ser lançados mostrando que a franquia tinha um legado instituído maior que sua série. Exemplos não faltam, como um novo jogo de videogame em 2004, *X-files: Resist or Serve*, que transportava o jogador para uma trama de zumbis e alienígenas situada na sétima temporada, ou as histórias em quadrinhos lançadas pela editora Wildstorm em 2008, que se passavam durante a quinta temporada. Ambos produtos alimentaram o imaginário e perpetuaram a franquia, sem necessariamente mudarem os rumos da trama norteadora que envolvia o arco mitológico da série.

Com isso, podemos entender o porquê de a franquia Arquivo X se recusar a morrer: seus espectadores e fãs tendem a demandar mais produtos derivados que continuem explorando o universo ficcional da série, com seus modos próprios de ver o mundo, ler a vida e materializar experiências que partem de si. Ou ainda respostas para as pontas soltas de casos apresentados, bem como mais exemplos de teorias elocubradas nas tramas da série. Muitos artigos científicos e sites mostram o quanto os fóruns e fãs continuaram comemorando as possíveis continuções da trama de Arquivo X, compartilhando notícias e criando fanfics (histórias ficcionais com os personagens) mesmo sem a confirmação exata da volta da série (HOWELL, 2016). A partir desse fato, podemos confirmar que a segunda perspectiva acerca do fenômeno transmedia storytelling também está presente: a soma da indústria midiática (cânone) com a cultura colaborativa (fandom), que contribui ou ajuda a determinar seus rumos (SCOLARI, 2014).

Para saciar os desejos dos fãs, em 2008 foi lançado o longa-metragem *Arquivo X: Eu Quero Acreditar*. O filme gerou muita expectativa por mostrar após seis anos uma

continuação efetiva para a trama do seriado. Mas ao invés de seguir o formato “episódios mitológicos” como o primeiro filme, o enredo é do tipo “monstro-da-semana”, com uma narrativa envolvendo experiências científicas clandestinas com o objetivo de tornar seres humanos imortais.

Questões científicas e religiosas pertinentes à época, como tratamento alternativo por células-tronco na recuperação de pacientes com câncer versus a perspectiva religiosa, faziam também parte da história. Apesar de a trama reabrir os arquivos X temporariamente, mostrar a vida dos agentes Mulder e Scully após serem afastados do FBI (ele como investigador e ela como médica), seu drama pessoal com o desconhecimento do paradeiro de seu filho e o retorno às investigações do impossível, o filme continuou a alimentar a imaginação dos fãs ao deixar muitas perguntas sem resposta.

Aqui, os produtores usaram o *transmedia storytelling* como técnica, contando a história através de várias mídias, de modo que quando identificado o enredo mais importante, a história principal - que no nosso objeto passou a ser pontos da mitologia, como a situação em que se encontrariam os agentes Mulder e Scully após o término da série - separa as ações mais importantes da trama, independente das outras partes da grande história, para que elas consigam contar a própria história em si. A partir daí, o jogo estabelecido entre as narrativas (ou partes da história) deve despertar a curiosidade do público em saber maiores detalhes da história principal (CAMPALANS; RENÓ; GOSCIOLA, 2014). Devido a isso, aparentemente, não há como determinar se haverá enfim um término definitivo da série ou a resolução dos destinos dos protagonistas.

De 2013 até o presente momento, a Editora IDW começou a publicar uma série em quadrinhos que se propõe a mostrar a continuação direta do seriado televisivo. Os quadrinhos *X-files Season 10*, que contém 25 edições (o que equivaleria a 25 episódios de uma temporada) tem roteiros escritos com a contribuição do próprio Chris Carter.

Duas edições desses quadrinhos (cinco e seis), na história denominada *Hosts*, contam a história de pessoas que começam a desaparecer nos esgotos. Mulder e Scully investigam o caso e descobrem que os responsáveis pelos desaparecimentos são uma espécie de homens-verme, semelhantes ao monstro do episódio *O Hospedeiro* (segundo episódio da temporada dois) do seriado, um dos mais lembrados e queridos pelos fãs. No quadrinho, os agentes remontam teorias de como seria possível o monstro ter se reproduzido já que foi aparentemente morto no episódio da série. Scully faz uma necropsia na criatura semelhante à mostrada no episódio televisivo, porém, nas partes que

sobraram do homem-verme após o mesmo ser partido ao meio no fim daquele episódio (Figura 1).

Figura 1 – Flukeman na série e nos quadrinhos



Fonte: imagem elaborada pelo autor com base em imagens da série (THE HOST, 1994) e dos quadrinhos (THE X-FILES SEASON 10, 2013).

Outro exemplo marcante dessa incursão nos quadrinhos acontece na edição em quadrinhos de X-files Season 11, que traz nas edições dois, três e quatro a história Home Again (Figura 2), onde os inimigos são a família deformada Peacock, que escapou dos agentes no episódio “O Lar” (T04E02), um dos mais polêmicos da série televisiva por mostrar mortes gráficas e relações incestuosas, resultando em sua proibição na televisão aberta. Assim, a maior parte dos episódios em quadrinhos, todos inéditos, remonta tramas clássicas da série ou referências e reconfigurações de fórmulas de episódios bem sucedidos na série televisiva. Há edições de quadrinhos que são verdadeiros amálgamas de outras histórias acompanhadas na série.

Figura 2 - Família Peacock na série e nos quadrinhos



Fonte: imagem elaborada pelo autor com base em imagens da série (HOME, 1996) e dos quadrinhos (THE X-FILES SEASON 11, 2015).

O paradeiro do filho dos agentes, William, é várias vezes mencionado nos quadrinhos, mas nunca mostrado, mesmo que tomando certo destaque em todas as produções pós-série, o que além de uma estratégia de transmedia storytelling, também significa um dos maiores ganchos que contribuem com a força do imaginário da série, podendo ser categorizados como elemento secundário da narrativa transmídia (SOUZA, 2011).

Em paralelo, o legado deixado por Arquivo X manteve vivo seu imaginário. Outras séries que sofreram sua influência, abordando o sobrenatural e desconhecido, ajudaram os fãs a esperarem por sua possível, porém improvável, volta às telas. *Supernatural*, *Fringe*, *The 4400* (que trazem em seu enredo criaturas fantásticas, imaginário científico e mitologias) e *CSI*, *Dexter*, *Bones*, *Cold Case* (que tratam da perícia criminal como fetiche remetendo às teorias e necrópsias feitas por Scully em Arquivo X) possuem um imaginário tão frutífero e próximo à série pioneira que se torna compreensível a eterna expectativa gerada de um retorno da série aos meios comunicacionais, uma vez que mantiveram sua chama do imaginário acesa.

Em 2016, para alegria de seus fãs, a série original retornou ao canal Fox em um formato “minissérie”, com apenas seis episódios (quando outrora eram em média 20 por temporada), o que resultou em grande expectativa e audiência por parte do público. O seriado voltou repaginado, com seu contexto alinhado com a realidade vigente. Como exemplos, há tramas mitológicas envolvendo vazamento de informações de celebridades da internet aos moldes WikiLeaks (*My Struggle*, T10E01) e um monstro-da-semana, invocado através de intervenções artísticas urbanas referenciando Banksy (*Home Again*, T10E04). Da mesma forma que no filme de 2008 e nos quadrinhos de 2013, acompanhamos Mulder e Scully sendo recrutados novamente pelo FBI para resolverem casos insólitos com a reabertura dos arquivos X. As tramas valem-se de formas já utilizadas como o eterno retorno dos agentes, o encontro nunca realizado com o filho William e a ameaça de uma invasão alienígena iminente. Na série, bem como nos quadrinhos, personagens até então considerados mortos, como o maior antagonista da série, o Canceroso, aparecem vivos. Em 2020, produtores anunciaram uma animação com tom humorístico que será contextualizada no universo de Arquivo X⁴.

⁴ Arquivo X: Albuquerque será produzida pela Fox. Acesso em 02/11/2020. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/176622-arquivo-x-animacao-derivada-serie-produzida-fox.htm>>

Considerações finais

A maior reflexão que podemos fazer acerca dos conceitos e exemplos tratados até então é que não só uma boa estratégia ou narrativa transmidiática, pensada como tal desde o seu cerne, irá garantir vida longa a uma franquia. Filmes como *Matrix* (1999), um dos maiores exemplos de narrativas transmídia moderna, possui uma trama que se estende por diversos meios de comunicação, formando um universo maior e complexo. Mesmo assim, não conseguiu resistir bem ao tempo, fazendo com que seu universo perdesse a força e acabasse por não desenvolver mais derivados após o término da própria saga cinematográfica.

Porém, quando a trama é fascinante e ao mesmo tempo deixa lacunas ou, ainda, quando há existência de um universo ficcional quase que plenamente autossuficiente e autorreferencial, o caminho transmídia poderá, enfim, ser criado naturalmente, sem uma estratégia pensada desde o início como defende Jenkins (2009).

. Em 2018, a série voltou à televisão para a temporada 11, com cerca de 10 episódios, dando continuidade à história retomada em 2016. Apesar de abordar temáticas novas como episódios que brincam com a *fake news* e plasticidade da verdade ou mesmo que trazem os perigos da tecnologia e uso de drones, os produtores parecem não saber como terminar a história de forma satisfatória. Novamente, a temporada acaba sem conclusão, o que nos dá margem para a interpretação de que Arquivo X voltará em breve, pois seu imaginário, assim como muitos de seus inimigos, se recusa a morrer.

Referências

ANDERSON, Kevin J. **Arquivo X - Anticorpos**. Varginha. Editora Unicórnio Azul, 1998.

ARQUIVO X. Chris Carter. Local: Vancouver/ Los Angeles. Produtora: Ten Thirteen Productions. Distribuidora: 20th Television. Produção executiva: Howard Gordon, Frank Spotniz, Vince Gilligan. 1993. 45min | 60 min, Dolby SR, colorido. The X-files.

CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá. Editorial Universidad del Rosario, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo, 2 ed. Editora Aleph, 2009.

HOME. In: **The X-Files**. Criação de Chris Carter. Direção de Kim Manners. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 1996. 44min, son., color. Temporada 4, episódio 2. Série exibida no Star+. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

HOWELL, Amanda. **The X-Files, X-Philes and X-Philia**: Internet fandom as a site of convergence. Research Gate, 2016. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/29454652>> [acesso em 14/09/2021]

KINDER, Marsha. **Playing with power in movies, television, and video games**: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press, 1991.

MACHADO, Arlindo. **Televisão levada a sério**. S. Paulo: SENAC, 2002.

SCOLARI, Carlos A., Paolo Bertetti, and Matthew Freeman. **Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. DOI: 10.1057/9781137434371.0005.

SOUZA, Maurício D. **Jornalismo e cultura da convergência**: a narrativa transmídia na cobertura do cablegatenos sites El País e Guardian. 2011. 251f. Dissertação (Mestrado). UFSM, Santa Maria, 2011.

THE HOST. In: **The X-Files**. Criação de Chris Carter. Direção de Daniel Sackheim. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 1994. 45min, son., color. Temporada 2, episódio 2. Série exibida no Star+. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

Episódios

THE X-FILES SEASON 10, Sandiego: IDW Publishing, n. 6, 2013.

THE X-FILES SEASON 10, Sandiego: IDW Publishing, n. 7, 2013.

THE X-FILES SEASON 11, Sandiego: IDW Publishing, n. 2, 2015.

THE X-FILES SEASON 11, Sandiego: IDW Publishing, n. 3, 2015.

THE X-FILES SEASON 11, Sandiego: IDW Publishing, n. 4, 2015.