

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E BIBLIOTECONOMIA
HABILITAÇÃO: JORNALISMO

Narrativa transmídia – Por uma análise narratológica

Aluna: Giovana Taveira Limongi

Orientador: Prof. Daniel Christino

Goiânia – Goiás – Brasil
DEZEMBRO 2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E BIBLIOTECONOMIA

Narrativa transmídia – Por uma análise narratológica

Aluna: Giovana Taveira Limongi
Orientador: Prof. Daniel Christino

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Banca Examinadora, como exigência para obtenção de título de Graduação do Curso de Comunicação, Habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal de Goiás, sob a orientação do Prof. Daniel Christino.

Goiânia – Goiás – Brasil
DEZEMBRO 2010

FOLHA DE JULGAMENTO

Candidato: Giovana Taveira Limongi
Monografia defendida e julgada em: ____/____/____ perante a
Comissão Julgadora:

(Professor Daniel Christino)

(Professor Lisandro Nogueira)

AGRADECIMENTO

Agradeço meus pais e meu irmão, sem os quais nunca chegaria aonde estou, pelo apoio incondicional e por tudo o que me ensinaram sobre a vida. Agradeço meus amigos pelas conversas e momentos de entretenimento.

Agradeço a Coordenadoria de Assuntos Internacionais da UFG que tornou possível minha mobilização acadêmica para a Universidade de Coimbra. Dessa forma, agradeço também todos os amigos que fiz durante o período em que morei em Portugal.

Agradeço todos os professores do curso de Jornalismo da UFG, em especial o Professor Juarez Maia que, além de um grande mestre, foi também um grande pai durante meu período de graduação.

Finalmente, agradeço a todos que passaram na minha vida e que, de alguma forma, participaram nas mudanças que vivi.

RESUMO

Esta monografia propõe uma reflexão teórica da narrativa transmídia partindo de uma perspectiva que integra narratologia e o estudo das novas mídias. Analisaremos como diversos modos lingüísticos podem aparecer concretamente amalgamados na constituição de um mundo narrativo levando-se em consideração que a migração ou extensão de uma história de um meio para outro não quer dizer, no entanto, que todas as mídias oferecem os mesmos recursos narrativos.

Palavras-chave: Transmídia; Narrativa; Narratologia; Cultura da Convergência.

ABSTRACT

This essay proposes a theoretical reflection on “transmedia storytelling” from a perspective that integrates narratology and the new media studies. It will analyze how the linguistic modes may appear concretely amalgamated in the formation of a narrative world considering that the migration or the extension of a story from one medium to another does not implicate, however, that every media offers the same narrative resources.

Keywords: Transmedia; Storytelling; Narratology; Culture of Convergence.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
A narrativa transmídia nas produções midiáticas contemporâneas	9
Metodologia	11
CAPÍTULO I	
ERA DA CONVERGÊNCIA	
1.1 Convergência econômica	16
1.2 Convergência tecnológica	17
1.3 Convergência cultural	18
CAPÍTULO II	
PRODUÇÕES TRANSMÍDIAS	
2.1 Por uma definição de narrativa transmídia	20
2.2 Narrativa Transmídia e suas implicações	24
2.2.1 <i>Adaptação e Transmídiação</i>	24
2.2.2 <i>Interatividade e participação</i>	24
2.3 Narrativa ou marketing? O Branding Transmídia	26
CAPÍTULO III	
UMA ABORDAGEM NARRATOLÓGICA	
3.1 Por uma definição de narrativa	29
3.2 Narratologia ou teoria da narrativa	30
3.3 Narratologia pós-clássica ou pós-estrutural	35
3.4 A tricotomia narrativa de Mieke Bal	36
CAPÍTULO IV	
CONCEPÇÕES DE UMA NARRATOLOGIA TRANSMÍDIA	45
4.1 Leitores Implícitos	46
4.2 Narratologia Transmidiada	47
4.3 Analisando alguns princípios	49

4.4 Classificando narrativas transmídias	51
4.5 <i>Heroes</i>	53
CONCLUSÃO	57
BIBLIOGRAFIA	60

INTRODUÇÃO

Muitos conceitos têm sido desenvolvidos para descrever a convergência das mídias, linguagens e formatos no sistema midiático contemporâneo. Os processos criativos atuais envolvem a utilização de múltiplas plataformas midiáticas e múltiplas linguagens. Isso significa que podemos encontrar programas televisivos que não limitam-se apenas a televisão, pois livros e filmes também podem fazer parte do seu universo narrativo. É o caso do seriado *Twin Peaks*¹, produzido pela rede ABC na década de 90. Da mesma maneira, o site de um filme pode ser mais do que apenas uma propaganda do produto cinematográfico, podendo revelar detalhes da vida dos personagens relativos a uma época posterior ao final temporal do filme, como no caso do site do filme *Donnie Darko* produzido em 2001.²

A possibilidade de migrar ou estender a história de um meio para outro não quer dizer, no entanto, que todas as mídias oferecem os mesmos recursos narrativos e que essa transposição não tem efeito na história. Dessa maneira a reflexão teórica escolhida para este trabalho parte de uma perspectiva que integra narratologia e o estudo das novas mídias. A narrativa transmídia propõe um novo modelo narrativo baseado em diferentes mídias e linguagens, por isso a intervenção científica da narratologia será utilizada como metodologia deste trabalho.

O termo “narrativa” pode ser entendido de diversas maneiras. Reis e Lopes enumeram as possíveis acepções da narrativa como: narrativa enquanto enunciado; narrativa como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado; narrativa como ato de os relatar (Genette 1972, p. 71-72) e ainda narrativa como modo. Definir a narrativa por seu modo de apresentação, em vez de defini-la por seu objeto, conduz a uma negligência das histórias sem narradores e desconsidera o fato de que a história também designa a existência de uma narrativa qualquer que ela seja.

Muitos narratologistas analisam a narrativa partindo de uma postulação modal, enquanto outros consideram ambos o aspectos em seus estudos. Mieke Bal, Seymour Chatman, Michel Mathieu-Colas e Gerald Prince, por exemplo, integram a análise da forma e funcionamento da narrativa. Nessa perspectiva podemos dizer que “a narratologia é a ciência que procura formular a teoria das relações entre texto narrativo, narrativa e história” (Bal

¹ Para um discussão completa sobre a comunidade de fãs on-line de *Twin Peaks*, veja Henry Jenkins, “Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?: alt.tv.twinpeaks, The Trickster Author, and the Viewer Mastery” em *Fans, Gamers and Bloggers: Exploring Participatory Culture* (Nova York: New York University Press, 2006)

² Para mais sobre a narrativa de *Donnie Darko*, veja James Beck, “The Concept of Narrative: An Analysis of *Requiem for a Dream*(.com) and *Donnie Darko*(.com)” em *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies vol. 10 n. 3* (Bedfordshire: University of Bedfordshire Press, 2004)

1997, p. 5) e ainda que a narratologia procura “descrever de forma sistemática os códigos que estruturam a narrativa, os signos que esses códigos compreendem, ocupando-se, de um modo geral, da dinâmica de produtividade que preside à enunciação dos textos narrativos” (Reis e Lopes, p. 285).

A monografia será dividida em quatro capítulos. No primeiro capítulo discutiremos os três tipos de convergência – econômica, tecnológica, e cultural – que criam um ambiente propício ao desenvolvimento de narrativas transmídia. Em particular, narrativa transmídia cria múltiplos pontos de entrada em uma franquia, desenvolve novas formas de compromisso, e aumenta a participação de fãs. Agora, mais do que nunca, a narrativa transmídia está se tornando uma forma viável e atraente de entretenimento.

O capítulo 2 fornece uma visão ampla dos conceitos que giram em torno do termo “narrativa transmídia”, analisando seus princípios e características. Para compreendermos bem estes conceitos, fornecerei alguns exemplos de narrativas que utilizam múltiplas plataformas na construção de um mundo narrativo mais amplo. No capítulo 3 examinaremos o termo ‘narrativa’ e os estudos produzidos em sua teorização, fornecendo um histórico da ciência conhecida como narratologia. Este capítulo fornecerá uma base sólida para a discussão proposta que aborda a análise de narrativas transmidiadas a partir da narratologia proposta por Mieke Bal e utilizando também um novo campo epistemológico definido pela teórica Marie-Laure Ryan como “narratologia transmidiada”. O último capítulo será uma aplicação do que foi trabalhado, analisando mais a fundo os princípios e conceitos criados a respeito da narrativa transmídia.

A narrativa transmídia nas produções midiáticas contemporâneas

Na era da convergência produtores de conteúdo têm utilizado diferentes métodos narrativos procurando diferenciar seus programas e atrair novos fãs. Estes produtores têm explorado não somente diferentes estratégias narrativas na televisão tradicional, como também adicionaram mais valor aos seus programas apresentando-os em outras plataformas tecnológicas como a internet, celulares, e videogames. Executivos e estudiosos concordam que as audiências estão mudando seus hábitos de consumo frente o avanço da tecnologia, dessa forma redes televisivas estão desenvolvendo narrativas transmídia para atender os consumidores dispostos a seguir seus programas favoritos através de múltiplos canais de comunicação.

A narrativa transmídia tornou-se uma estratégia comum na ampliação da presença de produções televisivas norte-americanas, principalmente porque as audiências têm procurado cada vez mais por entretenimentos adicionais. A premissa básica da narrativa transmídia é que ao invés de se utilizar múltiplos canais de mídia simplesmente para recontar a mesma história, utiliza-se estes canais, suas comunidades e suas funções para comunicar diferentes elementos de uma mesma história. Seu sucesso reside na fragmentação da narrativa de forma que cada plataforma faça o que faz de melhor.

Termo cunhado por Henry Jenkins, professor e diretor do programa de Estudos de Mídia Comparada do Massachusetts Institute of Technology (MIT), “narrativa transmídia” é entendida como uma história:

que desenrolam-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 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. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS 2009, p. 138).

O benefício primário na utilização de narrativas transmídias é a possibilidade de oferecer múltiplos pontos de acesso para novos consumidores participarem. Não importa aonde um consumidor individual prefira ter acesso ao conteúdo, as produções estarão disponíveis tanto aos consumidores que procuram entretenimentos em plataformas alternativas, quanto para o telespectador tradicional.

Atualmente, narrativas transmídias parecem ser a estratégia mais difundida nas corporações midiáticas. Narrativas transmídias ultrapassaram a fase experimental e pode ser encontrada em qualquer gênero, desde ficção científica (*The Matrix*), a comédia (*High School Musical*), thriller (*24*), terror (*A Bruxa de Blair*) e fantasia (*Senhor dos Anéis*). Os reality shows foram um dos primeiros formatos a experimentarem a narrativa transmídia. Por exemplo, a edição de 2001 do *Big Brother* do Reino Unido foi disseminada em nove plataformas diferentes: difusão territorial; televisão digital interativa; internet; celulares; telefones fixos; áudio; vídeo; varejos de livros; e tablóides.

A Bruxa de Blair foi um dos primeiros filmes a utilizar um website como uma ferramenta narrativa. O filme possuía uma base de fãs devotos já um ano antes de ser lançado, criando um website convincente e altamente detalhado sobre a bruxa de Blair³. O site possuía

³ Örnebring, Henrik. “Alternate reality gaming and convergence culture: The case of Alias.” *International Journal of Cultural Studies*. 2007, p. 445-462.

pseudo-documentários, visões históricas, áudios e informações sobre investigações policiais, sendo que todos estes conteúdos apresentavam os eventos do filme como uma ocorrência real. Quando chegou aos cinemas em 1999, *A Bruxa de Blair* tornou-se um dos filmes de baixo orçamento mais bem sucedidos de todos os tempos.

Em 2001, o filme *I.A.: Inteligência Artificial* lançou um massivo jogo de realidade alternativa (ARG) para promover o filme. O jogo de realidade alternativa, conhecido simplesmente como *The Beast*, era uma narrativa interativa que envolvia difíceis desafios que cruzavam múltiplas plataformas midiáticas e a vida cotidiana. Este tipo de jogo envolve poucas ou nenhuma regra e não se reconhece como jogo, mas como um modo de narrativa. Os jogadores de *The Beast* utilizavam suas habilidades em colaboração para resolverem os enigmas e avançarem a narrativa. Situado no ano 2142, cinquenta anos depois dos eventos do I.A., os jogadores de *The Beast* eram capazes de interagir diretamente com o mundo, comunicando-se com os personagens e decifrando sites fictícios.

The Beast pode ter sido concebido como uma ferramenta de marketing, mas passou a ser conhecido como um sucesso criativo. Nove anos depois, o complexo design de *The Beast* e sua apaixonada comunidade são muito mais lembrados do que o curto período de tempo que o filme ficou em cartaz. Ao invés de apenas realizar marketing para I.A. *The Beast* tornou-se um texto próprio, formando a base para futuros ARGs.

Atualmente, quando os programas televisivos demonstram aspirações transmídias, eles são na maioria das vezes produzidos pela divisão de marketing de uma rede. *Heroes* talvez tenha sido uma das poucas exceções, com um escritor/produtor supervisionando e orquestrando todo o desenvolvimento transmídia.

Metodologia

De acordo com Mieke Bal, “narratologia pode ser utilizada em outros objetos além de textos narrativos, assim como textos narrativos podem as vezes ser melhor abordados por outros métodos que não o narratológico” (Bal 1997, p. 730). Com a ajuda da narratologia, o aspecto narrativo de objetos podem ser estudados, independentemente destes serem lingüísticos ou não, de forma que o aspecto narratológico seja compreendido como a representação de um desenvolvimento temporal.

Em oposição a modelos que procuram cobrir e combinar consciência, linguagem, posição (intradiegética/extradiegética) e ponto de vista (perspectiva narrativa), Genette e

posteriormente Mieke Bal reestruturam radicalmente o conceito de ponto de vista e introduziram o termo narratológico *focalização*. Uma premissa básica deste modelo é uma distinção entre *perspectiva* ou *modo* (“Quem vê?”) e *voz* (“Quem fala?”)

O modelo de Bal separa o texto narrativo em três níveis distintos de análise. São eles: Fábula; História; e Texto. Narração transforma essa História em um Texto, a manifestação real de um sistema de signos específico que o utilizador/leitor realmente experimenta. Este texto pode ser uma obra de arte, um prédio, ou um livro. A mesma história pode estar codificada pela narração em dois textos diferente, por exemplo, um livro e um filme. Ao identificar este nível desta maneira, o modelo de Bal remove a presunção tão freqüentemente encontrada na narratologia, e outros estudos da narrativa, de que o sistema de signos específico será ou escrito ou cinematográfico. A descrição do modelo completo de Bal inclui desagregações detalhadas de possível componentes em cada nível, relações funcionais de componentes e procedimentos para análise da interação entre os componentes.

Os processos que transformam a fábula em uma história e então em um texto específico são, no caso de um livro ou um filme, mais obviamente, responsabilidade do autor do trabalho. Um escritor escolhe uma palavra em particular, um diretor escolhe um enquadramento, e um editor corta uma cena. Bal tem cuidado ao apontar que na criação de um livro ou de um filme “nem autores ou leitores procedem dessa maneira” no que diz respeito a divisão do trabalho nestes três níveis (Ryan 2001, p. 6)⁴.

Convencionalmente, os elementos básicos de uma narrativa são apresentados como: tempo, espaço, personagem, narrador e enredo. Tais elementos são agrupados por este projeto como categorias de análise. As categorias são apresentadas como elementos da narrativa televisiva seriada de *Heroes*. As cinco categorias são o ponto de partida para o estudo da relação entre a narrativa televisiva e as narrativas transmídia da franquia.

A importância inicial do tempo como categoria narrativa decorre da condição temporal de qualquer história. Este primeiro domínio de análise é chamado de tempo da história, onde além de investir na condição eminentemente temporal da narrativa é também importante para dimensão humana do tempo (tempo psicológico). Outro domínio é o tempo do discurso, que pode ser “entendido como consequência da representação narrativa do tempo da história” (Lopes & Reis 2002 p. 408). Gérard Genette (1995) compreende o tempo do discurso em três aspectos possíveis de análise: a ordem, a duração ou velocidade e a frequência.

⁴ Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

Como observa Genette:

estudar a ordem temporal de uma narrativa é confrontar a ordem de disposição dos eventos ou segmentos temporais no discurso narrativo com a ordem de sucessão desses mesmos eventos ou segmentos temporais na história (GENETTE, 1995, p. 33)

Dessa forma, a ordem da narrativa de *Heroes* se insere dentro do que Genette chama de anacronias narrativas, ou seja, o tempo da história tem sua ordem modificada pelo tempo da narrativa, são os chamados flashbacks (analepses) e flashforwards (prolepses). A não-linearidade de *Heroes* é determinada pelos personagens com poderes de teletransporte no espaço e no tempo.

A duração ou velocidade da narrativa “definir-se-á pela relação entre uma duração, a da história, medida em segundos, minutos, horas, dias, meses e anos, e uma extensão: a do texto, medida em linhas e em páginas” (Genette 1972, p. 123), de modo que uma narrativa possa ser isocrônica (a duração do discurso narrativo é idêntica à da história relatada) ou anisocrônica (o tempo da história e o tempo do discurso não são idênticos). Quanto a velocidade da narrativa, o seriado *Heroes* encaixa-se na anisocronia.

A frequência de uma narrativa pode ser entendida como a “relação quantitativa estabelecida entre o número de eventos da história e o número de vezes que são mencionados no discurso” (Reis 2000, p.182), de maneira que o discurso pode ser especificado como singulativo, repetitivo e iterativo. No discurso singulativo a narrativa relata um acontecimento uma única vez. Já no discurso repetitivo, como o próprio nome indica, um determinado acontecimento na história é reportado em diversos momentos no discurso. Genette (1972) explica o discurso iterativo como aquele em que uma só emissão narrativa refere-se a várias ocorrências do mesmo evento, seria a insinuação implícita de certos comportamentos e situações repetidas. Quanto ao tempo histórico, a narrativa de *Heroes* refere-se predominantemente (com exceção dos momentos em que a ordem temporal é alterada) aos dias atuais. Sendo assim, a articulação do tempo da história e do tempo do discurso resulta no tempo narrativo, acima descrito (Lopes & Reis, 2002)

O espaço é outro elemento da narrativa considerado pelos teóricos. De acordo com Reis e Lopes, o espaço:

entendido como domínio específico da história, integra, em primeira instância, os componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens (...); em segunda instância, o conceito espaço pode ser entendido em sentido translato, abarcando então tanto as atmosferas sociais como até as psicológicas. (LOPES & REIS, 2002, p.135)

Dessa maneira, em uma análise inicial quanto ao espaço, podemos dizer que a narrativa de *Heroes* não se passa somente em uma cidade. O seriado começa simultaneamente em vários pontos do globo. A princípio, as histórias acontecem em seis cidades: Madras (Índia), Nova York, Odessa, Las Vegas, Tóquio e Los Angeles. No entanto, com a expansão do seriado novas cidades em diversos países tornaram-se parte da narrativa, são eles: Alemanha, Angola, Botsuana, Canadá, Egito, Escócia, França, Guatemala, Haiti, Honduras, Inglaterra, México, Peru, República Dominicana, Rússia, Ucrânia e Venezuela. Além de cenários geográficos, ambientes internos também constituem a categoria espaço da narrativa.

Ao contrário da maioria dos dramas produzidos para TV, *Heroes* não tem um ou dois personagens principais e um elenco coadjuvante. A primeira temporada do seriado inicia com 12 personagens principais e, ao longo da sua narrativa, agrega outros igualmente importantes. Cada episódio não se limita a explorar apenas um personagem (como é feito no seriado *Lost*), a história de todos são apresentadas de forma que os fios narrativos se interliguem. Os personagens de *Heroes* não são construídos ao redor de uma única qualidade ou defeito. Com o decorrer da narrativa, seus comportamentos são alterados. Personagens complexos e cheios de contradição inserem-se no que Edward Morgan Forster chama de personagem redonda ou esférica. De acordo com o novelista britânico, “o teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente” (Forster 1998, p. 75).

Outro elemento narrativo é o próprio narrador. Aqui utiliza-se o estudo de Genette (1995), que, ao analisar uma situação narrativa, apresenta três tipos de narradores: o autodiegético (o narrador da história relata as suas próprias experiências como personagem central dessa história), o homodiegético (o narrador da história relata suas próprias experiências como personagem secundária) e o heterodiegético (o narrador relata uma história à qual é estranho, já que não se integra como personagem). Desde seu início o seriado *Heroes* teve como narrador um de seus personagens. Durante as duas primeiras temporadas o papel de narrador foi ocupado pelo personagem Suresh. Somente a partir da terceira temporada outros personagens tornaram-se narradores. Desta maneira podemos concluir que o narrador em *Heroes* é um narrador autodiegético.

O enredo, trama, ou intriga é um termo criado pelos Formalistas Russos para designar a representação de acontecimentos segundo determinados processos de construção estética. De acordo com Lopes e Reis (2002), analisar um enredo não é apenas levar em consideração a sucessividade e o enquadramento temporal dos eventos apresentados, mas também a conexão existente entre os elementos da narrativa (tempo, espaço, personagem e narrador). Massaud Moisés (1996) entende que a relação entre enredo e personagem é inextricável, de

forma que o enredo constitui a ação empreendida pelas personagens, e estas somente existem na ação que executam.

Steven Forster (1998) explica que o enredo é uma narrativa de eventos em que a ênfase incide na causalidade, de maneira que esta ofusca a seqüência do tempo. De acordo com Steve Johnson (2005), a convenção estrutural mais aclamada da programação televisiva contemporânea é a de “múltiplos enredos”⁵, ou seja, uma narrativa com mais de uma trama. *Heroes* possui essa característica pois apresenta vários núcleos que se conectam de alguma forma.

⁵ Termo criado por Steven Johnson, em inglês “multiple threading”

CAPÍTULO I

ERA DA CONVERGÊNCIA

O termo convergência tem sido utilizado em múltiplas áreas para designar diferentes concepções. Henry Jenkins (2001) observou cinco tipos de convergência que redefinem a atual paisagem midiática: global, orgânica, econômica, tecnológica e cultural.⁶ Convergência global refere-se a circulação internacional de conteúdo midiático; convergência orgânica descreve as habilidades multitarefa dos consumidores; convergência econômica envolve sinergia corporativas; e convergência cultural representa a linha cada vez mais tênue entre produtor e consumidor. Neste capítulo analisaremos como as convergências econômica, tecnológica e cultural criam um ambiente midiático pronto para ser utilizado por narrativas transmídias.

1.1 Convergência econômica

Mega-corporações como Viacom, Time Warner, NewsCorp, Clear Channel e Disney, possuem divisões específicas para a criação de programas televisivos, filmes, quadrinhos e jogos. Estas divisões permitem que os conglomerados de mídias retenham uma porcentagem dos lucros de cada filial, ao invés de terceirizar esses componentes a um concorrente. Devido a esta integração horizontal, a indústria do entretenimento tem um incentivo para produzir conteúdos que se movem com fluidez entre os setores de mídia. *Star Wars* é o primeiro exemplo de uma franquia transmídia lucrativa, ganhando mais de 20 bilhões de dólares em 30 anos.⁷

A dominação da grande mídia por conglomerados empresariais facilita a manutenção e o desenvolvimento de uma franquia. Conglomerados podem atrair diversas audiências a suas franquias através de vários pontos de entrada – filmes, revistas, programas de TV, programas jornalísticos. Da perspectiva empresarial o fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição estão sendo acelerados na perspectiva de expansão de oportunidades de lucros, ampliação de mercados e consolidação de compromissos entre as empresas de mídia e o

⁶ JENKINS, Henry. *Convergence? I Diverge*. MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/business/12434/>. Acesso em: Junho de 2001.

⁷ Não está claro, obviamente, quanto desse dinheiro vai para a NewsCorp e quanto vai para a LucasFilm. GREENBERG, Andy. *Star Wars' Galactic Dollars*. Forbes.com. http://www.forbes.com/2007/05/24/star-wars-revenues-tech-cx_ag_0524money.html. Acesso em: 24 de maio de 2007.

público (Jenkins 2006: 46). Dessa forma, o desenvolvimento de narrativas transmídias pode ser visto como uma consequência da atual realidade em que os principais produtores midiáticos são grandes corporações com investimentos no cinema, televisão, videogames, etc.

Podemos observar portanto, que a produção de narrativas transmídias possui um forte sentido econômico, já que

uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda franquia (Jenkins 2003, p 139).

Pesquisadores e produtores visualizam novas oportunidades de negócios para o mercado midiático na medida que novas gerações de consumidores desenvolvem habilidades para lidar com o fluxo de histórias e tornam-se caçadores de informações em múltiplas fontes. De fato, os fãs estão à procura de experiências mais profundas nas histórias que eles amam. Eles anseiam por mais informações sobre seus personagens favoritos e histórias favoritas e utilizam todos os meios necessários para encontrá-las. Como resultado, Jenkins afirma que se cada trabalho oferece novas experiências, então um cruzamento de mercado irá expandir o potencial bruto em qualquer mídia individual.⁸ Por exemplo, um fã de *Desperate Housewives* pode não ser um jogador de videogame, mas ele estaria mais do que disposto a experimentar o jogo do seriado se este contivesse informações valiosas para o mundo da história.

1.2 Convergência tecnológica

Onde os conglomerados de mídia vêm lucro, as redes de televisão vêm o apocalipse.⁹ Executivos temem que as gravações de vídeo e o acesso a internet destruam a transmissão televisiva e aleijem seu modelo de negócio.¹⁰ Tradicionalmente, a indústria podia controlar quando, onde e como os telespectadores consumiam sua programação. Na era da TV digital, no entanto, novas tecnologias dificultam qualquer suposição sobre audiência televisiva.

⁸ JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>. Acesso em: 15 de janeiro de 2003.

⁹ RITCHELL, Matt. *What Convergence? TV's Hesitant March to the Net*. The New York Times. http://www.nytimes.com/2009/02/16/technology/internet/16chip.html?_r=2. Acesso em: 15 de fevereiro de 2009.

¹⁰ KIRKPATRICK, David. *AOL Is Planning a Fast-Forward Answer to TiVo*. The New York Times. <http://www.nytimes.com/2003/03/10/business/aol-is-planning-a-fast-forward-answer-to-tivo.html?sec=&spon=&pagewanted=1>. Acesso em: 10 de março de 2003

As redes de televisão agora transmitem seus programas online. Ivan Askwith (2007) argumenta que se as redes estão dispostas a ampliarem o escopo e a ambição de seus negócios, elas podem lucrar com um público global. Para isso, Askwith destaca a importância da indústria televisiva compreender o compromisso da audiência como um “sistema de investimento material, emocional, intelectual, social e psicológico mais amplo”¹¹. A expansão do texto televisivo através de plataformas, ele argumenta, não deve funcionar como um meio para preservar o modelo empresarial televisivo tradicional, mas deve aumentar as possibilidades para os consumidores envolverem-se com a televisão.

1.3 Convergência cultural

Em *Cultura da Convergência*, Henry Jenkins argumenta que a convergência não é um desfecho tecnológico.¹² Isto é, o futuro da convergência não é um aparelho capaz de todas as funções midiáticas. Esta perspectiva desconsidera as forças econômicas, sociais e culturais que configuram a forma como a tecnologia é utilizada.¹³ Ao invés de compreender a convergência como algo principalmente tecnológico, Jenkins argumenta que convergência é um processo cultural emergente de duas forças:

O ambiente de mídia americano esta sendo moldado hoje por duas tendências aparentemente contraditórias: por um lado, novas tecnologias reduziram os custos de produção e distribuição, expandiram o raio de ação dos canais de distribuição disponíveis e permitiram aos consumidores arquivar e comentar conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação de novas e poderosas formas. Por outro lado, tem ocorrido uma alarmante concentração de propriedade dos grandes meios de comunicação comerciais, com um pequeno punhado de conglomerados dominando todos os setores da indústria de entretenimento. (JENKINS, 2009, p. 45-46)

Convergência cultural, portanto, é a interação entre o poder da convergência econômica (conglomerados de mídia espalhando conteúdos em mídias) e o poder da cultura participativa (consumidores interagindo com conteúdo de mídia e tecnologia de forma imprevisível, reforçando ou contradizendo as intenções dos produtores). Crucial a idéia de cultura participativa é a de inteligência coletiva, trata-se pois da “capacidade das comunidades virtuais de alavancar o conhecimento e a especialização de seus membros, normalmente pela

¹¹ Askwith, Ivan. *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*. Massachusetts Institute of Technology Master's Thesis, 2007.

¹² Jenkins é contrário a idéia de que a convergência seja compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em *Cultura da Convergência*, 29

¹³ Ibid

colaboração e discussão em larga escala”.¹⁴ Dentro do universo televisivo, um ótimo exemplo de inteligência coletiva é o *Heroeswiki*, um guia compreensivo ao mundo ficcional de *Heroes* criado pelos utilizadores dos site. De acordo com Jenkins (2006), os consumidores mudaram suas expectativas quanto ao entretenimento devido essas práticas participativas. Agora, eles anseiam por textos que permitam a aplicação de sua capacidade participativa de forma satisfatória.¹⁵

¹⁴ Jenkins utiliza a noção de inteligência coletiva criada pelo filósofo frances Pierre Lévy. *Cultura da Convergência*, 381

¹⁵ Jenkins, Henry. “*Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education in the 21st Century.*” White Paper for MacArthur Foundation, 2006

CAPÍTULO II

PRODUÇÕES TRANSMÍDIAS

2.1 Por uma definição de narrativa transmídia

A primeira impressão que temos dessa área de estudo da mídia é o aparente caos que cerca o conceito de transmídia. Para capturar essas práticas criativas, diversas teorias que descrevem o respectivo fenômeno foram criadas, de forma que em discussões sobre transmídia encontramos muitos outros conceitos que orbitam na mesma galáxia semântica. Henry Jenkins chama de “narrativa transmídia” histórias integradas por múltiplos textos que criam uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em apenas um meio¹⁶.

A teórica narrativa Jill Walker define estes tipos de narrativas que “não podem ser experimentadas em apenas uma sessão ou em apenas um espaço” como “narrativas distribuídas” (Walker 2004, 91). Enquanto isso a também teórica Christy Dena utiliza os termos “entretenimento crossmídia” e “transficção” para referir-se a histórias distribuídas em mais de um meio. Diferentemente da “narrativa transmídia” de Jenkins em que cada acesso à franquia possui sua autonomia, de modo que não seja necessário ver o filme para jogar o videogame, e vice-versa, na “transficção” de Dena a compreensão de um história depende de todos os textos espalhados por diferente meios, de forma que um único segmento nunca seria suficiente¹⁷.

Encontramos ainda conceitos como “crossmídia” (Bechmann Petersen, 2006); “plataformas múltiplas” (Jeffery-Poulter, 2003); “mídia híbrida” (Boumans, 2004); “comodidade intertextual” (Marshall, 2004); “mundos transmidiáveis” (Klastrup & Tosca, 2004); “multimodalidade” (Kress & van Leeuwen, 2001); e outros. Muitos destes conceitos surgem diretamente de um território discursivo semiótico – um exemplo é a longa tradição de reflexões semióticas em “intertextualidade” (Bakhtin, 1968, 1981; Todorov, 1981) ou “multimodalidade” (Kress & van Leeuwen, 2001; Ventola, Cassil & Kaltenbacher, 2004) – enquanto conceitos como “mundos transmidiáveis” encontram-se próximos deste território.

O fato é que além dos diversos termos semanticamente semelhantes, o termo “transmídia” também é utilizado em várias áreas de pesquisa para descrever fenômenos

¹⁶ Jenkins 2006, 95

¹⁷ <http://www.cross-mediaentertainment.com/index.php/2006/01/06/writing-predictions-for-the-next-decade/>

diferentes. Dessa maneira, é importante compreendermos que a abordagem realizada neste trabalho é referente a uma perspectiva narratológica do termo, sendo necessário diferenciarmos “narrativas transmídias” de “experiências transmídias” ou “produções transmídias”.

O professor e diretor do programa de Estudos de Mídia Comparada do MIT, Henry Jenkins, define a narrativa transmídia como:

histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios. (JENKINS, 2009, p. 384)

Na sua definição mais básica, histórias transmídia são “histórias contadas através de múltiplas mídias. Atualmente, as histórias mais significativas tendem a fluir através de múltiplas plataformas midiáticas”¹⁸. Na forma ideal de narrativa transmídia:

cada meio faz o que 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. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 135)

Resumidamente poderíamos dizer que a narrativa transmídia é uma estrutura narrativa que se expande por diversas linguagens (verbal, icônica, etc) e mídias (cinema, quadrinhos, videogames, televisão, etc). No entanto, a simples transposição da história não garante um caráter transmidiático à narrativa, já que a história contada em um meio (quadrinhos) não deve ser a mesma daquela contada em outro (televisão ou cinema). Neste caso, histórias recontadas em outros meios não passam de adaptações, enquanto a utilização de múltiplas mídias para completar uma única história caracteriza-a como uma transmidiação¹⁹. A distinção entre extensões transmídias e adaptações será realizada mais profundamente na seção 2.2.

Jenkins descreve a franquia *The Matrix* como uma das mais ousadas tentativas de narrativa transmídia. A história de *The Matrix* gira em torno de um futuro distópico, onde a realidade percebida pela humanidade é na verdade uma simulação criada por máquinas. Depois do sucesso do primeiro filme, Andy e Larry Wachowski esboçaram um plano para estender a narrativa para componentes midiáticos adicionais.

¹⁸ JENKINS, Henry. *Confronting the Challenges of a Participatory Culture (Part Six)*. www.henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of_5.html. Acesso em: 27 de outubro de 2006.

¹⁹ Long 2007, 22

Em teoria, ao expandir a narrativa para quadrinhos, jogos, curtas de animação, anime, e em um jogo on-line para múltiplos jogadores em massa (MMOG – Massively Multiplayer Online Game), os fãs mais ávidos poderiam satisfazer seu desejo por mais informações e enquanto isso, novas audiências poderiam descobrir o universo de *The Matrix* através dos múltiplos pontos de acesso. Para Jenkins, *The Matrix* é “entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (Jenkins, 2008, p. 95).

Apesar da tentativa ousada, *The Matrix* teve alguns problemas notáveis. Primeiramente, consumidores tradicionais não estavam preparados para a lógica hipertextual das seqüências de *The Matrix*²⁰. Ao oferecer um novo nível de experiência e informações, os irmãos Wachowski sustentaram a fidelidade de seus fãs, mas afastaram-se do consumidor tradicional que percebia o conteúdo transmídia produzido como de consumo quase obrigatório para a compreensão de toda a história. Apesar disso, *The Matrix* iniciou uma discussão sobre as maneiras de se sofisticar a narrativa transmídia para obter sucesso criativamente e economicamente no século 21.

Um exemplo atual de narrativa transmídia em que a história expandiu-se da televisão para os livros é o seriado *Castle* da ABC. A série segue o personagem escritor de mistérios, Richard Castle, e sua parceira na resolução de crimes, a detetive Kate Beckett. O livro de Castle, *Naked Heart*, escrito durante a primeira temporada do seriado, foi lançado como uma narrativa chave no curso do arco histórico do seriado e, ao mesmo tempo, como um livro real, publicado pela editora Hyperion. O livro entrou até mesmo na lista dos mais vendidos do jornal *The New York Times*.

Um dos mais famosos casos de estudos que mistura conteúdo de propriedade televisiva e utiliza (em parte) extensões ARG é o seriado *Lost*. Em adição ao seriado televisivo, os criadores de *Lost* produziram uma larga escala de extensões narrativas, incluindo *webisodes* originais com os personagens principais, inúmeros websites de organizações fictícias que apareciam no seriado, como *Oceanic Airlines* e Fundação Hanso, um romance publicado como um manuscrito final de um dos personagens, um game que permite que os jogadores explorem a ilha interajam com os personagens em uma linha temporal original, e muito mais.

De acordo com Ivan Askwith, diretor sênior de estratégia na Big Spaceship, *Lost* é um perfeito exemplo de transmídia utilizada como técnica de marketing porque enevoa a linha

²⁰ Jenkins, Henry. *Cultura da Convergência*.

entre propaganda e produto. Enquanto maior parte das extensões transmídias ao redor de *Lost* tentam dirigir os espectadores de volta ao seriado, alguns espectadores podem facilmente sentir que o seriado os dirige a procura de outros pedaços que completam a narrativa. Dessa maneira, diz Askwith, todos estes “outros pedaços podem ser propaganda do seriado, mas eles também fazem propaganda de si mesmos – e, cada vez mais, suprimindo a habilidade para criadores de conteúdo contarem histórias mais complexas, enquanto produzem novas fontes de rendimento”²¹.

De várias maneiras, *Lost* também foi visto como o garoto propaganda do entretenimento na “era da convergência”, abrangendo as novas tecnologias como ferramentas para descobertas e não como uma ameaça a propriedade intelectual. Em 2005, a Disney estabeleceu um novo precedente ao oferecer download de *Lost* no iTunes. Com um ano, *Lost* vendeu mais de seis milhões de dólares em downloads²², sendo também fornecido para visualização no site da ABC. Damon Lindelof e Carlton Cuse, criadores e produtores de *Lost*, decidiram oferecer aos fãs mais ávidos mais conhecimento sobre a mitologia de *Lost* através de jogos de realidade alternativa, mobisodes, romances e games. Idealmente, estes conteúdos transmídias amplificariam a voz dos evangelistas de *Lost* e manteriam os mistérios estimulantes.

Arquivo X é um exemplo de produção que tentou balancear telespectadores casuais e aficionados combinando tendências episódicas (com o formato “um monstro por semana”) e tópicos seriados (com uma conspiração mais abrangente). A estratégia de *Lost* foi muito mais audaciosa. Ao invés de alterar sua estrutura narrativa, os produtores de *Lost* ofereceram conteúdos auxiliares para “alimentar os fãs mais viciados” com mais informações sobre a mitologia do seriado. Ao mesmo tempo, os produtores certificaram-se que os fãs casuais precisavam apenas assistir o seriado para compreendê-lo.²³

O caráter de consumo opcional das extensões transmídias deve sempre ser lembrado, caso contrário, quando uma franquia oferece informações por múltiplas plataformas buscando o consumo obrigatório, a compreensão da história pode ser comprometida pela recepção tradicional da audiência, que acompanha apenas a narrativa principal. Alguns teóricos e produtores podem não concordar com essa premissa. Christy Dena, por exemplo, fala de

²¹ “So all of these other pieces might be advertising the show but they’re also advertising themselves – and, increasingly, providing the ability for content creators to tell more complex stories, while generating new sources of revenue.”

²² LOWRY, Tom. *Network finds marketing paradise with Lost*. BusinessWeek. http://www.businessweek.com/magazine/content/06_30/b3994072.htm. Acesso em: 24 de julho de 2006.

²³ Os produtores dizem que o único verdadeiro cânone do seriado é ele mesmo. Em JENSEN, Jeff. ‘Lost’: Mind-Blowing Scoop From Its Producers. Entertainment Weekly. http://www.ew.com/ew/article/0,,20179125_5,00.html. Acesso em: 20 de fevereiro de 2008.

“transficção” para referir-se a histórias distribuídas em mais de um meio e cuja compreensão depende de todos os textos espalhados, de forma que consumir o conteúdo de um único segmento nunca é suficiente.²⁴

O produtor e pesquisador em transmídia Robert Pattren refere-se a produções que utilizam múltiplas plataformas midiáticas na construção de uma experiência única como projeto Transmídia Portmanteau. Pattren compara este tipo de projeto com um grande quebra-cabeça que só faz sentido quando todas suas peças, no caso os conteúdos dispersos em diversas mídias, forem corretamente encaixadas formando a imagem final, ou seja, a história completa. Os estudos de Pattren serão analisados mais a frente.

2.2 Princípios e conceitos norteadores

2.2.1 Adaptação e Transmídiação

Recontar a mesma história em diferentes tipos de mídia não implica um processo de transmídiação, mas de adaptação. Diferentemente da abordagem transmídia, uma adaptação não é um projeto desenvolvido simultaneamente em diversas mídias, e não se destina a funcionar como uma abordagem narrativa em conjunto com outra mídia. Uma adaptação não espalha várias facetas de uma história em vários meios, em vez disso ela simplesmente reconta a mesma história.

Uma estratégia de marketing tradicional das empresas midiáticas é desenvolver a mesma história em diferentes mídias e linguagens, por exemplo a versão em quadrinhos do filme *Alien Resurrection* ou a versão cinematográfica do romance de Cormac McCarthy *A Estrada*. Na narrativa transmídia, a estratégia vai além e desenvolve um mundo narrativo multimodal expresso em diferentes mídias e linguagens. Narrativas transmídias afetam não somente o texto mas também incluem transformações no processo de produção e consumo.

2.2.2 Interatividade e participação

Experiências transmídias não são algo particularmente novo. Considere uma ópera, uma musical, uma saga de Hollywood, ou um parque de diversões. Todos eles fornecem uma

²⁴ <http://www.cross-mediaentertainment.com/index.php/2006/01/06/writing-predictions-for-the-next-decade/>

experiência formada através da múltiplas mídias: visão e sons, movimento e emoção. No entanto, todos eles envolvem um responsável pela transmissão dessa experiência e uma audiência passiva. Criação não é algo novo. Artistas e artesões criam. Artistas amadores e músicos criam. Jogadores de videogames criam. Mas em todas essas atividades, ainda existem criadores e receptores. Além disso, a criatividade é freqüentemente limitada pelo desejo do criador. Um aspecto interessante no novo contexto comunicacional em que vivemos é o aumento na produção de conteúdos transmidiáticos através da participação do próprio público em consequência da expansão do acesso a internet.

Inicialmente a interação com o conteúdo das mídias era facilmente controlado pelas empresas, mas ao se tornar um local de participação do consumidor, a web tornou visível a atividade cultural participativa, obrigando as indústrias a enfrentar as implicações em seus interesses comerciais (Jenkins, 2009). As novas tecnologias permitem uma ampliação da criatividade, seja por motivos fúteis ou sublimes. Mensagens de texto no celular ou curtas-metragens são qualificados como produções, independentemente do seu valor. Este novo movimento gira em torno da participação e criação, sendo a participação um dos elementos procurados nas experiências transmídias. Nesse sentido, é relevante pontuarmos a diferença entre os termos “interatividade” e “participação”.

O sociólogo espanhol Manuel Castells define interatividade como “a capacidade do usuário de manipular e afetar diretamente a experiência da mídia e de se comunicar com outros por meio dela” (2001, p.201). Jenkins prefere separar as duas partes dessa definição, de modo que “interatividade se refira à manipulação direta das mídias no que concerne à tecnologia, e participação se refira às interações sociais e culturais que ocorrem em torno das mídias” (Jenkins, 2009, p.398-9).

As diferentes tecnologias de comunicação (televisão, videogame, etc) possibilitam diferentes graus de interatividade, no entanto, as restrições de interatividade são também tecnológicas. A TV digital, por exemplo, mudou nossa interação com a televisão. A interatividade, vista como potencial de mídia para responder ao feedback do consumidor, é controlada pelos produtores de mídia, sendo previamente determinada por um designer. Já a participação, vista como forma de engajamento do público, é mais ilimitada, sendo moldada pelos próprios consumidores de mídia devido protocolos sociais e culturais.²⁵

Interagir com as mídias sob circunstâncias controladas não é o mesmo que participar na produção e distribuição autorizadas de bens culturais. A intolerância de algumas

²⁵ Jenkins 2006, p. 189 e 190

corporações frente à participação do consumidor é vista pelo antropólogo cultural e consultor de indústria, Grant McCracken, como um risco que se corre de “perder os consumidores mais ativos e entusiasmados para alguma outra atração de mídia mais tolerante” (MCCRACKEN, 1998 apud JENKINS, 2009, p.190).

Uma das formas de interatividade controlada pelas mídias é o jogo de realidade alternativa (ARG). De acordo com Jenkins (2009), a utilização desse tipo de jogo é uma das estratégias transmídia mais comum, como acontece em *Heroes*, *Lost* e *Torchwood*. Os jogos não são uma novidade da narrativa transmídia, podendo existir separadamente a qualquer produção televisiva ou cinematográfica, mas é o seu caráter de interatividade que o torna tão importante para uma franquia. Os jogos de realidade alternativa são chamados também de “narrativa interativa”. O termo criado por Chris Crawford é definido como uma forma de entretenimento interativo no qual os jogadores interpretam o papel dos protagonistas em um ambiente rico em dramas.

2.3 Narrativa ou marketing? O Branding Transmídia

Analisando mais atentamente, a franquia *Harry Potter* não limita-se apenas a produções literárias e cinematográficas. Uma extensa quantidade de conteúdo que mistura promoção e entretenimento pode ser encontrada no site oficial da franquia. Além de promover os filmes e os livros, o website oferece jogos e atividades que estão perfeitamente em sintonia com o mundo retratado em suas propriedades originais. Tais conteúdos, no entanto, não adicionam novos detalhes ao mundo narrativo na medida que não é apresentado a audiência novos personagens, enredos ou qualquer revelação. Os únicos elementos no universo midiático de *Harry Potter* que assim o fazem são aqueles criados pela própria autora: *Os Contos de Beedle, o Bardo*; *Quadribol Através dos Séculos*; *Animais Fantásticos e Onde Habitam* e seu blog pessoal.

Grande parte das franquias de entretenimento cobrem os consumidores com conteúdo promocionais e redundante que atravessam mídias. Trata-se pois de *branding* transmídia (ou propaganda transmídia), não de narrativa transmídia. Um spot promocional de *Heroes* na internet ou uma camisa do seriado não faz nada para reforçar seu universo ficcional, mas a novela gráfica (ou quadrinho) *The 9th Wonders!* fornece um olhar imparcial e perspicaz das visões de um dos personagens.

Henrik Örnebring (2007), em análise ao ARG de *Alias*, argumenta que narrativas transmídias não criam uma narrativa principal onde cada texto possui o mesmo valor na história do mundo.²⁶ Em vez disso, ele argumenta que narrativas transmídias quase sempre envolvem um texto central identificável e uma série de textos satélites que funcionam como uma propaganda para o texto central. O argumento de Örnebring é válido se pensarmos que filmes e programas televisivos normalmente consideram os conteúdos online como puramente promocional, não importa quão distinta e valiosa seja a informação narrativa.

Um dos primeiros websites a criar uma extensão fictícia profunda de um programa televisivo foi criado em 1996 para a série dramática da ABC, *The Practice*, sobre uma empresa de advocacia de Boston. Outra iniciativa marco nesta área foi o “Desktop de Dawson”. Assim como em *A Bruxa de Blair*, o site sobre o seriado *Dawson’s Creek* criou componentes fictícios como se estes fosse reais. Os visitantes sentiam-se como se estivessem realmente invadindo o computador dos personagens principais do seriado para lerem seus email, cartas de amor, e outros documentos muito pessoal.

Além da possibilidade de olhar os documentos do computador de Dawson, todos os personagens principais tinham suas próprias páginas na internet, feitas no seu estilo característico. Cada um desses sites altamente pessoais possuíam links para outros sites que haviam sido criados para o mundo de *Dawson’s Creek*, como por exemplo, o site oficial da escola e o jornal online da cidade fictícia. Esses sites, por sua vez, possuíam seus próprios hiperlink. O jornal da cidade, por exemplo, continham anúncios de hotéis locais. Se você tivesse curiosidade sobre o local, poderia realizar um tour virtual, uma propaganda produzida por um dos personagens dos seriado.

Para Örnebring (2007) histórias multiplataformas como *A Bruxa de Blair* possui uma “hierarquia de significados”, um texto dominante rodeado por textos auxiliares.²⁷ Se pensarmos nessa perspectiva, temos que os programas televisivos são normalmente o texto dominante, já que eles geralmente envolvem o maior compromisso para o consumidor, abrangendo anos na duração e centenas de horas em conteúdo. Na televisão, o programa canadense *ReGenesis* também diluiu a fronteira entre o texto primário e secundário.²⁸ *ReGenesis* segue uma organização científica que investiga problemas misteriosos freqüentemente relacionados ao bioterrorismo.

²⁶ Örnebring, Henrik. “Alternate reality gaming and convergence culture: The case of *Alias*.” *International Journal of Cultural Studies*. 10.4 (2007): 445-462.

²⁷ *Ibid.*, 445

²⁸ Dena, Christy. “How the Internet is Holding the Centre of Conjured Universes.” Paper presented at Internet Research 7.0: Internet Convergences, Association of Internet Researchers. Brisbane, Queensland, 27-30 September 2006.

A organização também possui um website fictício onde telespectadores/jogadores podem tornar-se agentes, invadindo o email de personagens, participando de fóruns, e recebendo telefonemas. Qualquer um poderia participar do jogo de realidade estendida (ERG) sem assistir o programa televisivo e vice-versa. No entanto, os jogadores que assistiam o programa possuíam acesso a informações que os ajudavam a jogar o ERG; da mesma maneira, jogadores do ERG possuíam um conhecimento a mais a cerca do drama do programa.²⁹ Esta relação simbiótica é exceção e não regra na televisão. No entanto, enquanto narrativa transmídia pode ser mais hierárquica do que a definição de Jenkins sugere, ela pode certamente ser muito mais do que puro marketing.

²⁹ Ibid.

CAPÍTULO III

UMA ABORDAGEM NARRATOLÓGICA

3.1 Por uma definição de Narrativa

Narrativa existe desde o tempo em que as primeiras pinturas da idade das pedras foram feitas em cavernas e as primeiras histórias foram contadas ao redor do fogo. Na vida cotidiana uma pessoa é cercada por narrativas desde o momento em que torna-se capaz de compreender a fala. Uma pessoa pode aprender sobre o passado, eventos atuais e futuro a partir de contos, piadas, novelas, filmes, desenhos, jornais, telejornais, obituários de outras pessoas e entre outros. Seja a narrativa simples ou complexa, os indivíduos precisam ser capazes de entender suas funções para compreender o mundo circundante.

Narrativas, do latim *narre* ‘dar a conhecer, transmitir informações’, fornecem aos indivíduos uma ferramenta para aprender e ensinar uns aos outros sobre o mundo. A tradição oral de contar histórias que se transformou em nossos modos contemporâneos de narrativa tem sido reconhecida como a base da transferência de conhecimento no seio das sociedades (Campbell, 1949). Narrativas também são usadas por pesquisadores como uma metalinguagem que os permite descrever seus estudos e aproximar-se do objeto de estudo como um discurso narrativo.

O conceito da narrativa pode ser encontrado em inúmeros trabalhos produzidos por investigadores na área das humanidades e ciências sociais, seja ela o foco principal do trabalho ou apenas um dos elementos estudados. Como a narrativa é estudada a partir de uma variedade de perspectivas, suas abordagens podem variar significativamente. Ela pode ser abordada como um método para produzir, como uma teoria para investigar, como uma prática social, política ou estratégica.

Na maioria dos casos, no entanto, existem duas teorias principais através das quais as narrativas são analisadas: as teorias funcionalistas (focada na função da narrativa); e as teorias estruturalistas (focada na forma como a narrativa é produzida) (Threadgold, 2005, 262-267).

Paul Ricoeur e Peter Brooks apresentam uma abordagem existencial a narrativa como um fenômeno que dá significado a vida das pessoas. A abordagem cognitiva apresentada por Mark Turner e Jerome Bruner lida com a narrativa como instrumentos elementares do pensamento humano, de cognição. Os esteticistas (aestheticians), como Philip Sturges, cuja

obra *Narrativity : Theory and Practice* publicada em 1992 pode ser utilizada como principal exemplo, integra narratividade, ficcionalidade, e literariedade como aspectos indissociáveis. Sociólogos focam-se no contexto no qual a narrativa é criada. Abordagens técnicas preferem análises narrativas baseadas na linguagem e incluem narratologias estruturalistas e análises lingüistas e do discurso (por exemplo em trabalho por Barbara Herrnstein Smith, ou Dan Ben-Amos). A narrativa é ainda caracterizada como um conceito, categoria analítica, tipo de discurso, tipo de texto, e macro-gênero (Ryan, 2004, p. 2-8). Com tantas variedades de contextos e abordagens a narratologia expande-se em um campo muito complexo.

Devido o significativo aumento de interesse sob os variados aspectos da narrativa, a narrativa deixou de ser um domínio exclusivo dos estudos literários, de forma que sua teorização carrega, desde seu início, características multidisciplinares. Dessa maneira, a teoria da narrativa ou narratologia é mais do que nunca aberta a diversas metodologias de diferentes áreas: filosofia, história, sociologia, psicologia, religião, etnografia, lingüística, comunicação e estudos de mídia.

3.2 Narratologia ou teoria da Narrativa

O termo “narratologia” é introduzido em 1969 por Tzvetan Todorov (1977), originalmente em sua versão francesa “narratologie”. Narratologia é considerada por alguns teóricos como parte da semiótica. A primeira tentativa de análise da narrativa foi feita pelo filósofo Aristóteles. Aristóteles ainda é considerado um dos teóricos mais influentes da narratividade. Em sua obra *Poética*, escrita aproximadamente em 330 a.C., ele define obras de arte como imitação da realidade (terminologia posteriormente introduzida conhecida como “mimesis”) e especifica três áreas relacionadas com a imitação, as do meio (linguagem, som, música, etc), do objeto (pessoas em ação, mais tarde, também chamando de enredo) e do modo (narração ou ação). Para Aristóteles a arte é um espelho que reflete a realidade (Aristóteles, 1997).

A narratologia ou teoria da narrativa é originalmente desenvolvida por críticos literários sobre a base dos formalistas russos e tradições estruturalistas francesas. Em geral, as teorias narrativas são, após a Segunda Guerra Mundial, dividida em três vertentes principais. A primeira entende a narrativa como um encadeamento de eventos, de forma que os teóricos examinam a narrativa em si, independentemente não só do meio utilizado mas também da narração e do discurso (Prince, p. 02). Estes teóricos são seguidores do formalista Vladimir

Propp (1968) e dos estruturalistas Claude Lévi-Strauss, Tzvetan Todorov (1977) e Roland Barthes em sua fase inicial (1977).

A segunda vertente vê a narrativa como um discurso, tentando integrar o estudo da sua forma e da sua estrutura. Os representantes desta vertente são os sucessores de Gérard Genette, a teórica Mieke Bal (1985) e Seymour Chatman (1978). A última vertente apresenta a narrativa como um artefato complexo cujo significado é definido pelo receptor. Os defensores desta abordagem pós-estruturalista são Roland Barthes em sua última fase (2004), Umberto Eco (1979) e Jean François Lyotard (1991b).

Os estudos folcloristas de Propp marcam o ponto de partida da análise estrutural da narrativa. Seu trabalho tornou-se um clássico para todos os teóricos da narrativa desde a década de 50, sendo constantemente analisado e criticado. Este teórico analisou uma centena de contos populares russos, chegando a uma lista de papéis básicos assumidos por personagens. Seu trabalho ajuda a explicar a estrutura do enredo e a função atribuída aos personagens, ou seja, os atributos sintagmáticos da narrativa (Berger, 1997, pp. 23-28). Propp também realiza uma distinção entre história (o que acontece na vida em ordem cronológica) e enredo (como o autor apresenta a história ao leitor/público, seja ela lida, ouvida ou vista) (Lacey, 2000, p.18).

O trabalho de Vladimir Propp é utilizado por estudiosos como Claude Bremond e Algirdas Julien Greimas, que, juntamente com Victor Shklovsky, Mikhail Bakhtin, Roman Jakobson, Boris Eichenbaum e Boris Tomashevsky, influencia os estruturalistas franceses. O estruturalismo é um método de análise utilizado em muitas ciências sociais durante o século 20. Ele examina as relações e funções dos elementos em vários sistemas. Na lingüística, o estruturalismo é representado por Ferdinand de Saussure, e na antropologia, por Claude Lévi-Strauss. A narratologia estruturalista, construída nas teorias de Ferdinand de Saussure e nos estudos dos formalistas russos, inicia como uma parte da tradição intelectual francesa da década de 1950 e tem seu auge na década de 1970.

Estruturalistas lidam com características comuns a todas as narrativas, analisando a natureza, a forma e a função de diferentes narrativas. Eles focam-se no nível da história e utilizam principalmente a narrativa literária a fim de estudar a gramática narrativa. Por exemplo Tzvetan Todorov (1977), o búlgaro estruturalista, tenta descobrir estruturas narrativas abstratas. Apenas William Labov (1972) e estudos que o seguem, como os de Joshua Waletzky, lidam com o nível do discurso.

Ferdinand de Saussure, o lingüista suíço, e um dos fundadores da semiótica (semiologia), investiga o significado dos signos. Sua teoria lingüística estruturalista causa a

tão falada “virada lingüística” nas ciências humanas na década de 1950. Os trabalhos de Saussure influenciam o período seguinte, que foca-se sobre a desconstrução. Entre seus seguidores que lidam com a representação da narrativa e que também se preocupam com o estudo dos textos midiático estão Charles S. Peirce, Roland Barthes (2004), Jean Baudrillard (1994), Gilles Deluze, Jacques Derrida e Umberto Eco (1979).

Claude Lévi-Strauss, o antropólogo e estruturalista francês, contribui na década de 1960 para os estudos das análises sintagmáticas através de uma análise paradigmática do texto. Se análises sintagmáticas lidam com o que acontece em um texto (estrutura do enredo e funções dos personagens como nos trabalhos de Vladimir Propp), então a análise paradigmática examina o significado do texto para as pessoas. Claude Lévi-Strauss em seu trabalho *The Structural Study of Myth* (1963), mostra como a lingüística estrutural pode ser utilizada na análise sistemática de conteúdos culturais.

Resumidamente, podemos afirmar que os estruturalistas tentam descobrir uma linguagem narrativa, isto é, uma estrutura narrativa universal e alguns princípios elementares, trabalhando com as dimensões sintagmáticas e paradigmáticas da narrativa. A dimensão sintagmática relaciona eventos, com base em uma relação de causa/efeito ou por associação. A dimensão paradigmática permite que personagens e cenários criem outra estrutura dentro da narrativa.

Ambos resultam em uma disposição sensata dos personagens, cenários, eventos e tempo em um conjunto complexo (Fiske, 1987, pp. 128-129). Quando Vladimir Propp (1968) centra-se sobre a dimensão sintagmática da narrativa em contos, ele descreve seis partes da estrutura narrativa (preparação, complicação, a transferência, confronto, retorno e reconhecimento), com 31 funções narrativas dentro deles. Claude Lévi-Strauss e Roland Barthes focalizam-se mais na dimensão paradigmática. Lévi-Strauss analisa oposições binárias, mostrando que elas representam uma estrutura ainda mais profunda. Roland Barthes (1977) estuda o mito como um princípio universal da narrativa.

A maior contribuição de Seymour Chatman a teoria da narrativa está em sua obra *Story and Discourse*. Ele explica que a história é o conteúdo da narrativa e o discurso é a forma da narrativa. De acordo com o autor a teoria estruturalista da narrativa afirma que a narrativa (um texto narrativo, uma estrutura narrativa) possui duas partes. A primeira parte, a história, consiste no conteúdo (seqüência de eventos) e a segunda parte, o discurso, é o meio pelo qual o conteúdo é expresso (Chatman, 1978, p. 478).

Narrativa é entendida pelos estruturalistas como uma forma de comunicação. Os autores reais comunicam uma história (o elemento de conteúdo formal da narrativa) pelo

discurso (o elemento de expressão formal) para um público real através de autores e audiências implicadas (Chatman, 1978, p. 483). Gerard Genette, estudioso francês da narratologia estruturalista, identifica os constituintes e técnicas elementares da narrativa trabalhando com três categorias básicas, são estas: tempo (relação temporal entre narrativa e diegese); modo (modalidades de representação da narrativa); e voz (situação ou instância narrativa e seus dois protagonistas: o narrador e o destinatário real ou virtual; relação com o sujeito da enunciação).

Mieke Bal (1985) está listada entre os teóricos mais importantes da narrativa, graças ao seu trabalho *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* publicado em 1985. Ela define um texto como “um conjunto estruturado finito composto de signos de linguagem. Um texto narrativo é um texto em que um agente relata uma história em um meio particular, como linguagem, imagem, som ou uma combinação destes. A história é uma fábula apresentada de uma certa maneira. Um fábula é uma série de eventos lógicos e cronologicamente relacionados causados ou vivenciado por atores”³⁰ (Bal 1997, p. 5). Mieke Bal é umas das primeiras narratólogas a se deslocar do estruturalismo para o pós-estruturalismo na década de 1980.

Assim como Mieke Bal (1985), Roland Barthes (1977), crítico francês e um dos teóricos mais importantes da narrativa, também amplia o campo da teoria da narrativa empregando métodos da lingüística estrutural e da antropologia, de forma que a compreensão da narrativa desloca-se de uma abordagem estruturalista para uma pós-estruturalista. Em seu ensaio *Structural Analysis of Narratives* escrito em 1977, Barthes coloca a narrativa ao nível do discurso afirmando que “a linguagem da narrativa é um (e claramente apenas um) dos idiomas apto para consideração pela lingüística do discurso ...” (Barthes, 1977, p. 84).

A narrativa, então, representa uma hierarquia de instâncias e, para compreendê-la, é preciso reconhecer a construção da narrativa ao nível das funções (mesmo sentido a que lhe atribui Propp, unidade mínima narrativa); o das ações (mesmo sentido a que lhe atribui Greimas, personagens como actantes); e o nível da narração (sentido de discurso, para Todorov). Barthes reconhece a existência da comunicação narrativa, afirmando que não existe narrativa sem narrador e ouvinte ou leitor (Barthes, 1977, pp. 84-96).

O maior passo de uma plataforma estruturalista para uma pós-estruturalista foi dado por Roland Barthes em seus trabalhos finais (por exemplo, a obra *S/Z* publicado em 1975). Os pós-estruturalistas analisam a estruturação (não a estrutura) da narrativa. Por estruturação eles

³⁰ A narrative text is a text in which an agent relates ('tells') a story in a particular medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof. A story is a fabula that is presented in a certain manner. A fabula is a series of logically and chronologically related events that are caused or experienced by actors.

entendem o processo através do qual o sentido é construído em uma narrativa tanto pelo escritor quanto pelo leitor. Enquanto as análises estruturalistas da narrativa focam-se no texto como um objeto de estudo, os teóricos da narrativa pós-estruturalista desconstróem a narrativa e enfatizam a função de um sujeito (leitor, ouvinte, telespectador) no processo de semiose, ou seja, de interpretação de significados, bem como em sua compreensão da narrativa como comunicação. Levando em consideração perspectiva, subjetividade de interpretação e, conseqüentemente, o indivíduo que cria e/ou interpreta a narrativa, para os pós-estruturalistas o significado ou o processo de significação é social e culturalmente contextualizados.

Nesse período pós-estruturalista a narrativa perde o status marginal e sua análise se torna um elemento crucial nos campos que lidam com o estudo da sociedade, da cultura e do indivíduo. Teóricos e pesquisadores reconhecem tanto a presença da narrativa no discurso da mídia, quanto o seu papel na estruturação de senso de realidade das pessoas. Recentes análises de textos midiáticos mostram que tanto gêneros de ficção quanto de não-ficção são oferecidos ao destinatário na forma de narrativa. Não só um filme de terror, mas também um noticiário televisivo, provem à audiência ou com uma ficção construída ou com uma realidade criada ao contá-los histórias. É mais do que natural, já que desde o início de sua existência os seres humanos “desenham” e “contam” histórias sobre suas vidas e suas experiências na forma de narrativa.

Atualmente, a narrativa é vista não apenas como uma maneira de compreender as experiências das pessoas, mas também como uma maneira possível de explicar e mediar os atuais conhecimentos e práticas. A televisão é um exemplo típico de uma colagem pós-estruturalista ou pós-moderna em que os produtos individuais, gêneros e formas criam a estrutura do programa. A teoria narrativa contemporânea engloba teorias estruturalistas e pós-estruturalista, métodos da semiótica e abordagens utilizadas na gramática funcional. O foco é dado tanto a criação de significado no processo de significação (semiose), quanto a questões de ideologia.

O que Marie-Laure Ryan (2004) diz sobre a narrativa na mídia resume os fatores envolvidos em abordagens contemporâneas. Ela considera a narrativa não apenas como uma questão de discurso formal mas também como “uma construção cognitiva, ou imagem mental, construída pelo interprete em resposta ao texto” (2004, p. 8). Ryan afirma que a narrativa é constituída por pedaços da realidade, por definição e por agentes/personagens que desempenham suas funções em ações/eventos e fazem mudanças no mundo da narrativa (Ryan, 2004, p. 47).

3.3 Narratologia pós-clássica ou pós-estruturalista

Durante as últimas décadas, a narratologia tem ramificado-se em uma ampla gama de narratologias “pós-clássicas” (Herman, 1999; Nünning & Nünning 2002) que utilizam conceitos da psicologia cognitiva, sociologia, antropologia, história, lingüística, e assim por diante. Surge a questão de como os conceitos narratológicos “clássicos”, que até agora têm sido aplicados principalmente a narrativa literária, podem ser exportados com sucesso para outras disciplinas que têm interesse na narrativa.

Assim como vimos anteriormente, existem uma pluralidade de teorias narratológicas na teoria literária: estruturalistas, pós-estruturalistas, psicanalítica, contextualista, etc. Enquanto várias dessas teorias cobrem um importante aspecto na narratividade e leva a novas compreensões quanto aos mecanismos subjacentes ao processo de leitura e interpretação das narrativas, elas não fornecem uma descrição compreensiva e sistemática da narratividade. O que faltava nas teorias anteriores a pós-estruturalista era uma abordagem com a qual fosse possível decompor a narrativa em “blocos de construção” individuais, e explicar de que maneira esses elementos individuais constituem uma narrativa.

Mieke Bal, em seu estudo de 1997 sobre a narratividade literária, considera este desafio. Neste estudo, Bal visa apresentar uma descrição sistemática de uma teoria da narrativa para utilização no estudo de textos literários e outros textos narrativos. Ela concebe sua teoria “(...) como um conjunto de ferramentas, como uma maneira de expressar e especificar a reação interpretativa de um texto”³¹ (Bal 1997, X). Bal enfatiza, no entanto, que sua teoria não sustenta nenhuma verdade absoluta, já que a interpretação de um texto, embora não completamente arbitrária, é em princípio livre, existindo a necessidade de um discurso que faça essas interpretações de maneira “exprimível, acessível, e comunicável” (Bal 1997, X).

O termo “narratologia pós-clássica” foi cunhado por David Herman e designa um estudo amplo e interdisciplinar da narrativa que não se restringe a modelos teóricos estruturalistas e a objetos de estudo, mas estende-se a “novas questões sobre (as relações existentes entre) a estrutura narrativa, sua realização verbal, visual ou, mais amplamente semiótica, e os contextos em que é produzida e interpretada” (Herman 1999: 9)³². Enquanto os modelos narratológicos estruturalistas são realizados principalmente em objetos de estudo

³¹ “[...] as a set of tools, as a means to express and specify one’s interpretative reactions to a text” (Bal 1997: x)

³² “new questions about (the relations between) narrative structure, its verbal, visual or more broadly semiotic realization, and the contexts in which it is produced and interpreted” (Herman 1999: 9)

literário, a narratologia pós-clássica insiste na premissa de que “as narrativas não são apenas uma forma literária ou meio de expressão, mas um modo fenomenológico e cognitivo de auto-conhecimento e de conhecimento do mundo” (Nünning e Nünning 2002: 2)³³.

Dessa maneira, análises narratológicas possuem uma variedade de aplicações, provenientes da simples observação de que as pessoas contam e ouvem histórias de variadas formas e contextos: “Desde a descrição dos acontecimentos vividos na forma de conversas diárias, a testemunhos e relatos, a recepção dos contos de fadas, contos, romances, biografias, livros de história, quadrinhos e filmes” (Nünning e Nünning 2002: 5).³⁴ Nos estudos de mídia uma abordagem narratológica mais expandida tem sido aplicada há algum tempo, especialmente para o filme (ver, por exemplo, Chatman, 1978). Ângulos de câmera, iluminação e enquadramento são categorias tão importantes quanto cenário, gestos e diálogos quando se trata de analisar o que está sendo relatado (história) e como está sendo relatado (discurso).

Análises narratológicas fazem uso de categorias como narrador, focalização, tempo da história e tempo do discurso, atores e eventos. Dependendo do objeto de estudo a ênfase é dada a categorias diferentes. Frente a diversidade do campo mencionada acima, podemos afirmar que não existe um modelo definido de análise, porém alguns conceitos chaves, como a distinção entre história e discurso, comuns a todos os narratologistas.

3.4 A tricotomia narrativa de Mieke Bal

A abordagem escolhida para a monografia se esquematiza de acordo com a narratologia de Mieke Bal. Seus estudos não aderem-se a uma teoria criada seja por autores (Chatman, Genette, etc) ou por escolas (como estruturalismo ou formalismo). Para introduzir uma nova narratologia Bal desenvolve uma teoria que introduz termos em um nível geral. Em um de seus estudos Bal tem como objetivo fornecer “uma relação sistemática de uma teoria da narrativa para uso em textos literários e outros” (ix).

A teórica fornece um processo detalhado para análise narratológica com três aspectos que o tornam apropriado para este estudo. Primeiramente, Bal descreve a narratologia como

³³ “narratives [are] not merely a literary form or medium of expression, but a phenomenological and cognitive mode of self and world knowledge” (Nünning e Nünning 2002: 2)

³⁴ “From the description of lived events in the form of everyday accounts, to witness testimonies and accounts of personal injury, to the reception of fairy tales, short stories, novels, biographies, history books, comics and films” (Nünning e Nünning 2002: 5)

um método para informar outros e facilitar processos teóricos, e não como um processo que produz um resultado final próprio, e apresenta uma demonstração prática convincente disto em ação. Além disso, Bal mostra o valor da aplicação da análise narratológica na construção de objetos que não parecem possuir qualquer aspecto explícito de narrativa. Perspectivas úteis deste funcionamento ainda serão alcançadas mesmo quando ao final de uma análise concluisse que o objeto não possui aspectos narrativos tradicionais. O resultado de uma análise narratológica não limita-se a decisão quanto a “categoria” ou “gênero” da narrativa que um objeto se encaixa.

Assim, essa análise pode ser aplicada a qualquer objeto construído, como prédios ou artes visuais, não apenas a trabalhos narrativos orais, literários ou cinematográficos. Isso é obviamente uma grande vantagem quando consideramos trabalhos não-literários, não-lineares e não-temporais como jogos de realidade alternativa (ARGs). Dessa maneira, a narratologia formulada por Bal oferece uma relação muito bem elaborada e sistemática de elementos narrativos, que não são pressupostos nem restringem-se a narrativas verbais, estendendo-se, de fato, a várias outras narrativas.

Ainda mais importante, a compreensão do sujeito narrativo é considerado por Bal como o ponto de partida no estudo da narrativa, seguindo uma ordem na qual esse sujeito acessa e experimenta um objeto narrativo. Como resultado, a abordagem de Bal pode ser considerada na perspectiva em que o sujeito entendido reconhece uma estrutura particular em um objeto perceptível e como ele separa desta uma série de eventos lógica e cronologicamente relacionados causados ou (experimentados passivamente) pelos atores.

Bal descreve “o papel da narratologia como uma ferramenta heurística, não uma rede imparcial que garante exatidão”³⁵ e percebe as ferramentas analíticas que ela fornece como um forma de capacitar “seus usuários a formularem uma descrição textual de tal forma que seja acessível aos outros” (Bal 1997, XIII)³⁶. Dessa maneira, um texto narrativo, de acordo com Bal, é um texto no qual o agente relata uma história em um meio particular (pg. 5). Essa definição parece competir com a definição de narrativa fornecida anteriormente, isto é, narrativa como a representação de um desenvolvimento temporal. No entanto, as duas definições são complementares e não concorrentes.

A definição de uma narrativa como a representação de um desenvolvimento temporal é a definição mais básica e geral. Desprovida de um jargão narrativo, ela determina se um

³⁵ “I have changed the tone wherever I could, trying to emphasize more the role of narratology as a heuristic tool, not an objective grid providing certainty” (Ball 1997: xiii)

³⁶ “their users to formulate a textual description in such a way that it is accessible to others” (Bal 1997: xiii, 4, 6).

objeto particular pode ou não ser narrativo. Importante notar que todas narrativas são representações, já que contar uma história significa representar uma seqüência de eventos lógica ou cronologicamente relacionados. Quando um objeto acata essa definição funcional e assim passa a ser considerado uma representação de um desenvolvimento temporal, aspectos narrativos como agentes narrativos e histórias podem ser identificados, e a definição de um texto narrativo como um em que o agente relata uma história em um meio particular torna-se relevante.

Temos portanto, que um texto narrativo é um texto no qual um agente relata uma história em um meio particular. A teórica distingue três camadas neste texto narrativo: texto, história, e fábula. Um texto é um todo finito e estruturado, composto por sinais de linguagem. Uma história é uma fábula apresentada de certa maneira, e uma fábula é uma serie de eventos lógica e cronologicamente relacionados que são causados ou experimentados por atores. O material que consiste uma história não é diferente daquele que forma o texto ou a fábula. A diferença, no entanto, incide na maneira como este material é visto a partir de um determinado ângulo.

Por consistir de uma tricotomia, ao invés de uma dicotomia, é que a narratologia de Bal é um modelo mais apropriado para o estudo dos aspectos narrativos de um objeto, verbal ou não. Especialmente quando se trata de narratividade e transmidialidade, esta tricotomia é crucial. A estrita divisão de um texto narrativo em três camadas é algo característico da teoria de Bal, ela propõe uma abordagem decrescente destas camadas. Visto que Bal considera sua teoria como “(...) um dispositivo de leitura, uma ferramenta heurística que fornece foco sobre a expectativa no qual os leitores processam a narrativa”³⁷ (Bal 1997, XV), seu objetivo é que sua teoria narrativa reflita na maneira que nós, leitores, lhe damos com textos narrativos. Isto significa a teoria de Bal segue a ordem no qual os leitores têm acesso ao texto narrativo e o interpreta, pois é “por meio do texto que o leitor tem acesso a história, na qual a fábula é, assim dizendo, rastro memorativo que permanece com o leitor após a conclusão da leitura”³⁸ (Bal 1997, XV).

Como dito anteriormente, Bal considera um texto narrativo como um texto no qual um agente relata uma história em um meio particular. De acordo com a teórica, um agente que “relata uma história em um meio particular” é o narrador. Para ser mais precisa, um narrador é “aquele agente que pronuncia os sinais lingüísticos que constituem o texto ou equivalente

³⁷ “[...] a readerly device, a heuristic tool that provides focus to the expectations with which readers process narrative” (Bal 1997: xv)

³⁸ “[i]t is by way of the text that the reader has access to the story, of which the fabula is, so to speak, a memorial trace that remains with the reader after completion of the reading” (Bal 1997: xv)

aquele agente em outra mídia”³⁹. Em outras palavras, é o narrador que comunica a história ao leitor. É necessário ter cuidado para não presumir que um narrador seja de alguma forma uma pessoa: o narrador é uma função, “(...) e não uma pessoa, que expressa a si mesma em uma linguagem que constitui um texto”⁴⁰ (Bal 1997, p. 16). Portanto, não devemos confundir o narrador com o escritor da narrativa. Textos possuem narradores, ou focalizadores, que não são os escritores do texto, mas os olhos, ouvidos e voz do personagem através do qual o escritor escolhe perceber os eventos. A razão para manter narração e focalização separados é simples: aquele que conta não é necessariamente aquele que vê, ou (alternadamente) o que é visto é fornecido da maneira mais direta possível (Ibid.) para que a entidade que vê e o objeto visto não possam ser separados.

Baseado na focalização, o narrador pode ser classificado em termos sua presença ou ausência na narrativa. Se, no narrador, reconhecermos uma “pessoa” que ausentasse ou é invisível a história, o narrador é “heterodiegético”. Neste caso, temos um focalizador externo. Este narrador “diz menos do que o personagem sabe”, obviamente, já que os pensamentos e sonhos do personagem não podem ser revelados enquanto eles são apresentados apenas a partir do exterior. Por outro lado, se reconhecermos o narrador como alguém presente na história que ele conta, o narrador é “homodiegético”. Neste caso a focalização é interna e temos um personagem focalizador.

O narrador pode dizer “mais do que qualquer outro personagem sabe” ou “somente o que um determinado personagem sabe”, dependendo do grau de presença. Esta classificação esclarece uma confusão anterior entre falar e ver e limita-se à noção do narrador como “aquele que fala”, quem está fazendo a narração. O focalizador é “aquele que vê”, que dá a perspectiva a partir da qual a história é vista.

A focalização é um dos aspectos que distingue uma história estruturada de uma fábula. A relação entre história e fábula é entendida a partir de seis aspectos que, de acordo com Bal, constituem qualquer história, são eles: ordem sequencial; ritmo ou velocidade; frequência; personagem; espaço; e focalização.⁴¹ O primeiro aspecto (relacionado com desvios da cronologia) é antes de tudo uma característica técnica da história que, na maioria dos casos, só contribui indiretamente com a formação de sentido.⁴² Nas narrativas, os eventos são freqüentemente relatados em alguma outra ordem que não a cronológica. O narrador possui

³⁹ “[...] that agent which utters the linguistic signs which constitute the text or the equivalent of that agent in other media” (Bal 1997, p. 18)

⁴⁰ “[...] and not a person, which expresses itself in the language that constitutes the text” (Bal 1997: 16)

⁴¹ Bal 1997, p. 78

⁴² Bal 1997, p. 80

alternativas para manipular esta ordem, dessa maneira a seqüência de uma história pode diferir da seqüência da fábula. Podemos criar uma variante da ordem cronológica apresentada na fábula ao propormos uma certa ordem seqüencial de eventos em uma história. Reorganizar a ordem cronológica influencia aspectos como o ponto de vista e freqüência, que por sua vez afetam o sentido.

Estes típicos desvios cronológicos entre a história e a fábula são chamados de anacronias. A maneira como o narrador relata os eventos caracteriza diferentes tipos de anacronias: se o narrador relata eventos anteriores a ação presente, trata-se de uma analepse; se o relato antecipa um evento que se situa no final da ação, trata-se de uma prolepse. Desvios cronológicos também podem ocorrer quando o ritmo ou velocidade dos eventos em uma história são alterados. Essas mudanças em relação ao tempo narrativo e o tempo da história contribuem para o ritmo da narrativa. Os conceitos básicos na determinação da duração e do ritmo da narrativa são sumário, cena, extensão, pausa e elipse.⁴³ Sumário acelera a narrativa. Grande parte da história pode ser resumida em uma algumas frases ou palavras (“Dois anos se passaram”).

Em uma cena o tempo narrativo e o tempo da história aproximam-se, como em um diálogo por exemplo. Em uma extensão o tempo narrativo excede o tempo da história. Um pausa para o tempo da história completamente, por exemplo quando um narrador descreve um personagem ou um lugar e enquanto a descrição é realizada, a história não tem progresso. Na elipse o narrador realiza uma supressão de lapsos temporais pulando partes da fábula. Em romances, uma elipse muitas vezes aparece como um espaço em branco ou uma linha de asteriscos.⁴⁴

A quantidade de tempo que é atribuído na história para os vários elementos da fábula é determinada em relação à quantidade de tempo que estes elementos ocupam na fábula (ritmo e freqüência). A freqüência é a relação numérica entre os eventos da fábula e os eventos da história que podem ser manipulados.⁴⁵

Atores são apenas posições estruturais na narrativa (por exemplo, o herói versus o vilão) até serem ornamentados com características humanas (por exemplo o cachorro em “Wallace e Gromit”). Tradicionalmente, personagens redondas são distinguidos de personagens planas. Personagens redondas são personalidades complexas que passam por

⁴³ Cohan & Shires 1988:87

⁴⁴ Bal 1997, p. 68-77

⁴⁵ Ibid, p. 111-113

mudanças no curso da história, e são sempre capazes de surpreenderem o leitor. Personagens planas são personagens estáveis e estereotipados que não oferecem surpresas.

A imagem de um personagem é construída na narrativa através da repetição de suas características. Dessa maneira construímos os personagens ao preenchermos partes com o que conhecemos deles, para posteriormente prevermos seus comportamentos e entendermos as semelhanças e diferenças entre os personagens. Observar conduz a construção de um eixo semântico, que são normalmente fundados em pares binários. Um personagem pode ser forte e fraco, diligente ou não, e assim por diante. Isso possui uma relação direta com a maneira que esperasse que os personagens responda a eventos, conduzindo a uma maneira sistemática de se pensar sobre os personagens. Personagens podem funcionar de acordo com papéis e funções. A ênfase aqui é em como essas informações que descrevem suas características são reveladas aos leitores.

Mieke Bal discute personagens e atores como aspectos da história, dessa forma a teórica propõe um argumento contrário a confusão criada frente a interpretação de um personagem como uma pessoa. Ela introduz a questão “Quantas crianças Lady MacBeth teve?” para criticá-la como impertinente. Essa pergunta em particular, foi discutida e criticada por L.C. Knights, e posteriormente defendida por Chatman. O argumento é que o personagem da história não é uma pessoa, e assim, não possui nenhum significado ou significância fora do contexto da história. Bal fornece o exemplo de *Albertine* de Proust, que aparece como o objeto de amor de Marcel e não possui nenhuma profundidade além da necessária para motivar inveja e amor, e quando estes temas são satisfeitos, ela morre em um acidente improvável.

Bal defende esse retrato como instrumentalmente suficiente. Supor que Albertine seja uma “garota real” torna a personagem frustrante, “irritante e antipática”, e também retrata Marcel como um monstro egoísta. Essas críticas são desvirtuadas, pois estão essencialmente desconsiderando o que os personagens são e para o que estão lá. Na perspectiva de Bal, o personagem é apenas uma imagem. Essa seção é introduzida com o truísmo de que narrativas são “escritas por, para e sobre pessoas”.

Personagens assemelham-se a pessoas, mas não são pessoas, pois não possuem vida fora das páginas. No entanto, não faz sentido recusar a interpretação realizada pelos leitores de um personagem como uma pessoa. Bal compara essa atividade ao mito de Narcíseo, que apaixonasse por uma imagem que não possuía um corpo. A boa vontade de transformar um personagem em uma pessoa é um tipo de “realismo inocente” proveniente do leitor. No entanto, se as narrativas são para as pessoas, e os leitores são interessados em pessoas, porque

alguém deveria desprezar ou recusar o desejo do leitor de imaginar *personhood* em um personagem? Esse fascínio e desejo é generalizado, ainda mais nos círculos das críticas literárias.

Como narratologistas podem argumentar aos leitores que a atividade essencialmente humana da imaginação e antropomorfização é errada? A advertência é apresentada mais como um mito de que se os leitores (ou críticos literários) estão dispostos a humanizar personagens, então algo terrível irá lhes acontecer, como com Narcíseo. Para além desta discussão, Bal argumenta como personagens são introduzidos inicialmente vazios, e com o curso da leitura, nós somos capazes de identificar mais de suas características, e assim prever seu comportamento e respostas futuras. Com aspecto do personagem, os atores que agem em uma fábula tornam-se “personalizáveis”.⁴⁶

Focalização é um conceito amplamente discutido e não inteiramente incontroverso derivado da fotografia e do cinema. O termo foi introduzido pela primeira vez por Gérard Genette (1980) para substituir o conceito ainda mais problemática do “ponto de vista”. De acordo com Genette, as discussões anteriores do ponto de vista narrativo ou perspectiva narrativa apresentava “uma confusão entre a questão quem é o personagem cujo ponto de vista orienta a perspectiva narrativa? E a muito diferente questão quem é o narrado? – ou, mais simplesmente, a questão quem vê? E a questão quem fala?”⁴⁷. Focalização assume a faceta visual destas duas funções chaves.

Por focalização, Bal compreende as relações existentes entre os elementos apresentados e a visão pelo qual eles são apresentados, assim a relação entre a visão e aquela que é “vista” ou percebida. É necessário existir uma distinção entre aqueles que vêem e aqueles que ouvem, ou seja, a visão pela qual os elementos são apresentados e a identidade da voz que está verbalizando aquela visão.⁴⁸ Em outras palavras, devemos estabelecer uma clara distinção entre a função do narrador e do focalizador, que é o sujeito da focalização, o ponto a partir do qual os elementos são vistos. Esta função pode pertencer a um personagem, ou pode ser externa.⁴⁹ Focalização é considerada um dos aspectos mais importantes de uma história, pois é o aspecto que define a maneira que a história é comunicada a nós. O narrador pode ser o aspecto que pronuncia os sinais lingüísticos que constituem o texto, mas é através da focalização que a plenitude da imagem que o leitor recebe é determinada.

⁴⁶ Bal 1997, p. 115-132

⁴⁷ “a confusion between the questions *who is the character whose point of view orients the narrative perspective?* and the very different question *who is the narrator?* – or, more simply, the question *who sees?* and the question *who speaks?*” (Genette 1980, 186; italics original)

⁴⁸ Bal 1997, p. 142-143

⁴⁹ Ibid, p. 146

Portanto, o termo focalização refere-se a relação entre a entidade que vê e o objeto que é visto.⁵⁰ Em caso posterior, Bal (Ibid.) destaca que a focalização é então parte da história, uma “camada entre o texto lingüístico e a fábula”. Toda percepção é, de acordo com Bal (Ibid.), uma atividade de focalização e o sujeito de focalização (o focalizador) é a “o ponto a partir do qual os elementos são vistos”. A posição do leitor é tal que ao perceber os eventos e a história a partir do mesmo ponto, ele ou ela está inclinado a adotar a mesma visão. Por esta razão, se a focalização coincide com um personagem (ou seja, a focalização de um texto é limitada ao personagem), o leitor adotará a visão do personagem e será, portanto, sujeito de parcialidade e limitação.⁵¹

O novo aspecto da teoria de Bal é a atribuição de um papel autônomo ao focalizador (Garcia Landa, p. 115) como o ponto do qual os elementos são vistos. Em algumas narrativas, a técnica de focalização é bastante simples e o focalizador permanece constante por toda narrativa. Outras narrativas, por outro lado, possuem uma técnica de focalização complexa. As vezes é necessário descobrir, se possível, se existe ambigüidade em relação a focalização. Por exemplo, a “voz” pode variar dentro de uma narrativa, criando uma focalização misturada com uma variação no ponto focal, e as vezes uma focalização dupla ou ambígua. A “voz” pode pertencer ao focalizador externo ou a um personagem ou a uma comunidade inteira. Ela pode variar e se sobrepor.

Ao analisarmos a referência da focalização, pode-se dar crédito ao autor, que delega sua voz ao narrador que, em troca, delega sua voz ao focalizador. Afinal, o leitor é apresentado com a visão do focalizador e “a imagem do objeto que recebemos é determinada pelo focalizador” (Bal, p. 153). O focalizador pode estar dentro ou fora da história. Se o focalizador coincide com um personagem, o leitor está inclinado a aceitar essa visão como a “verdade”. Em outras palavras, a escolha feita pelo autor através do focalizador, na forma como ele ou ela apresenta a história, influencia o modo como o leitor percebe a história.

Fábulas são construídas a partir de objetos e processos. Por objetos Bal refere-se a elementos fixos como atores e localizações, e por processo ela refere-se a eventos.⁵² Dessa forma a fábula é constituída por quatro elementos: eventos; atores; tempo; e localização. A discussão que se segue no âmbito dos eventos refere-se a maneira como estes são entendidos e processados pelos leitores para construírem uma história fora da fábula fornecida. Então, por exemplo, a sentença “João está doente” possui um significado diferente de “João ficou

⁵⁰ Bal, 1980, 104

⁵¹ Ibid, 104-105

⁵² Ibid, 13

doente” porque na última está implicado uma mudança. Outras formulações podem implicar causalidade. Eventos são dados envolvendo três critérios em como insinuam estrutura ao mundo: mudanças, escolhas, e confronto. Mudanças demonstram transformações no estado do mundo, enquanto escolhas implicam que uma mudança é o resultado da ação de um ator. Confronto assemelha-se com algo próximo a verbos ligando um assunto a um objeto direto.

A fluxo dos eventos narrativos induzem a uma ciclo de possibilidades, realização (evento) e conclusão. Isso infere uma série de esquemas. Por exemplo, como um processo de aperfeiçoamento, “o cumprimento da tarefa”, “a intervenção de aliados”, “a eliminação do oponente”, “a negociação”, “o ataque”, “a satisfação”. Ou com um processo negativo, “o passo errado”, “a criação de uma obrigação”, “o sacrifício”, “o ataque tolerado”, “a punição tolerada”.⁵³ O conceito do ciclo da narrativa é derivado de Bremont. Esses tipos de possibilidades, ou pelo menos algumas delas, podem ser organizadas e vistas como uma sistema de tropas narrativas, parecido com o situações dramáticas de Polto. Eventos também podem ser organizados em termos de outros temas, os assuntos, a natureza do confronto, o tempo, e o lugar. Um evento constitui, portanto, “a transição de um estado a outro, causado ou experimentado pelos personagens”, de modo que a idéia de transição difunde a percepção do evento como processo, isto é, “alteração”.⁵⁴

⁵³ Bal, 1980, 192-193

⁵⁴ Ibid, 13

CAPÍTULO IV

CONCEPÇÕES DE UMA NARRATOLOGIA TRANSMÍDIA

A narratologia de Bal permite uma investigação quanto a compreensão narrativa de qualquer objeto que possui um potencial narrativo, assim como permite realizar uma comparação da narratividade em diferentes mídias. No entanto, enquanto fornece base para um modelo narratológico, a principal preocupação da teoria de Bal não é relativa a midialidade, um conceito que se torna imensamente importante quando olhamos para narrativas transmídias. A divisão de um objeto narrativo em três, ao invés de duas camadas, permite um estudo mais preciso da narrativa, especialmente quanto se trata de uma abordagem transmidiada. Neste caso, se pudéssemos distinguir em uma narrativa apenas a fábula e a história, teríamos que com cada mudança de meio toda a narração também mudaria, já que texto (como meio) e história (como conteúdo) confluem-se neste nível.

Dessa maneira, também estão incluídas na formulação do modelo de análise da narrativa transmídia as teorias (inter)mídia de Werner Wolf, David Herman e Marie-Laure Ryan (Wolf, 2002; Herman de 2004, Ryan 2004). Essas teorias ajudam na questão relativa a existência ou não de uma influência realizada pelo meio utilizado para a transmissão de uma história sobre a própria história em si, uma questão muito debatida entre os narratologistas. Uma síntese de opiniões conflitantes alcançada por Herman (2004) serve como a abordagem a ser aplicada aqui, ou seja, “que as histórias são configuradas, mas não determinadas pelos seus formatos de apresentação”⁵⁵. A capacidade de um meio configurar uma história é particularmente importante na análise de narrativas transmídias, uma vez que marca uma área negligenciada pelas pesquisas narratológicas tradicionais.

Pesquisadores clássicos como Bremond (1973) ou Chatman (1978) consideravam estruturas narrativas como algo independente de qualquer mídia. Para Chatman, uma história “existe somente em um nível abstrato; qualquer manifestação implica a seleção e acordo realizado pelo discurso como atualizado por determinado meio” (1978, p. 37). Estudiosos como Marie-Laure Ryan desenvolveram essa idéia e consideram a narrativa não apenas como uma questão de discurso formal mas também como “uma construção cognitiva, ou imagem mental, construída pelo interprete em resposta ao texto”(2004, p. 8).

⁵⁵ “stories are shaped but not determined by their presentational formats” (Herman 2004: 54)

Na narrativa transmídia, mais do que em questões textuais clássicas, o papel do leitor é estratégico para a interpretação narrativa. Dessa maneira, as contribuições de Umberto Eco são úteis para entender o papel do leitor nesta complexa estrutura textual. Como observa Jenkins, as corporações estão “criando diferentes pontos de acesso para diferentes segmentos de audiência”. Considerando que um dos objetivos da narrativa transmídia é aumentar o número de consumidores e atingir diferentes grupos, uma reflexão semiótica sob a construção textual dos consumidores torna-se pertinente.

4.1 Leitores Implícitos

Partindo de uma perspectiva semiótica, todo texto constrói o seu leitor (Eco, 1979). Por exemplo, um artigo científico sobre nanotecnologia está falando com um público específico: especialistas em tecnologia com uma boa habilidade de interpretação no campo particular. O leitor “dentro” do texto, que pode ser considerado uma figura estratégica ou virtual, é definido como o modelo ou o leitor implícito (Eco, 1979). Se o leitor empírico (real) reconhecer o leitor implícito proposto pelo texto e aceitar a proposta, um contrato de leitura é estabelecido (Verón, 1985).

Freqüentemente, o mesmo texto pode criar diferentes consumidores implícitos. Por exemplo, um filme como *Shrek* não é apenas para crianças, pois nele encontramos links para outros filmes e situações, dessa maneira adultos também podem aproveitar o filme. Temos, portanto, que o mesmo texto está construindo no mínimo dois grupos de consumidores implícitos: crianças e seus pais.

É possível construir textos para dois ou mais leitores implícitos sedimentando-os com várias camadas que criam a necessidade de diferentes capacidades cognitivas para interpretá-los. Um nível de *Shrek* é para as crianças, o outro é para adultos. O primeiro nível inclui o simples conto de fadas e um conjunto básico de referências intertextuais. O segundo nível é baseado na desconstrução irônica do conto de fadas tradicional e em uma rica rede intertextual de referências cinematográficas e culturais. Ambos os grupos de espectadores, adultos e crianças, participam da criação do mundo ficcional de *Shrek* a partir de posições semióticas e cognitivas diferentes. Essa estratégia pode ser definida com um texto multicamadas.

Outra maneira de se criar diferentes leitores implícitos é operar na estrutura na narrativa, por exemplo, contar a mesma história partindo de diferentes pontos de vista. Neste

caso, os diferentes leitores não estão lendo com diferentes níveis de habilidades interpretativas mas com a estrutura seriada da narrativa. Podemos pensar nessa segunda estratégia como um texto com múltiplos trajetos ou múltiplas pistas.

Jornais possuem diferentes leitores. Muitas pessoas compram jornal de segunda a domingo, outras compram apenas a edição de domingo, e ainda outros preferem comprar de segunda a sábado. A narrativa transmidiada funciona da mesma maneira. O seriado *Heroes*, por exemplo, era veiculado na televisão, mas ao mesmo tempo possuía uma rede complexa de quadrinhos, ARGs, mobisodes, etc, que giravam ao redor do mundo fictício da história.

4.2 Narratologia Transmidiada

A vertente da narratologia conhecida como narratologia transmidiada baseia-se na suposição de que embora as práticas narrativas em diferentes meios compartilhem características comuns, já que todas elas são instâncias do tipo de texto narrativo, essas práticas não deixam de ser influenciadas pelas limitações e potenciais associados a um dado meio (Herman 2004 ; Ryan 2004). Ao contrário da narratologia clássica, a narratologia transmidiada aposta na noção de que o nível da história de uma narrativa permanece totalmente invariável com as mudanças de meio. No entanto, ela também assume que as histórias possuem “essências” que podem ser remediadas mais ou menos profundamente dependendo, em parte, das propriedades semiótica e da mídia-alvo.

O espírito da narratologia transmidiada, como explica David Herman, é o que os defensores do estruturalismo foram incapazes de alcançar “o estudo de narrativas de todos os tipos, independente da origem, meio, tema, reputação, ou gênero” (Herman 2004: pag. X). No entanto, como nota Ryan, a relação entre meio (ou mídia) e narrativa adquiriu esse vigor somente recentemente:

Quase quarenta anos depois, em um período de formidável interesse tanto em estudos de mídia comparada quanto em narrativas [...], a pergunta sobre como propriedades intrínsecas de um meio modelam a forma de uma narrativa e afetam a experiência narrativa não pode mais ser ignorada. (Ryan, 2004: 1)⁵⁶

⁵⁶ Nearly forty years later, in a period of swelling interest in both comparative media studies and narrative [...], the question of how the intrinsic properties of the medium shape the form of narrative and affect the narrative experience can no longer be ignored.

Pesquisas nessa área envolvem perguntas como “quais propriedades de um meio são favoráveis ou prejudiciais a narrativa”, “o que o meio x pode fazer que o meio y não pode”, “quais gêneros narrativos, instrumentos, ou problemas são únicos para cada meio”, e “sob quais condições mídias não-verbais conseguem contar histórias” (Ryan 2004: 35).

De acordo com Herman (2005), histórias podem ser analisadas a partir de quatro elementos básicos, sendo que alguns deles possuem sub-elementos próprios. A situacionalidade, primeiro elemento apresentado pelo autor, refere-se a caracterização da narrativa como um modo de representação situado em um contexto discursivo específico ou em uma ocasião em que se realiza um relato. Como o modo de representação se concentra em um curso-temporal de um evento em particular, Herman descreve o seqüenciamento de eventos como segundo elemento básico na análise da narrativa. Além disso, a representação dos eventos introduzem um tipo de perturbação ou desequilíbrio ao mundo da história, independentemente da forma como ele é apresentado, seja como um mundo real ou fictício, realista ou fantástico, lembrado ou sonhado, etc.

Frente esta característica Herman nomeia o elemento “construção do mundo” ou “perturbação do mundo” como a terceira categoria de análise. A representação também “transmite como é viver no mundo desta história em fluxo, destacando-se a seqüência dos eventos em uma consciência real ou imaginária submetida a experiência perturbada em questão”⁵⁷. A essa transmissão de sensação caracterizou-se a última categoria de análise.⁵⁸

Em sua exploração da imersão, interatividade e narrativa, Ryan elabora uma ampla definição de um texto imersivo. Para um texto ser imersivo, ele deve criar um espaço no qual o leitor, espectador, ou usuário possa relacionar, devendo povoar este espaço com objetos individuais. O texto deve, em outras palavras, construir as definições para uma potencial ação narrativa, mesmo que possa faltar a extensão temporal que desenvolva esta ação em um enredo.⁵⁹ De acordo com Ryan, prazer estético não é o mesmo que imersão. Só porque algo é apreciado como bonito, ou graciosamente trabalhado, não significa que trará imersão.⁶⁰ Leitores possuem maior probabilidade de se imergirem quanto o material que estão lendo é familiar a eles.⁶¹

⁵⁷ Herman, 2005, p. 09

⁵⁸ Os elementos em sua língua original são conhecidos como *situatedness*, *event sequencing*, *worldmaking/world disruption*, e *what it's like*.

⁵⁹ Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, p. 94

⁶⁰ *Ibid*, p. 14

⁶¹ *Ibid*, p. 95

4.3 Analisando alguns princípios

Apesar da inexistência de fórmulas ou regras para o desenvolvimento ou análise de narrativas transmídias, estudiosos como Henry Jenkins e Geoffrey Long propuseram alguns princípios ou conceitos fundamentais. A partir da análise a cerca do compromisso do espectador à complexidade da narrativa, Jenkins (2009) define o primeiro princípio de uma narrativa transmídia como a capacidade de difusão e “perfuração”. Trata-se do potencial da narrativa em compartilhar um conteúdo e os fatores que motivam o seu compartilhamento em oposição a possibilidade de exploração de suas extensões narrativas. Temos, portanto, que a capacidade de difusão refere-se a “capacidade do público em engajar-se ativamente na circulação do conteúdo midiático através de redes sociais e neste processo expandir seu valor econômico e cultural”⁶² e a capacidade de perfuração refere-se a capacidade de “incentivar os telespectadores a cavar mais fundo, sondando abaixo da superfície para compreender a complexidade de uma história”⁶³.

O segundo princípio apontado por Jenkins (2009) é o da continuidade e multiplicidade. Algumas franquias transmídias encorajam uma coerência interna para assegurar o máximo de plausibilidade entre as extensões. Um exemplo de continuidade são as histórias construídas ao redor dos personagens da *DC* e *Marvel*. No entanto, ainda assim, estes quadrinhos vão além da continuidade ao apresentarem personagens e eventos partindo de uma perspectiva alternativa. Essas franquias transmídias rotineiramente utilizam versões alternativas de personagens ou uma versão de um universo paralelo a história para recompensar o fã mais dedicado.

A imersão e a extração formam, de acordo com Jenkins (2009) o terceiro princípio da narrativa transmídia. Referentes a relação observada entre a ficção transmídia e nossas experiências cotidianas, a imersão é a habilidade de fazer com que o consumidor entre no mundo da história (por exemplo o parque temático que procura reconstruir o mundo de *Harry Potter*), enquanto a extração refere-se a capacidade conferida ao fã de retirar aspectos da história como recursos a serem aplicados em sua vida cotidiana (por exemplo adereços e figurinos que podem tornar-se recursos para *cosplay*).

O princípio da “construção de mundo” refere-se as extensões transmídias, freqüentemente periféricas a narrativa principal, que fornecem uma representação mais rica

⁶² Jenkins, H. *Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. Disponível em 12 de Dezembro de 2009 em: www.henryjenkins.com

⁶³ Mittell, J. *To Spread or To Drill?*. Disponível em 25 de Fevereiro de 2009 em www.mediacommons.futureofthebook.org/content/spread-or-drill

do mundo em que a narrativa se desenrola. Este princípio está interligado ao princípio da imersão e extração já que “ambos representam maneiras para o consumidor comprometer-se mais diretamente com os mundos representados nas narrativas, tratando-os como espaços reais que cruzam de algum modo com nossas próprias realidades vividas”⁶⁴.

O quinto princípio da narrativa transmídia refere-se a desconstrução do arco narrativo em múltiplas parcelas, de forma que suas partes distintas sejam espalhadas em vários sistemas midiáticos, e não compostas em único meio. A subjetividade, é um princípio relacionado a diversidade de perspectivas possíveis frente as extensões transmídias existentes. A performance refere-se a habilidade das extensões transmídias em incorporarem as produções dos fãs a própria narrativa.

Em sincronia a alguns dos aspectos apontados por Henry Jenkins, Long (2007) apresenta dez conceitos chaves ao desenvolvimento de uma narrativa transmídia. Primeiramente, uma boa extensão transmídia deve contribuir de forma distinta e valiosa para a franquia como um todo. Por exemplo, *Enter the Matrix* preenche algumas das lacunas narrativas deixadas por *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*. Além disso, contrário ao que defende Jenkins, em que cada extensão deve ser de consumo opcional, Long argumenta que as extensões transmídias devem ser concebidas como canônica desde seu início, dessa maneira o público possui uma idéia melhor de como cada componente se relaciona um com o outro e, portanto, podem criar uma enciclopédia ficcional mais completa em suas cabeças.⁶⁵

Muitos programas televisivos como *Star Trek*, *Babylon 5*, *Farscape*, *The X-Files*, e *Buffy a Caça Vampiros* apresentam mundos fantásticos não apenas como um pano de fundo para a linha temporal de uma narrativa, mas também como um domínio geográfico variado e vívido, pronto para novas aventuras e descobertas. Nestes mundos, pessoas comuns, de repente desenvolvem super-poderes (*Heroes*), assassinas protegem os humanos de vampiros, demônios e lobisomens (*Buffy*), e uma tripulação espacial vai aonde ninguém foi antes (*Star Trek*). Para muitos fãs desses programas, a questão não é “o que vai acontecer com Hiro, Buffy, ou o Capitão Kirk?”, mas “o que vai acontecer em um mundo cheio de super-heróis, vampiros e alienígenas?”.

⁶⁴ Jenkins, H. *Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. Disponível em 12 de Dezembro de 2009 em: www.henryjenkins.com

⁶⁵ Long, A. *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Junho 2007

Geoffrey Long, aponta que narrativas transmídias normalmente não são histórias de personagens, mas histórias de um mundo.⁶⁶ Star Wars, por exemplo, não pode ser facilmente resumido em termos de um personagem específico (é sobre Luke ou Anakin?) ou em termos de uma trama específica (é sobre aprender a se tornar um Jedi ou derrotar o império do mal?). A narrativa de Star Wars ramifica-se em diversos games, histórias em quadrinhos, romances, e filmes que tornaram-se parte da história do mundo. Quando desenvolvendo

uma narrativa destinada a se estender por múltiplas formas de mídia, o mundo deve ser considerado um personagem principal próprio, porque muitas narrativas transmídias não são a história de um personagem, mas a história de um mundo. Uma atenção especial deve ser dada ao desenvolvimento de uma fase em que múltiplas histórias (muitas vezes em diferentes tipos de mídia) podem se desdobrar, e cada história deve manter a consistência desse mundo⁶⁷.

4.4 Classificando narrativas transmídias

Existem outras maneiras de expansão de conteúdos por múltiplas plataformas midiáticas adicionais a definição de narrativa transmídia fornecida por Jenkins. Christy Dena, por exemplo, define três tipos de formatos de segmentação multiplataformas: series, serial, e híbrido⁶⁸. A segmentação em series, cada texto transmídia dá continuidade ao enredo sem perder sua autonomia como uma experiência individual. Um exemplo é a oitava temporada de *Buffy A Caça Vampiros*, realizada em forma de quadrinhos depois que o seriado saiu da televisão.

A segmentação em seriais são os mais raros. Referem-se a textos de uma história multiplataforma que são altamente dependente um dos outros. Um exemplo na televisão é o crossover de *CSI: NY* e *Second Life* realizado em outubro de 2007. No episódio de *CSI*, o time de investigação persegue um assassino entrando no mundo virtual de *Second Life*. No entanto, o mistério não é resolvido no episódio e os espectadores são informados que não poderão saber a identidade do assassino até fevereiro do ano seguinte, a menos que entrem no *Second*

⁶⁶ Ibid

⁶⁷ “When developing a narrative that's meant to extend across multiple media forms, the world must be considered a primary character of its own, because many transmedia narratives aren't the story of one character at all, but the story of a world. Special attention must be paid to developing a stage upon which multiple storylines (often in different media types) can unfurl, and every story must maintain the consistency of that world.” LONG, *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics, and Production at the Jim Henson Company*, 48

⁶⁸ Dena, Christy. “Techniques for Segmenting Content Across Media.” *Christydena.com*. 4 Setembro 2008. <http://www.christydena.com/2008/09/techniques-for-segmenting-content-across-media/>

Life, sigam as pistas, entrevistem suspeitos e resolvam o assassinato antes que o episódio referente seja veiculado⁶⁹. Este exemplo talvez não seja a forma mais pura de um serial multiplataforma já que os jogadores de *Second Life* poderiam resolver o assassinato sem assistir o seriado, no entanto notasse claramente que a narrativa principal foi carregada do produto televisivo para o *Second Life*.

Por último, Dena define as segmentações híbridas como uma combinação das tendências da serie e serial. Trata-se de programas televisivos com episódios autônomos e fios narrativos não resolvidos⁷⁰. Seria o caso de um conteúdo fornecido em um meio servir como aprofundamento para a narrativa principal, e não uma exigência a sua compreensão geral. Esta definição é mais compatível com a definição de narrativa transmídia fornecida por Henry Jenkins. No modelo de Jenkins, cada texto é autônomo, mas devem manter-se a narrativa de alguma forma.

Geoffrey Long (2007) formulou outro modelo de classificação de histórias transmídias baseando-se na maneira como elas foram pensadas desde seu início. Ele apresenta as narrativas transmídias como “duras”, “macias” e “elásticas”. Narrativas transmídias duras são projetadas e coordenadas para expandir-se por múltiplas plataformas desde seu início.⁷¹ Um exemplo seria o seriado *Push, Nevada*. Produzido por Matt Damon e Ben Affleck, *Push Nevada* era um combinação de programa televisivo com um jogo de realidade alternativa (ARG). O programa podia ser assistido como uma drama televisivo tradicional e ao mesmo tempo seus espectadores poderiam investigar os episódios procurando por pistas de endereços online a diálogos chaves para desvendarem os mistérios.⁷²

Uma narrativa transmídia macia é aquela que se expande em múltiplas plataformas somente depois que um dos componentes midiáticos originais prova ser um sucesso. Por exemplo, depois que o seriado *Buffy A Caça Vampiros* tornou-se popular, inúmeras expansões começaram a aparecer, como livros, quadrinho e videogames. A última categoria criada por Long, narrativa transmídia “elástica”, posiciona-se entre as narrativas “duras” e “macias”.

⁶⁹ Jenkins, Henry. “Producing the CSI:NY/Second Life Crossover: An Interview with Electric Sheep's Taylor and Krueger (1 of 2).” *Henryjenkins.org*. 24 Outubro 2007.

http://www.henryjenkins.org/2007/10/producing_the_csinysecond_life.html

⁷⁰ Dena, Christy. “Techniques for Segmenting Content.” *Christydena.com*

⁷¹ Long, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics, and Production at the Jim Henson Company*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Master's Thesis, 2007.

⁷² Askwith, Ivan. *This Is Not (Just) An Advertisement: Understanding Alternate Reality Games*. White Paper for MIT Convergence Culture Consortium. October 2006.

Trata-se de uma narrativa transmídia que se torna dura somente após sua propriedade principal ser consolidada como um sucesso. Seria o caso da trilogia *The Matrix*.⁷³

É difícil aplicar o sistema de classificação de Long na televisão, já que, em geral, programas televisivos tendem a suportar somente narrativas transmídia macias. Isso ocorre pois, normalmente, as produções televisivas expandem-se através de mídias após terem provado uma repercussão favorável na audiência (como no caso de *Star Trek*, *Alias*, *24*) ou após terem deixado a televisão (como em *Sex and the City*, *Buffy A Caça Vampiros*, *Firefly*).

Robert Pratten, consultor transmídia e fundador do site *Transmedia Storyteller*, analisa os diferentes tipos de narrativa transmídia a partir de três dimensões: espaço narrativo; plataformas midiáticas; e audiência. Na análise do espaço narrativo, Pratten considera a localização, os personagens e o tempo da narrativa, enquanto as plataformas são pensadas em termos de quantidade utilizadas e seu timing. Dessa maneira quatro formas de utilização de múltiplas plataformas são determinadas: seqüencial; paralela; simultânea; e não-linear.

Um projeto de Franquia Transmídia utiliza múltiplas plataformas para criar um acervo de experiências individuais. As plataformas utilizadas neste projeto são independentes em várias perspectivas, exceto quando respondem a espaços narrativos que utilizam prequel, seqüências e flashbacks que podem determinar uma ordem ou cronograma de lançamento.

Pratten chama de projeto Transmídia Portmanteau quando as múltiplas plataformas midiáticas contribuem para a construção de uma experiência única. Este tipo de projeto assemelha-se aos Jogos de Realidade Alternativa (ARG) na medida que uma única narrativa é dispersa em múltiplas plataformas, sendo insuficiente para a compreensão total da história o consumo do conteúdo de apenas uma dessas plataformas.

4.5 *Heroes*

Uma das extensões transmídias mais utilizadas pelo seriado *Heroes* foram as novelas gráficas ou quadrinhos. A última edição foi lançada em 9 de junho de 2010, acumulando um total de 173 quadrinhos que apresentavam tanto novos personagens quanto personagens antigos. Noah Bennet, por exemplo, apareceu em 42 dos 173 quadrinhos existentes, sendo o personagem com mais presença neste meio. O segundo personagem com mais presença nas novelas gráficas, ao contrário do caso acima, não foi um personagem principal do seriado, o

⁷³ Long, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics, and Production at the Jim Henson Company*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Master's Thesis, 2007.

haitiano René apareceu em 21 edições dos quadrinhos. Em seguida temos Claire Bennet, presente em 19 edições.

Dos personagens nunca vistos no seriado, Eric Thompson Jr é o que possui mais presença nos quadrinhos. As 16 edições com o personagem também o torna o quinto personagem mais presente no quadrinho. Dos personagens principais Monica Dawson, Samuel Sullivan e Simone Deveaux são os únicos que nunca tiveram um quadrinho focado em suas histórias.

Outra curiosidade é que a 13ª edição (Wireless, Part 1) foi a primeira a focar-se em um personagem nunca antes visto no seriado. O quadrinho lançado no dia 25 de dezembro de 2006 apresentava pela primeira vez a personagem Hana Gitelman, que seria vista no seriado somente no 16º episódio de sua primeira temporada, lançado no dia 19 de fevereiro de 2007, enquanto isso Hana aparecera em 5 edições dos quadrinhos. Este é um exemplo perfeito de como o consumidor da narrativa transmídia pode compreender mais amplamente o seriado do que um telespectador comum, já que o conhecimento prévio a cerca da história da personagem oferecia uma possibilidade de interpretação das ações e motivações de Hana no seriado. No entanto, esse conhecimento não era obrigatório para a compreensão do episódio, de maneira que a narrativa transmídia foi perfeitamente aplicada.

Heroes 360 Experience foi o nome dado para o lançamento de conteúdos online expandido e jogos de realidade alternada. Em setembro de 2007, *Heroes 360* passou a se chamar *Heroes Evolutions*. A primeira vez em que a existência do site foi apresentada aos telespectadores o seriado estava em seu 12º episódio da primeira temporada. O endereço online e o telefone da empresa aparecem em um cartão pessoal que Bennet entrega a Suresh neste episódio intitulado “Godsend”. Levado ao ar no dia 22 de janeiro, “Godsend” marcou o início de *Heroes* na narrativa transmídia e a corrida por informações extras.

As senhas de acesso ao site nunca foram facilmente concedidas, para descobri-las fãs tiveram de participar de um jogo em que a realidade e a ficção se misturavam. A transação de informações entre fãs e personagens fictícios ocorria por ligações, mensagens de celular e emails. Toda a estratégia foi muito bem pensada, de forma que só conseguia senhas e códigos de acesso aqueles que respondiam corretamente a todas as perguntas realizadas. No entanto, as senhas não são únicas a cada usuário, e nessa era de conhecimento coletivo que vivemos, nada mais natural que compartilhar as informações adquiridas.

O caráter de serialidade das produções televisivas facilitam a produção de extensões transmídiaicas, já que no período existente entre a veiculação de episódios os telespectadores mais envolvidos podem requerer mais informações e os produtores têm mais tempo para as

elaborarem. Isso é mais evidente em produções semanais, como é o caso de grande parte dos seriados e sitcoms norte-americanos. A responsabilidade de reter o interesse do público para o próximo episódio é ainda mais importante quando a próxima veiculação será somente depois de meses, sendo necessário expandir o interesse a próxima temporada.

Os produtores de *Heroes* vivem esta dificuldade, lutando contra uma queda crescente no número de telespectadores do seriado. Apesar disso, *Heroes* ainda pode ser apontado como o maior explorador de narrativas transmídias. Atualmente no hiato entre a quarta e quinta temporada, o seriado corre o risco de não ser renovado, mas a produção das graphic novels não para, assim como a atualização dos sites relacionados a série.

Enquanto a quinta temporada de *Heroes* não começa, produtos transmidiáticos relacionados ao seriado são lançados para preencher a lacuna deixada entre uma temporada e outra. Desde o último episódio veiculado na TV norte americana no dia 8 de fevereiro deste ano, a NBC já produziu seis graphic novels (atualmente no número 171), atualizou o site yamagatofellowship.org dez vezes, incluiu três novos perfis em primatechpaper.com e disponibilizou dois vídeos com conteúdo referente as últimas graphic novels.

Trabalhar durante os hiatos não é novidade para os produtores de *Heroes*. Em sua primeira temporada, o seriado passou por dois hiatos, entre 4 de Dezembro de 2006 a 22 de Janeiro de 2007 e 5 de Março a 23 de Abril de 2007. Desde seu primeiro hiato em 2006, a produção das graphic novels não teve interrupção, de modo que a edição nº 12 *Super-Heroics* foi marcada como o primeiro quadrinho liberado sem o acompanhamento de um episódio. As quadro edições que o seguiu, também liberadas durante o hiato, contava a história de Hana Gitelman, uma personagem que até então nunca havia sido vista no seriado, mas que seria de suma importância no desenvolvimento de novos produtos transmidiáticos da série.

Ainda durante o primeiro hiato a NBC disponibilizou no dia 8 de janeiro de 2007 um teste online de habilidade intitulado *Are You a Hero?* (Você é um herói?). Os usuários podiam navegar por uma lista de opções e após identificado o personagem com o qual possuía maior semelhança eram gratificados com um banner que poderia ser colocado em suas páginas pessoais. Com o desenvolvimento do seriado novas opções foram adicionadas ao teste, que ainda hoje pode ser realizado <http://www.nbc.com/heroes/games/quiz.shtml>). A maior experiência transmídia foi lançada logo após este primeiro hiato. O *Heroes 360* ou *Heroes Evolutions* (como mais tarde viria a ser chamado), teve início com a veiculação do 12º episódio da primeira temporada no dia 22 de janeiro de 2007.

Durante o segundo hiato a página pessoal da personagem Hana Gittelman teve atualizações frequentes, todos os posts faziam parte do jogo de realidade alternativa lançado

no início de 2007. Além disso, a protagonista das graphic novels liberadas durante mesmo período (edição 24 a 29) voltou a ser Hana, que em conjunto com o desdobramento do ARG desvenda mistérios relacionados a Linderman.

O terceiro hiato de *Heroes*, diferentemente dos anteriores, foi um hiato entre temporadas. O último episódio da primeira temporada foi ao ar no dia 21 de Maio de 2007 e somente em 24 de Setembro a segunda temporada teve início. Durante esse longo hiato foram lançados 16 edições de quadrinhos (nº 35 ao 51), sendo que o último deles apresenta a história de dois novos personagens (Maya e Alejandro). História esta que é continuada no primeiro episódio da nova temporada. Apesar de não ter havido hiatos durante a primeira temporada, devido a greve de roteiristas *Heroes* teve seu arco narrativo extremamente abalado, pois foi forçado a terminar a segunda temporada com apenas 11 episódios enquanto o plano inicial era produzir 24 episódios.

CONCLUSÃO

Não existe nenhum paradigma definitivo para como uma programa televisivo deve utilizar a narrativa e, certamente, dois programas não utilizariam a mesma metodologia. No entanto, nesta monografia, vimos algumas princípios e técnicas utilizadas na criação de uma narrativa, seja ela transmídia ou não. A partir da combinação dos estudos e idéias aqui apresentados, podemos estabelecer algumas concepções da narrativa transmídia aplicada a programas televisivos. Narrativas transmídias envolvem, freqüentemente, a história de um mundo. Isso leva a minha primeira sugestão: um produtos transmídia/televisivo deve construir uma história que envolva não apenas uma linha temporal a ser seguida, mas também um mundo a ser descoberto. Enfatizar a importância do “local de ação” ou “pano de fundo” de um programa televisivo, no entanto, não reduz a importância dos personagens, já que engajar personagens é essencial para identificação e conexão emocional. Na verdade, algumas narrativas transmídias funcionam bem com apenas um personagem principal, como no caso de *James Bond*. No entanto, enquanto personagens podem envelhecer e linhas de enredo podem tornar-se cansativas, mundos sempre têm o potencial de manterem-se frescos.

Para uma história transmídia suportar uma quantidade quase infinita de enredos e personagens, é necessário evocar na narrativa uma estrutura espacial mais ampla. Matthew Hills chama de hiperdiegese a criação de um espaço narrativo vasto e detalhado em que somente uma fração deste é sempre diretamente vista ou encontrada no texto, mas que, no entanto, tais frações parecem funcionar de acordo com princípios da lógica interna e extensões.⁷⁴ Para utilizar um clichê, uma hiperdiegese seria algo como mostrar apenas a ponta de um iceberg. Ao apresentar um espaço bem definido, intrigante e coerente, a audiência é instigada a imaginar um mundo mais amplo e uma mitologia mais profunda. Por exemplo, Derek Johnson (2009) observa que as instituições ficcionais de *Star Trek* (A Federação), *Buffy a Caça Vampiros* (Conselho de Sentinelas), *24 Horas* (CTU), e *Lost* (Iniciativa Dharma) sugerem uma expansão extensiva que pode ser preenchida através de *fan fictions* ou de narrativa transmídia.⁷⁵ Da mesma maneira, as freqüentes referências a cultura Klingon em *Star Trek* permitem que os espectadores imaginem uma cosmologia mais ampla.

⁷⁴ “the creation of a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nonetheless appears to operate according to principles of internal logic and extension.” Hills, Matt. *Fan Cultures*, 104

⁷⁵ “The Fictional Institutions of *Lost*: World Building, Reality, and the Economic Possibilities of Narrative Divergence.” *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. Ed. Roberta Pearson. London: IB Tauris, 2009.

Consideremos, portanto, o aspecto de construção de mundo como primordial para toda e qualquer narrativa transmídia. Gwenllian-Jones (2004) oferece quatro formatos narrativos amplos que facilitam o processo de construção de mundo: o diário de viagem; o nodal; a combinação; e o portal. O diário de viagens segue o estilo de vida nômade de um protagonista em diversas localizações. O formato nodal consiste em apenas uma única localização. Nos formatos de combinação, os personagens habitam um espaço localizado além de viajar através de mundos exóticos (por exemplo, *Star Trek*).⁷⁶ Finalmente, formatos de portal possuem um mundo supostamente natural em que é adicionado elementos fantasiosos e de ficção científica a ele, como é o caso de *Buffy*. Todas essas categorias permitem entradas no mundo ficcional porque apresentam profundidade hiperdiegética. Embora de forma restrita, as categorias de Gwenllian-Jones fornecem um quadro útil para a criação de mundos ficcionais que possuem “possibilidades inesgotáveis”.⁷⁷

Se consideramos os programas televisivos como o núcleo da narrativa teríamos a sucessão dos episódios e temporadas como constituintes de uma macro-história. Nesse sentido, é possível identificarmos ao menos quatro estratégias para expansão do mundo narrativo a partir da utilização de extensões transmídias (quadrinhos, jogos, mobsodes, ARGs, etc): a criação de micro-histórias que enriquecem o mundo diegético ao expandir o período entre as temporadas; a criação de histórias paralelas que desdobram-se ao mesmo tempo que as macro-histórias; a criação de histórias periféricas que possuem um texto com uma relação mais fraca com a marco-história; e a criação de plataformas com conteúdo gerado pelos usuários, como blogs, wikis, etc.

Com um mundo construído, o produtor transmídia deve motivar o público a explorar as várias extensões midiáticas. Para entendermos como um programa televisivo pode convidar os fãs mais ávidos a rastrearem conteúdos auxiliares sem que, ao mesmo tempo, os fãs casuais sintam-se obrigados, podemos utilizar a distinção realizada por John Fiske (1987) que a partir da teoria de Roland Barthes propôs a existência de três tipos de textos: textos “legíveis”, textos “escrevíveis” e textos “produzíveis”.⁷⁸

Textos legíveis são mais populares pois convidam uma interpretação restrita – a audiência pode facilmente descobrir o significado pré-determinado do texto. Textos “escrevíveis”, por outro lado, requerem muito mais esforço interpretativo. Eles envolvem um discurso pouco familiar difícil de se decifrar. Ainda assim, alguns textos são tanto legíveis

⁷⁶ Gwenllian-Jones, Sara and Roberta Pearson. *Cult Television*. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2004, 84

⁷⁷ *Ibid.*, 91.

⁷⁸ *Television Culture*. New York: Routledge, 1987.

quanto “escrevíveis”, trata-se dos textos “produzíveis”. Esta categoria criada por Fiske, em expansão as duas anteriores apresentadas por Barthes, refere-se a textos de fácil leitura, mas que também possuem a capacidade receptiva dos textos “escrevíveis”. Textos “produzíveis” incorporam muitas “pontas soltas” e “lacunas” que são preenchidas pela percepção e experiência da audiência que produz seu próprio significado. Eles são textos abertos, em que diferentes leitores podem facilmente lê-lo de diversas maneiras sendo apreciado e acessado em múltiplos níveis. Textos produzíveis são, portanto, incrivelmente importantes na busca de equilíbrio entre fãs ávidos e casuais.

De fato, enquanto ainda é difícil identificar exatamente o que constitui uma narrativa multiplataforma bem sucedida ou como rentabilizar as suas diferentes extensões, a narrativa transmídia provavelmente desempenhará um papel crucial na televisão da era da convergência. Sem dúvida, muitas séries televisivas seguirão os passos de *Heroes* e *Lost*, aumentando o nível de complexidade da narrativa ao cruzarem conteúdo em diversas mídias. Afinal, narrativa transmídia não exige um orçamento gigantesco. Séries online como *The Book of Jeremiah* e *KateModern* ilustram a facilidade com que o conteúdo transmídia pode existir com baixo custo.⁷⁹ Os jogos de realidade alternativa, uma forma de narrativa crossmídia, são, frequentemente, produções independentes. Na cultura participativa atual, qualquer um com uma ideia, tempo livre, e conhecimentos básicos sobre mídia digital, pode criar uma história transmídia. Trata-se de uma geração familiarizada com o consumo multiplataforma. No entanto, enquanto a logística da narrativa transmídia permanece incerta, temos a frente um futuro cheio de oportunidades para tecer fios narrativos entrelaçados.

⁷⁹ Uma lista de séries online (ou *webseries*) que possuem características transmídias está disponível em <http://home.comcast.net/~docwho2000/index.html>

BIBLIOGRAFIA

ASKWITH, Ivan. *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*. Tese de Mestrado no Massachusetts Institute of Technology, 2007.

_____, Ivan. *This Is Not (Just) An Advertisement: Understanding Alternate Reality Games*. Outubro de 2006.

BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto, Buffalo & London: University of Toronto Press, 1997.

BECK, James. *The Concept of Narrative: An Analysis of Requiem for a Dream(.com) and Donnie Darko(.com)*. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies vol. 10 n. 3. Bedfordshire: University of Bedfordshire Press, 2004.

BORDWELL, David. *Now leaving from platform 1*. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=5264>. Acesso em: 19 de agosto de 2009.

COHAN S. & SHIRES. L.M. *Telling Stories: A Theoretical Analysis of Narrative Fiction*. London and New York: Routledge, 1991. First pub. 1988.

DENA, Christy. *Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate Reality Games*. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies Online, n.14, 2008.

_____, Christy. *How the Internet is Holding the Centre of Conjured Universes*. Internet Research 7.0: Internet Convergences, Association of Internet Researchers. Brisbane, Queensland, 2006.

_____, Christy. *Techniques for Segmenting Content Across Media*. <http://www.christydena.com/2008/09/techniques-for-segmenting-content-across-media/>. Acesso em: 4 de setembro de 2008.

EVANS, J., *Character, Audience Agency and Transmedia Drama*. Media Culture & Society, n.30, 2008.

FISKE, J. *Television Culture*. New York: Routledge, 1987.

FORSTER, E. M., *Aspectos do Romance*. – 2. ed. – São Paulo: Globo, 1998.

GENETTE, Gerard. *Discurso da Narrativa*. 3.ed. – Lisboa: Vega, 1995.

_____, Gerard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Tradução por Jane E. Lewin. Ithaca, Nova York: Cornell University Press, 1980.

GOMES, Jeff. *Creators of Transmedia Stories*. The Narrative Design Exploratorium. <http://narrativedesign.org/2009/09/creators-of-transmedia-stories-3-jeff-gomez/>. Acesso em: 15 de setembro de 2009.

GREENBERG, Andy. *Star Wars' Galactic Dollars*. Forbes.com. http://www.forbes.com/2007/05/24/star-wars-revenues-tech-cx_ag_0524money.html. Acesso em: 24 de maio de 2007.

GWENLLIAN-JONES, Sara and Roberta Pearson. *Cult Television*. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2004.

HEINEN, S. e SOMMER, R. *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research*. Berlin: The Deutsche Nationalbibliothek, 2009.

HERMAN, David. *Narratologies, New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press, 1999.

HILLS, Matt. *Fan Cultures*, 104

JENKINS, Henry. *Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. www.henryjenkins.com. Acesso em: 12 de Dezembro de 2009

_____, Henry. *Confronting the Challenges of a Participatory Culture (Part Six)*. www.henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of_5.html. Acesso em: 27 de outubro de 2006.

_____, Henry. *Cultura de Convergência*. Trad. Suzana Alexandria. – 2. ed. – São Paulo: Aleph, 2009.

_____, Henry. *Futures of Entertainment 4 - The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Parts 1 - 3)*. http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/10/futures_of_entertainment_4_-_t.php.

Acesso em: 5 de outubro de 2009.

_____, Henry. *Convergence? I Diverge*. MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/business/12434/>. Acesso em: Junho de 2001.

_____, Henry. *Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?: alt.tv.twinpeaks, The Trickster Author, and the Viewer Mastery*. Fans, Gamers and Bloggers: Exploring Participatory Culture. Nova York: New York University Press, 2006.

_____, Henry. *Producing the CSI:NY/Second Life Crossover: An Interview with Electric Sheep's Taylor and Krueger (1 of 2)*. http://www.henryjenkins.org/2007/10/producing_the_csinysecond_life.html. Acesso em: 24 de outubro de 2007.

_____, Henry. *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>. Acesso em: 15 de janeiro de 2003'

- JENSEN, Jeff. *'Lost': Mind-Blowing Scoop From Its Producers*. Entertainment Weekly. http://www.ew.com/ew/article/0,,20179125_5,00.html. Acesso em: 20 de fevereiro de 2008.
- JOHNSON, Derek. *The Fictional Institutions of Lost: World Building, Reality, and the Economic Possibilities of Narrative Divergence*. Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show. Ed. Roberta Pearson. London: IB Tauris, 2009.
- KIRKPATRICK, David. *AOL Is Planning a Fast-Forward Answer to TiVo*. The New York Times. <http://www.nytimes.com/2003/03/10/business/aol-is-planning-a-fast-forward-answer-to-tivo.html?sec=&spon=&pagewanted=1>. Acesso em: 10 de março de 2003
- LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics, and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts Institute Of Technology, 2007.
- LOPES, M. e REIS, C., *Dicionário da Narrativa*. 7. ed. – Coimbra: Almedina, 2002.
- LOWRY, Tom. *Network finds marketing paradise with Lost*. BusinessWeek. http://www.businessweek.com/magazine/content/06_30/b3994072.htm. Acesso em: 24 de julho de 2006.
- MITTELL, J. *To Spread or To Drill?* www.mediacommons.futureofthebook.org/content/spread-or-drill. Acesso em: 25 de fevereiro de 2009
- MOISÉS, M. *A análise literária*. 10. Ed. – São Paulo: Cultrix, 1996.
- ÖRNEBRING, Henrik. *Alternate reality gaming and convergence culture: The case of Alias*. International Journal of Cultural Studies. 2007.
- PALLOTTINI, R., *Dramaturgia de televisão* – São Paulo: Moderna, 1998.
- RITCHELL, Matt. *What Convergence? TV's Hesitant March to the Net*. The New York Times. http://www.nytimes.com/2009/02/16/technology/internet/16chip.html?_r=2. Acesso em: 15 de fevereiro de 2009.
- ROSS, S. M. *Beyond the Box: Television and the Internet*. Oxford: Wiley-Blackwell Publishing, 2008.
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- WEISMAN, J. *Creators of Transmedia Stories*. The Narrative Design Exploratorium. <http://narrativedesign.org/2009/08/creators-of-transmedia-stories-html/>. Acesso em: 17 de agosto de 2009.