

EXPERIMENTAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE NOVAS CONVERGÊNCIAS MIDIÁTICAS EM FRANQUIAS TRANSMÍDIA

Felipe Viveiros da ROCHA, (UFSC)¹

felipe.vr1988@gmail.com

Mônica STEIN, (UFSC)²

moni_stein@yahoo.com.br

Resumo: A convergência midiática e o próprio termo transmídia vem sendo discutidos por autores faz algumas décadas. Porém, foi a partir do evento New Orelans Media Experience, sobre convergência, ocorrido em 2003, em Boston, e do livro Cultura da Convergência de Henry Jenkins, lançado em 2006, que o contexto ganhou a dimensão conceitual da produção midiática atrelada a narrativa transmídia, ao invés da reflexão primária da convergência como junção de tecnologias. Abordando tal conceito e considerando o processo transmidiático como um sistema de convergência midiática, bem como a relação de influência e interferência do público através da cultura da participação e da inteligência coletiva, o presente artigo retrata uma das pesquisas em andamento neste contexto realizada no G2E - Grupo de Educação e Entretenimento –, da Universidade Federal de Santa Catarina, que estruturou um modelo de gestão criativa por células de produção para cada produto de entretenimento inserido dentro de uma franquia transmídia, atrelado a um sistema de compartilhamento com as demais produções. Neste sistema, experimenta formas distintas de convergência. Entre elas, a que aqui se apresenta – uma criação convergente diferenciada que, independente da ideação do produto ao qual se conecta, aplica recursos sequer pensados para o mesmo. Trata-se da transposição midiática da história em quadrinhos Cubo, pertencente ao universo transmidiático The Rotfather, criado pelo G2E, para um produto audiovisual para múltiplas plataformas mantendo a ideia e forma do meio primário, porém explorando a linguagem e os recursos da nova mídia escolhida. Tem-se, conseqüentemente, um produto novo no conjunto da franquia, mas que ainda se relaciona transmidiaticamente com o primário ao qual se conecta.

Palavras-chave: Franquia Transmídia; The Rotfather; Convergência Midiática; Narrativas Transmídia; G2E [Grupo de Educação e Entretenimento].

Abstract: Since 2003, media convergence and transmedia concept have become a studied subject by researches and even discussed at events, like in the first one, New Orleans Media Experience, that happened in Boston at the same year. To understand better all the concepts discussed since that, this paper presents one of the researches inside The Rotfather transmedia project, inside the G2E (Education and Entertainment group), a research group inside Federal University of Santa Catarina, Brazil. The experience created an audiovisual installation based on a Comic Book from the franchise, to explore and study the participatory culture and collective intelligence in media convergence. The group created a method to develop the experience based specially in the G2E multi cells transmedia creation system.

¹ Graduando em Design na Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Formado em Tecnologia Mecatrônica pelo Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC. Integrante do G2E [Grupo de Educação e Entretenimento].

² Pesquisadora DT do CNPq; Professora DE nos Cursos de Animação e Design da UFSC (desde 2010); Mestre (1997) e Doutora (2003) em Gestão do Design. Estudou no MIT (Massachusetts Institute of Technology) (2001), e na Harvard University (2007). Criou o G2E [Grupo de Educação e Entretenimento] em 2011 para criar e pesquisar o entretenimento transmídia como estratégia econômico criativa para países.

Keywords/Palabras clave: Transmedia Franchise; The Rotfather; Media Convergence; G2E [Education and Entertainment Group]

INTRODUÇÃO

A discussão sobre convergência das mídias vem desde 1983 com o pesquisador Ithiel de Sola Pool, no seu livro *Technologies of Freedom* (JENKINGS, 2008, p.38) . Neste ele iniciava as primeiras discussões sobre a imprecisão das fronteiras entre as mídias, observando que uma mesma mídia poderia ser transmitida por diferentes canais de transmissão, assim como um canal que antes transmitia uma só mídia poderia passar a transmitir diversas delas.

Mas a discussão não ficaria somente neste aspecto, ela se ampliaria para a discussão sobre como realizar essas convergências e quais os meios para isso (JENKINGS, 2003; DENA, 2009).

Com a evolução das tecnologias as mídias começaram a se comportar como se estivessem todas ligadas a um mesmo centro ou, metaforicamente, como se fizessem parte de um equivalente eletrônico do ‘canivete suíço’ - um aparelho que realiza funções diversas e que já não é mais produzido somente para sua função original – que seria o celular, que já não serve apenas para fazer ligações telefônicas, como explica Jenkins (2008).

Mas a grande discussão desde então é como produzir dentro desse universo de convergência e como transpor uma mídia para outra quando se tem tantas possibilidades. Essa era uma das grandes buscas dos que foram ao New Orleans Media Experience em 2003, evento de convergência midiática. Membros da indústria de mídia lá estiveram para tentar descobrir qual seria a solução para este problema e que modelos serviriam como diretrizes criativas. No final do evento, o grande resultado, segundo Jenkins (2008, pg. 35), foram os três desafios definidos para serem superados:

1. A convergência está chegando e é preciso estar preparado;
2. A convergência é mais difícil do que aparenta.
3. Todos sobreviverão se trabalharem conjuntamente.

Infelizmente, em relação ao terceiro desafio, ninguém sabia como resolver (JENKINS, 2003, pg. 35)

A convergência midiática vêm junto com uma importante participação do público. Produzir sem considerar quem vai consumir não é mais possível. E, principalmente atualmente, o consumidor já não é mais passivo. Busca estar inserido nesse meio e contexto. E é isto que caracteriza a cultura da participação a qual a convergência midiática discute e proporciona. Santaella (2015) conclui que a cultura da participação é a reapropriação do espaço organizado pelo usuário, utilizando técnicas de produção sócio-cultural.

Dentro desse pensamento, Canavilhas (2014) relaciona a convergência midiática como um fator que gera um novo grupo de regras, ainda em construção, com o qual produtores e consumidores de mídia precisarão interagir.

Nesse meio onde regras ainda estão sendo criadas, diversos modelos de criação midiáticas são testados e realizados por cada proponente. Neste sentido, o projeto que aqui se apresenta, é uma das pesquisas inseridas em um dos projetos do grupo G2E (Grupo de Educação e Entretenimento) da Universidade Federal de Santa Catarina, que busca trazer mais uma visão neste caminho, porém diferenciando-se um pouco do caminho padrão de uma cultura de participação externa, onde somente o consumidor final interage. Traz como proposta teórico-prática uma participação interna, onde aqueles que estão no processo criativo dos meios de produção interagem com áreas diferentes para sugerir novas possibilidades e mídias. Portanto, neste artigo apresenta-se o modelo de gestão aplicado no projeto da franquía transmídia The Rotfahter, através de sua distinta estrutura logística de ambiente criativo, e como dela surgem produtos de convergência midiática. O case aqui apresenatdo trata da experiência midiática derivada de um dos quadrinhos da franquía, CUBO.

FERRAMENTAS E TEORIAS:

Produção Nuclear:

O modelo de produção do projeto The Rotfahter estrutura-se através de células, onde cada grande área (animação, história em quadrinho, jogos digitais, jogos analógicos, storyworld, entre outros) tem um grupo e ambiente de produção específico, onde se estuda e discute a mídia e o conteúdo a ser construído.

Cada célula de trabalho tem um sistema de funcionamento próprio, com metodologia específica. E todas elas tem comunicação com o Storywolrd e Artwolrd:

“O storyworld (ou universo) é a coluna vertebral a partir da qual novas histórias ou aspectos infinitos da narrativa principal podem ser criados, compartilhados e adicionados. Todas as histórias completas separadas em si mesmas, mas todas seguindo as mesmas regras da realidade que as tornam claramente pertencer a um mundo central maior, mais complexo e comum. Como o universo ficcional da Marvel ou The Walking Dead.” (GIÁCOMO, 2017)

Arthur Danto (2009) coloca que a definição da obra de arte é controlada pelo Artworld, o mundo da arte. Por vezes tratado como sinônimo do campo, os conceitos divergem conforme as definições dadas por autores. Loïc Wacquant destaca em ‘Mapear o Campo Artístico’ (2005), *“a noção de campo artístico difere da noção de mundo da arte, pois ao invés de se concentrar em interações entre os agentes que produzem e avaliam 2318 as obras de arte, o campo “centra-se na estrutura de posições objectivas e relações invisíveis de poder que unem e ligam os agentes”* (2005, p.119). A proposta artística seria mais um espaço de lutas e imposição simbólica do que ações coletivas colaborativas. (Andrade, 2011)

Logisticamente, no sistema nuclear do The Rotfather, as histórias dentro de cada célula midiática são pré-produzidas, seja por uma ideia própria ou um por uma solicitação do storyworld. Elas realizam o primeiro storyline ou argumento inicial. Este segue posteriormente para o Storyworld que então analisa o que recebeu quanto a pertinência narrativa em relação ao universo, ou seja, se está condizente com o mundo transmidiático narrativo geral, e retorna para a célula midiática, para que esta dê continuidade criativa – aprofundar o argumento ou realizar o roteiro inicial. Este volta para revisão no Storyworld para um feedback final para que, ao realizar esta etapa, permita que a célula passe para a fase de produção da mídia propriamente dita.

Com o Artworld, o processo é mais próximo, onde inicialmente é analisado o estilo a ser aplicado em cada mídia, com indicações dentro de um conjunto semântico visual, que observa as construções de concepts, cenários e alinhamento estético de personagens e mundo narrativo. Artes de diversos estilos visuais são analisadas e aprovadas por um diretor de arte geral dentro do Artworld, que acessora os diretores artísticos dentro de cada célula midiática em função do estilo escolhido para cada uma delas.

A logística e gestão de produção se baseia numa adaptação do sistema Scrum, em que semanalmente todas as células se encontram em uma reunião geral para apresentar suas produções e novidades para as demais, com o intuito de que todas apreciem o processo produtivo de todas e interajam quando necessário.

Podem surgir neste momento novas ideias e possibilidades. Pessoas de outras células midiáticas podem interferir ou passar a participar de uma produção já iniciada ou que está para iniciar.

As reuniões são divididas pelas áreas midiáticas das plataformas escolhidas para trabalho da franquia, e o líder de cada célula apresenta o conteúdo/atividades realizados na semana. Juntamente com o grupo de Gestão, Artworld e Storyworld, todos os encaminhamentos para cada célula midiática são realizados conjuntamente. Logo, na reunião é possível a delimitação de novos encaminhamentos e até mesmo a construção de novas ideias. Este sistema acaba por configura-se, em semelhança, com o que Moggi (2001) define como célula de produção:

“Uma das vantagens também é criar condições para que o modelo de gestão da empresa sofra uma brutal transformação saindo do paradigma de: primeiro planejar, depois executar e na seqüência controlar, criando condições para que estas ações sejam realizadas simultaneamente. Essa é uma característica intrínseca de todo organismo vivo, resultando daí em saltos quânticos e não apenas melhoria adicionais, em termos de resultados quantitativos para os negócios e qualitativos para o processo de desenvolvimento individual e coletivo em todos os níveis da organização”. (MOGGI, 2001, p.27)

Neste sentido, uma das novas idéias dentro da reunião trouxe a luz a proposta de uma convergência midiática relacionada a um dos quadrinhos da franquia, propondo uma intervenção artística em espaço aberto ou fechado que proporcionasse ao público do projeto, ou meros transeuntes, a possibilidade de imersão no que o quadrinho propunha enquanto história. Não se trataria de realidade virtual ou aumentada, mas sim de uma instalação artística realizada com projeções, que será melhor descrita enquanto processo nos tópicos que seguem.

A partir do momento que o processo de convergência transmidiático foi idealizado, passou-se para o processo metodológico de planejamento e construção da experiência.

MÉTODO

O trabalho foi realizado em etapas, sendo elas: imersão e oportunidade, estudo do material, pré-produção, produção, exibição, reação do público e novas possibilidades (Figura 1). Cada etapa teve sua importância e impulsionou a próxima. Tirando a etapa de imersão e oportunidade, todas as outras etapas funcionaram de forma cíclica.

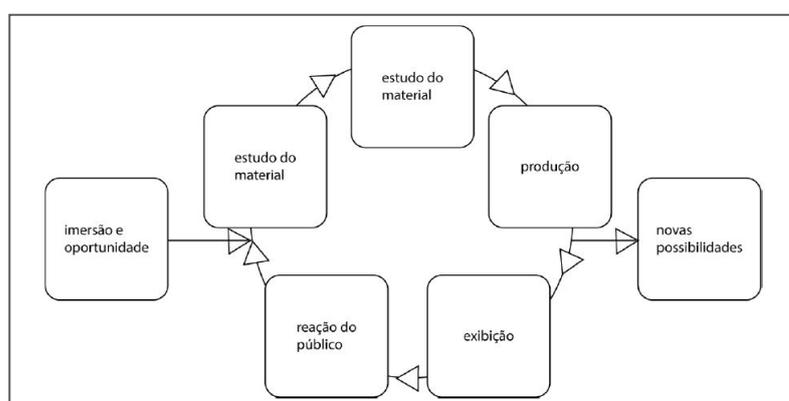


Figura 1: Etapas do Método idealizado por Felipe V. Da Rocha/G2E.

O processo, detalhadamente, começou com a ‘etapa de imersão e oportunidade’. Está se deu durante as reuniões gerais do projeto The Rotfather. Nessa etapa houve a imersão no que ocorria nas produções por área, de forma a conhecer tudo que estivesse sendo feito ou pensado para o projeto - as reuniões de Scrum semanais permitem uma nível de imersão que torna possível estar contato com os produtos, os criadores e até mesmo as opiniões de outras pessoas atuantes no projeto e que não necessariamente atuam nas áreas que se discute no momento. Além disso, é possível conhecer um pouco dos métodos de criação e pensamentos dos demais integrantes da pesquisa/franquia, assim como analisar quais áreas ainda não estão sendo exploradas.

É nessa etapa que ocorre o sistema participativo, pois ao conhecer tudo que está sendo feito ou até mesmo que já foi produzido, se pode pensar em novas ideias e mídias. O modelo de células de produção ainda permite a troca de ideias com pessoas especializadas em determinadas áreas, de forma a conhecer todos os produtos e visão destes em relação ao que estão criando e as mídias que poderiam estar atreladas a eles.

A cultura da participação torna-se viável justamente por estes motivos, pois este sistema participativo permite, e permitiu para a pesquisa que aqui se descreve, que fosse observado um produto em produção para transportá-lo, paralelamente, para uma nova criação, sem a interferência direta do criador deste.

Está-se falando da história em quadrinho (HQ) CUBO, que foi apresentada algumas vezes durante as reuniões gerais e após sua temática ser exposta e explicada, foi percebido o potencial de se ter um novo produto a partir desta mídia. A escolha pelo audiovisual deu-se pela abordagem experiencial que ela trazia.

A segunda etapa do método proposto pela pesquisa dizia respeito a dois momentos de ‘estudo de material’. Como se pretendia idealizar uma mídia adicional e derivada do quadrinho CUBO, este material precisaria ser analisado e bem conhecido, indo além do que foi apresentado e discutido nas reuniões SCRUM (etapa de estudo de material 1). Passou-se então para um momento em que o material, ou quadrinho neste caso, foi destrinchado em todos os seus aspectos para que se pudesse observar os melhores elementos para serem utilizados na experiência da instalação audiovisual que se pretendia. Para o projeto foram analisados todos os quadros finalizados e anotados quais deles poderiam gerar interessantes aplicações em uma mídia de projeção visual e sonora experimental.

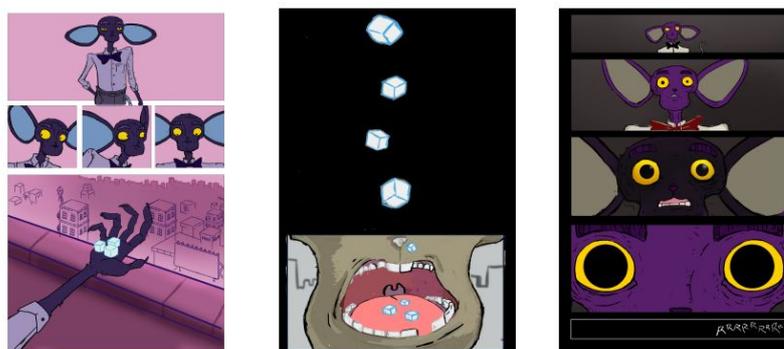


Figura 2. Páginas/quadros da HQ CUBO – The Rotfather/G2E

Nesta etapa foi possível, e fica como recomendação, utilizar algumas ferramentas de análise semântica, como mapa semântico, mapa mental e painel de referências. Caso o projeto original já tenha tais painéis, os mesmos podem ser pegos, sem que seja necessário refazê-los. Para esse projeto foi criado, adicionalmente, um painel de referências para se definir as sensações iniciais que se desejava passar.

Escolheu-se um quadro inicial da HQ para ser recortado e colocado em camadas no photoshop. O quadro foi definido de forma que fosse possível transmitir a sensação que o mesmo passava – uma alucinação - sem precisar de uma narração específica.

Ainda foi definido o programa que seria utilizado e o formato de exibição (etapa de estudo de material 2). Neste caso o software seria o Resolume 5 e o formato pensado para ser projetado em fachadas, muros, tetos, entre outros. Isto permitiria explorar uma proposta de produto que ainda não havia sido criada dentro do The Rotfather, além de permitir um estudo mais aprofundado do público em projeções ao vivo.

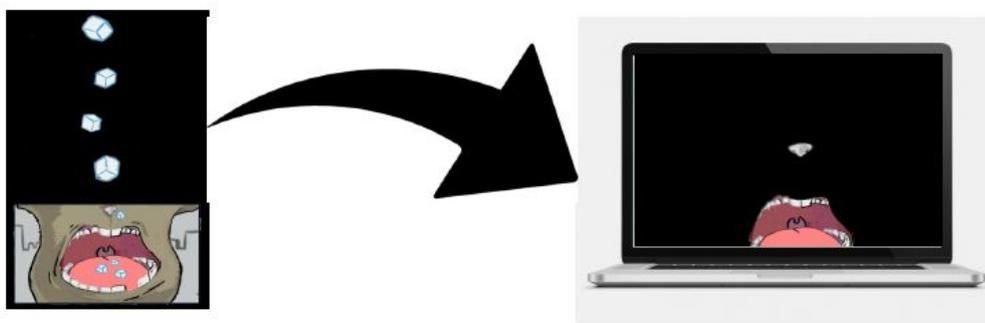


Figura 3. Quadro escolhido e inserido no programa Resolume

O resolume é um software para live cinema que permite realizar controles de efeitos, imagens e sons em tempo real. Juntamente com um projetor é possível fazer as projeções em paredes e fachadas diversas.

“Seguindo uma tradição de experimentação e de convergência das tecnologias, dos meios e das artes, nos encontramos numa época marcada por imagens transformáveis, vivas, recombinantes e transmutáveis. Uma época onde entendemos que não há fronteiras, que não há diferenciação entre o real e o digital, onde imagens pairam em nuvens de dados sob nossas cabeças, transpassando nossos corpos em ondas eletromagnéticas captadas por e em nossos aparelhos móveis e portáteis. Uma época em que as imagens em movimento estão sujeitas a todo tipo de processo e/ou dispositivo que as manipulem, reconstruam e as resignifiquem. De vídeos interativos publicados nas redes sociais da internet às tecnologias de projeção de vídeo mapeado e

3D, do infinidade de telas e câmeras que nos cercam e vigiam aos celulares que registram e divulgam, tudo produz conteúdo. (LIVE CINEMA - Live Cinema, o futuro é agora)

A ‘etapa de produção’ se preocupou com a realização operacional da experiência. Para o CUBO esta etapa foi de estudos de efeitos no resolume, testes de projeção para saber como cada efeito ficaria, além da tela do computador e estudo de cortes..

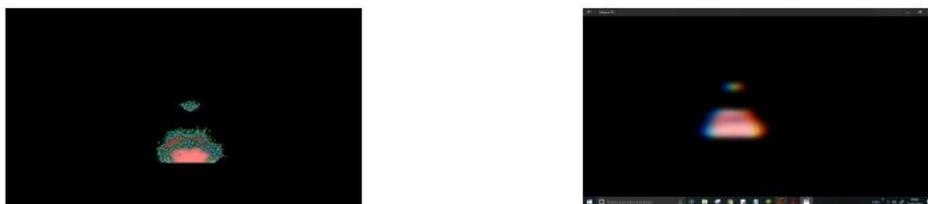


Figura 4. Efeitos acrescentados ao quadro no programa Resolume

Foram realizadas gravações com cada efeito e com as mudanças dos mesmos, pensando em criação de novas células de vídeo a partir de cortes do material já registrado

Essa etapas podem ser vistas no diagrama que segue na figura 5:



Figura 5: Etapas de produção da experiência audiovisual CUBO

Com o material já pronto se pode passar para a ‘etapa de exibição’. Nesta foi possível exibir tanto os vídeos pré montados quanto pensar em uma possibilidade de criação livre ao vivo.

Na realização ao vivo podem ser veiculadas as células de imagem e vídeos, e os efeitos especiais podem ser controlados em tempo real por um operador do software, de forma que possa manipular de acordo com o local e o público que estiver assistindo. Isto permite também uma personalização do material, já que as ordens das imagens e dos efeitos nem sempre são fixas e novos efeitos e montagens podem ser feitas durante a própria exibição.

Nessa etapa houve também exibições testes para alguns membros do The Rotfather, para obter feedback de pessoas que participam do projeto quanto a sensação semântica, de forma a saber se o objetivo proposto estava sendo alcançado.

Após a etapa de exibição, o projeto passou para a fase de ‘exibição para o público’. Nela a exibição foi feita para um público geral que, ao assistí-la pode, conforme a ideia da cultura da participação, dar feedback. Ou seja, pós feedback dos membros internos, estava-se colhendo informações com o público externo. Inclusive, era possível permitir, no caso desta instalação, que as pessoas criassem coisas em cima do que estava sendo apresentado, interagindo com o produto no mesmo momento em que estavam dando feedbacks.

Ainda em relação as intervenções, outro ponto a ser ressaltado no que tange a feedbacks diz respeito as possibilidades de intervenções que acontecem externas, já que as projeções, quando realizadas nestes ambientes, sofrem a interferência justamente de detalhes que não podem ser controlados.

A última fase do projeto reportou-se a análise da produção realizada, anotando os pontos positivos e negativos, estudando os feedbacks e retomando o processo a partir da etapa de pré-produção. Nesta etapa também foi possível considerar/refletir a respeito da possibilidade de existência de outras telas de exibição. Mesmo que o projeto inicial tivesse sido pensado para fachadas, houve a reflexão sobre possibilidades de projeções futuras em domos e até mesmo em mapping. A figura 6 demonstra estas reflexões:

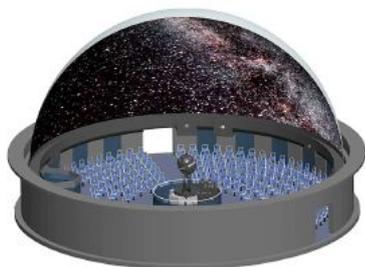


Figura 6: Reflexões sobre possibilidades de projeções externas da experiência dos quadros CUBO.

O processo metodológico desenvolvido para projetar este tipo de experiência foi definido como cíclico. Isto implica em dizer que todos os demais quadros escolhidos da HQ CUBO deveriam, e irão, na continuidade desta pesquisa, passar pelo mesmo processo de desenvolvimento até a etapa de feedback com o público.

CONCLUSÃO

A produção final mostra que o método de gestão em células permite encontrar novos produtos midiáticos e potenciais para estes durante as reuniões de imersão. Além disso, ter grupos específicos de cada área permite a consulta sobre linguagens e possibilidades de construções no meio original, permitindo assim pensar a transposição de mídia e linguagem, sem perder em si elementos importantes do original.

O método utilizado permitiu tanto a produção de uma convergência midiática, como um debate da mesma. Como não se tem, ao menos tão popular, um meio de criação de convergências com esta configuração, o trabalho trouxe a possibilidade de discussão, dentro deste escopo, da criação de um método criativo, bem como de análise de cada etapa da produção.

O resultado alcançado até o momento mostra uma grande diferença entre a HQ e as experiência audiovisual proposta, pois suas linguagem e possibilidades são diferentes. A experiência permitiu a transposição de quadros e cenas do quadrinho (produto primário) em intercalações, manipulações e sentidos de forma diferenciada da original.

As maiores dificuldades do projeto feito até agora foram as relacionadas a limitação do material a ser utilizado e o equipamento físico. Em um primeiro momento precisou-se de um grande estudo quanto ao que utilizar e quantos quadros seriam interessantes, pois as possibilidades eram diversas e necessitavam de coerência em função do que se pretendia transmitir. Em um segundo momento requeri equipamento como projetor e controladora já na etapa de produção, pois era necessário mapear os botões da controladora com a necessidade de conferência dos resultados em projeção “ao vivo/*in loco*”, para evitar as mudanças de cor e ter ideia do dimensionamento da imagem quando em “telas” maiores.

O processo se mostrou viável para a convergência nesta mídia e para mídias diferentes a partir do mesmo produto. Precisa-se, para continuidade da pesquisa, ser aplicado em outro produto da franquia para ver se os resultados seriam semelhantes. Além disso, a produção atual desta experiência se atem ainda a ideia de expandi-la para diferentes tipos de tela, para realidade virtual e até mesmo um projeto de instalação artística com características um pouco diferentes da que aqui se apresentou.

Em relação ao produto midiático CUBO, como experimentação no desenvolvimento de novas convergências midiáticas a partir de uma franquia transmídia, pode-se dizer que mostrou-se um bom ponto de partida.

Como algo novo, a projeção diferenciada do CUBO demonstrou a possibilidade de uma experiência distinta da presente na história em quadrinho, trazendo movimento e até mesmo sons ao que, visualmente, a narrativa propõem. Assim, se fez possível discutir as transposições midiáticas e mostrar que o sistema de participação/colaboração interna dentro de uma franquia transmídia permite uma expansão de pensamento a ponto de gerar novos meios de contar uma história ou elementos dessa.

REFERÊNCIAS:

ANDRADE, Marina P. Menezes de. **O “Business Artist”: Considerações Sobre os Conceitos de Rede, Campo e Artworld.** – 2011. UFRJ. ANPAP Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas. IV. LIMIAR, PUC-Campinas. 2011. http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/marina_pereira_de_menezes_de_andrade.pdf

CANAVILHAS, João. **O novo ecossistema mediático.** 2014. Livros Labcom Books, Biblioteca on-line de ciência da comunicação. Em

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-o-novo-ecossistema-mediatico.pdf>, Pg.1 - 10. Acessado em 10.10.2018.

DANTO, Arthur. **The End Of Art: A Philosophical Defense**. History and Theory, Vol. 37, No. 4. Blackwell Publishing For Wesleyan University, 2009. Em <https://www2.southeastern.edu/Academics/Faculty/jbell/endofart.pdf>. Assado em 01.09.2018.

DEGANI, Giacomo. **Os 3 pilares de uma estratégia transmedia**. Em <<http://giacomodegani.com.br/transmedia/os-3-pilares-de-uma-estrategia-transmedia/>> - acesso em 09.11.2018.

DENA, C. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments**. Sidney: University of Sidney, 2009.

GIÁCOMO, Degani. **Planejamento e Estratégia Digital**. 2017. Em <http://giacomodegani.com.br/transmedia/os-3-pilares-de-uma-estrategia-transmedia/>. Acessado em 10.11.2018.

MOGGI, Jair. **Gestão Viva. A célula como modelo de gestão**. São Paulo: Gente, 2001.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LIVE CINEMA. **Conceito. Live Cinema, o futuro é agora**. Em <<http://www.livecinema.com.br/conceito/>> Acessado em 27.11.2018.

SANTAELLA, Lúcia. **A cultura digital na berlinda**. Comunicação Cultura e Mídias Sociais, São Paulo: Eca/USP, 2015, pg.93-101.

WACQUANT, Loïc. **Mapear o Campo Artístico**. 2005. Sociologia, Problemas e Práticas. N.º 48, 2005, Pp. 117-123. Em <http://sociologiapp.iscte-iul.pt/pdfs/48/516.pdf>. Acessado em 02.11.2018