



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Ciências Sociais e Humanas

Narrativas Transmediáticas: O lugar do cinema

Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

Tese para obtenção do Grau de Doutor em
Ciências da Comunicação
(3º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Carlos Costa Nogueira

Covilhã, Janeiro de 2015

Dedicatória

Ao meu pai

Agradecimentos

Ao Professor Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira, que, além de orientador desta tese, é um grande amigo. Sem o seu apoio, aconselhamento e confiança, dificilmente este projeto teria sido concluído.

À Professora Doutora Manuela Penafria, pela sua generosidade e disponibilidade, e ao Professor Doutor Paulo Serra. Aos meus colegas doutorandos, em particular a Ana Catarina Pereira, a Madalena Sena e o Ricardo Morais, pelo apoio e solidariedade. Aos meus amigos, nomeadamente o José Meireles, pela partilha e confronto constante de ideias, e a Filomena de Oliveira. A toda a minha família, em particular à minha mãe, por mais razões do que as que caberiam nestas páginas.

Resumo

A narrativa transmediática, devido à preponderância que assumiu no seio da convergência dos meios, logrou atrair a atenção da academia e tem-se revelado um objeto de estudo extremamente pertinente para todos aqueles que pretendem compreender e analisar o processo de reconfiguração que caracteriza o atual paradigma mediático. Desde o início do século XXI que a migração e a fragmentação de conteúdos narrativos através de diferentes meios têm sido tomadas como objeto de estudo por diferentes disciplinas. A análise de narrativas transmediáticas tem suscitado uma reflexão profunda sobre a relação entre narrativa e meio, tem permitido clarificar os processos de produção de sentido em sistemas narrativos intertextuais e, sobretudo, realçar a forma como os diferentes meios se articulam ou desenvolvem sinergias num ecossistema mediático marcado pela convergência. Enquanto objeto interdisciplinar, a narrativa transmediática convida à confluência de diferentes tradições teóricas e metodologias, sustentando uma multiplicidade de abordagens que nem sempre se revelam convergentes. A nossa análise não pode deixar de traduzir o estado relativamente embrionário destas práticas, que só recentemente começaram a ser estudadas de forma sistemática. O nosso propósito é precisamente contribuir para ultrapassar a indefinição conceptual que ainda enferma o estudo destes sistemas narrativos e, simultaneamente, determinar o lugar que o cinema ocupa na representação transmediática.

Em síntese, procuraremos identificar a estrutura narrativa subjacente aos sistemas narrativos transmediáticos, as estratégias de narração que permitem e, sobretudo, o papel que o cinema pode desempenhar no seu seio. Numa primeira instância, procuraremos detetar os critérios narrativos que distinguem e definem estes sistemas, reivindicando o primado da análise narratológica. Para este efeito, iremos identificar os elementos nucleares de uma estrutura transmediática e o modo como estes constituem unidades funcionais. Numa segunda instância, procuraremos constatar de que forma as propriedades e atributos do cinema podem determinar ou influenciar uma narrativa transmediática.

Palavras-chave

Narrativa transmediática, cinema, narratologia, convergência dos meios.

Abstract

Transmedia storytelling, due to the relevance it has assumed amongst other media convergence phenomenons, managed to attract the attention of the academy and proved to be an extremely relevant tool to understand how media paradigms are shifting. Since the beginning of the XXI Century, the transference, and fragmentation of narrative contents over different media platforms has attracted the attention of a variety of disciplines. Transmedia storytelling prompted a deep reflection about the relationship between narrative and medium, helped to clarify how a intertextual narrative system produces meaning, and shown how different medias can cooperate and establish synergies within a media paradigm shaped by convergence. Transmedia storytelling is essentially interdisciplinary, and, as such, managed to draw the attention of a variety of theoretical models and methodologies, sustaining multiple approaches, and that are not necessarily coincident. Our study cannot escape the fact that transmedia practices are still in an embryonic stage, and only recently began to be systematically studied. Our main objective is to help this concept to overrun its own in-definitions, as well as to determine the position that a film occupies in a transmedia narrative system.

In conclusion, our aim is to identify the underlying narrative structure of a transmedia system, as well as the narration strategies it can hold, and, mostly, the specific tasks a film can perform within this systems. First of all, we will help to establish the narrative criteria that distinguishes and defines transmedia storytelling, by claiming the necessity and pertinence of a narratological analysis. Thus, we will identify the nuclear elements of a transmedia structure, and demonstrate how they constitute functional units. In the second instance, we propose to demonstrate how a film's properties and attributes can prevail and influence transmedia storytelling.

Keywords

Transmedia storytelling, film, narratology media convergence.

Índice

[1linha de intervalo]

Capítulo 1: Introdução	1
1: Tema e problema	6
2: Metodologia e desenho da investigação	10
Capítulo 2: O Campo Transmediático	19
1: Transmediações e Intertextualidade	22
1.1: Adaptação	23
1.2: Mercadorias e marcas intertextuais	33
2: Narrativas transmediáticas	38
1: Definições transmediáticas	42
2: Genealogia da narrativa transmediática	48
3: Ecossistema mediático	57
3.1: A lógica do digital	58
3.2: Convergência mediática	65
4: Conclusão	67
Capítulo 3: Narrativa tradicional e contemporânea	72
1: Teorias narrativas tradicionais	75
1.1: Narrativa e meio	78
1.2: <i>Plot</i>	79
1.3: Fábula	84
1.3: Hipertexto	88
2: Teorias narrativas contemporâneas	95
2.1: Faculdades de expressão	97
2.1.1: Interatividade e performance	98
2.1.2: Imersão	107
2.2: Discurso não linear e multi-linear	114
2.3: O mundo narrativo	119
3: Conclusão	125
Capítulo 4: Estratégias Transmediáticas	132
1: A dimensão estratégica do meio	133
1.1: Perspetivas monomediáticas e transmediáticas	138
1.2: Modelo descritivo transmediático	144
2: Mundos narrativos transmediáticos	150
2.1: O utilizador no mundo narrativo	151
2.2: O desenvolvimento de mundos narrativos transmediáticos	156
2.3: A coesão e o cânone no mundo narrativo	161
3: Modalidades discursivas transmediáticas	165
3.1: Discursos variantes	169
3.2: A persistência da linearidade discursiva	174
3.3: Discursos possíveis transmediáticos	181
4: Estruturas narrativas transmediáticas	185
4.1: Índices	191
4.2: Funções, episódios e <i>plots</i>	196
4.3: Entidades	202
5: Conclusão	210

Capítulo 5: O Lugar do Cinema	213
1: Análise do corpus	214
2: Cinema e narrativa transmediática	237
2.1: A contribuição do cinema	240
2.2: A contribuição transmediática	264
Capítulo 6: Conclusão	275
Referências Bibliográficas	285
Glossário	300

Lista de Figuras

Figura 1 - Modelo padrão da narrativa transmediática segundo Long	167
Figura 2 - Modelo da transficção segundo Long.....	168
Figura 3 - Estrutura axial de Marie-Laure Ryan.....	178
Figura 4 - Modelo tipo da narrativa transmediática.....	179
Figura 5 - Diagrama de Matrix NT.....	182
Figura 6 - Diagrama de Twin Peaks NT.....	183
Figura 7 - Blair Witch NT segundo a pirâmide de Freyrag.....	184
Figura 8 - Fração de cronologia de Star Wars.....	194
Figura 9 - Diagrama Episódio “Preparação do Ataque a Zion”	198

Lista de Tabelas

Tabela 1 -Tabela descritiva de modos de ação e participação	145
Tabela 2 - Índices transmediáticos	196
Tabela 3 - Episódios e <i>plots</i> transmediáticos	202
Tabela 4 - Existentes e eventos transmediáticos	209
Tabela 5 - Quadro síntese de funções transmediáticas	211
Tabela 6 - Quadro descritivo de <i>Ficheiros Secretos NT</i>	217
Tabela 7 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Ficheiros Secretos NT</i>	217
Tabela 8 - Quadro descritivo de <i>Twin Peaks NT</i>	219
Tabela 9 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Twin Peaks NT</i>	219
Tabela 10 - Quadro descritivo de Universo Cinemático Marvel	221
Tabela 11 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Universo Cinemático Marvel</i>	221-222
Tabela 12 - Quadro descritivo de <i>Blair Witch NT</i>	224
Tabela 13 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Blair Witch</i>	224
Tabela 14 - Quadro descritivo de <i>Inteligência Artificial NT</i>	226
Tabela 15 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Inteligência Artificial NT</i>	226
Tabela 16 - Quadro descritivo de <i>Matrix NT</i>	227
Tabela 17 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Matrix NT</i>	227
Tabela 18 - Quadro descritivo de <i>Batman NT</i>	229
Tabela 19 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Batman NT</i>	229
Tabela 20 - Quadro descritivo de <i>Star Trek NT</i>	231
Tabela 21 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Star Trek NT</i>	232
Tabela 22 - Quadro descritivo de <i>Star Wars NT</i>	234-235
Tabela23 - Tabela de funções transmediáticas em <i>Star Wars NT</i>	235

Lista de Acrónimos

ARG	Alternate Reality Game
MMORPG	Massive Online Role Play Game
RV	Realidade Virtual
UBI	Universidade da Beira Interior

Capítulo 1: Introdução

Naquele Império, a Arte da Cartografia conseguiu tal perfeição que o mapa de uma só Província ocupava toda uma Cidade e o mapa do Império toda uma Província. Com o tempo, esses Mapas desmesurados não satisfizeram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um Mapa do Império que tinha o tamanho do Império e coincidia pontualmente com ele.

O Fazedor, Jorge Luís Borges

Quase dez anos após a narrativa transmediática ter sido definida genericamente como a representação de um mundo narrativo em “histórias que se desenrolam através de múltiplas plataformas mediáticas, em que cada meio oferece uma contribuição distinta para a forma como compreendemos o mundo” (Jenkins, 2006, p. 293), julgamos ser chegada a altura de solidificar este conceito e de remover as camadas de polissemia que, entretanto, foi adquirindo. O nosso interesse neste tema já é antigo e antecede a sua própria definição conceptual, podendo ser recuado ao final dos anos de 1990, numa altura em que a chamada cultura de fãs e o desenvolvimento de experiências narrativas com o claro propósito de promover a imersão em mundos ficcionais começaram a adquirir uma maior visibilidade. Começámos por encarar estes sistemas narrativos como formas de entretenimento, experiências curiosas e extremas que se propunham realçar o vínculo entre o mundo narrativo e o fã, e, à medida em que estes se foram tornando num modelo narrativo recorrente e numa tendência emergente, decidimos elegê-los como objeto de estudo.

Se, nos estádios iniciais da nossa investigação, a utilização do termo narrativa transmediática suscitava estranheza nos nossos interlocutores e exigia uma explicação minuciosa, ilustrada com exemplos concretos, atualmente, ele é recebido com um sorriso que denota que o termo já ultrapassou as fronteiras da academia e as páginas dos artigos científicos. Porém, se inquirirmos estes interlocutores, veremos que as suas respostas são divergentes, contraditórias e sugerem a diluição deste conceito na generalidade dos fenómenos que a ubiquidade dos meios parece ter gerado. Para um leigo, a narrativa transmediática tende a designar um conjunto multifacetado de práticas, que integram a adaptação, a expansão narrativa, o *franchising* e uma panóplia de estratégias promocionais. Este observador, menos comprometido com a solidez conceptual do termo, tende a considerar a narrativa transmediática como um sinónimo da convergência e do próprio ecossistema mediático contemporâneo.

A narrativa transmediática surge assim como um conceito unitário que pretende congrega e fornecer solidez conceptual a um conjunto de práticas muito diversas e que espelham as dicotomias que caracterizam a própria cultura da convergência: novos e velhos meios, cultura e entretenimento, arte e *franchising*, narrativa e jogo, autor e utilizador. Porém, a utilização deste termo no espaço público e no discurso dos media colocou-o na mesma encruzilhada em

que a multimédia se encontrava no final dos anos de 1990. Por um lado, são termos que visam enquadrar experiências emergentes e que caracterizam um dado momento do paradigma mediático: a multimédia pretendia designar a hibridação de ferramentas e modalidades de expressão num meio digital – o computador –, enquanto a transmediação é utilizada para descrever o desenvolvimento e migração de conteúdos num ecossistema marcado pela ubiquidade, que integra múltiplas formas de mediação e dispositivos. Por outro lado, a relevância que estes dois termos assumem deriva menos da sua especificidade fenomenológica do que da necessidade de desenvolver definições genéricas que compreendam uma multiplicidade de fenómenos e, à medida em que o próprio ecossistema mediático vai amadurecendo, tornam-se demasiado abrangentes e polissémicos para permitirem uma utilização operatória.

Os meios de comunicação começaram então a utilizar o termo transmedia com o mesmo propósito com que se apropriaram da multimédia, como uma espécie de fórmula unificadora e slogan, baseando-o menos em categorias analíticas objetivas do que num *esprit du temps*. Basta efetuar uma busca na internet por exemplos de transmedia para confirmar que este conceito praticamente se transformou numa versão atualizada de multimédia, sendo utilizado para descrever qualquer sistema que comporte múltiplos meios, das narrativas digitais ao software pedagógico, do web documentário a experiências de ativistas sociais. No âmbito do marketing, a transmedia também logrou conquistar uma posição nos *briefings* corporativos e nas estratégias de comunicação para designar qualquer tipo de abordagem que contemple múltiplas plataformas. A televisão também utiliza este conceito de forma avulsa para descrever ferramentas promocionais que convidem à participação do espetador ou mesmo à sua presença em eventos.

Esta indefinição conceptual não é apenas apanágio de um público pouco preocupado com dilemas narratológicos e com o enquadramento teórico da mediação ou um produto da simplificação que habitualmente caracteriza a inscrição de um termo no espaço mediático, mas o resultado de uma herança teórica interdisciplinar. A utilização consensual do conceito de transmediação como síntese de um conjunto de práticas e fenómenos não esconde que estes podem ser estudados com metodologias e propósitos diferentes. Se as teorias dos meios reconhecem os fenómenos transmediáticos como manifestações da cultura da convergência, a narratologia prefere analisar o processo de produção de sentido em sistemas narrativos intertextuais e autores provenientes de domínios tão diversos como a semiótica ou as estratégias de comunicação têm-se debruçado sobre a transformação de mundos narrativos em marcas. Por outro lado, a utilização quotidiana e trivial do termo transmedia tem suscitado o seu distanciamento em relação ao conceito de narrativa transmediática, ainda que alguns autores continuem a considerá-los sinónimos.

No decurso desta tese, procuraremos reivindicar uma análise da narrativa transmediática que assente exclusivamente em critérios e categorias emanadas das teorias narrativas, apartando-

a da polissemia e ambivalência que enformam o conceito de transmedia. Defendemos que a única forma de conferir solidez conceptual e epistemológica à narrativa transmediática é recuando para os seus alicerces narratológicos e promovendo uma distinção clara entre esta e a transmediação.

Henry Jenkins introduziu o conceito de narrativa transmediática num artigo para a *MIT Technology Review* (2003), desenvolvendo-o em *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), e, desde então, este substituiu-se a uma série de termos concorrentes e que tinham sido produzidos a partir da emergência dos fenómenos de transmediação nas décadas de 1980 e 1990. Antes de Jenkins, a utilização de uma multiplicidade de meios na transmissão de uma narrativa tinha já sido assinalada por autores como Janet Murray (1997), que desenvolveu o termo hiperserial para designar estas estruturas narrativas fragmentadas, ou Peter Hill (2001), que prefere utilizar o conceito de superficção. Por sua vez, a expansão da cultura do *franchising* para o campo dos *media*, e a relevância que a narrativa começou a assumir no seu seio, permitiu o desenvolvimento do próprio conceito de transmediação, introduzido por Marsha Kinder (1991) para descrever os sistemas de entretenimento que começavam a despontar no final dos anos de 1980 e que preconizavam a dispersão de elementos de uma narrativa através de uma pluralidade de produtos e serviços. De nossa parte, iniciámos o processo de investigação que conduziria a esta tese identificando estes sistemas como narrativas cross-media, um termo que assumia alguma preponderância na Europa, mas, a determinada altura, tornou-se claro que o conceito de narrativa transmediática se tinha tornado prevacente. Outros autores, como Christy Dena (2009), acabaram também por adotá-lo e, em 2010, a *Producers Guild of America* reconheceu formalmente o cargo de Produtor Transmediático, promovendo-o a padrão industrial e, simultaneamente, atestando o reconhecimento dos sistemas transmediáticos como produtos culturais.

A polissemia que condiciona a narrativa transmediática é então um produto da congregação de dois termos distintos: narrativa e transmediação. O primeiro, apesar de possuir uma tradição teórica que pode ser recuada a Platão (1993) e Aristóteles (2008), nunca logrou libertar-se da indefinição conceptual ou, tão pouco, das divergências que a caracterizam. Da sua utilização corrente como sinónimo de história à equiparação a qualquer tipo de construção discursiva, passando pelos intensos debates que animaram a narratologia ao longo do século XX, a tradição teórica da narrativa é, sobretudo, polissémica e espelha a dificuldade em estabelecer consensos duradouros neste domínio. A transmediação, por sua vez, designa “um conjunto variado de estratégias de desenvolvimento e distribuição de conteúdos em múltiplas plataformas” (Fechine, 2012, p. 69). A utilização intercambiável destes dois termos – transmediação e narrativa transmediática – e a tendência para considerar o primeiro como uma abreviação do segundo tem contribuído para indefinição conceptual que tem caracterizado a narrativa transmediática.

Apesar das múltiplas polémicas que a narrativa transmediática tem suscitado, e de que daremos conta ao longo desta tese, esta possui já algumas propriedades consensuais, pelo menos junto de autores que não a resumem a processos de *franchising* ou a veículos promocionais. O primeiro destes consensos remete para a ontologia desta classe de narrativas e o segundo para a sua praxeologia. Em termos ontológicos, a narrativa transmediática presume a utilização de uma multiplicidade de textos e meios na construção de um mundo narrativo total, distinguindo-se de formatos ancorados na transportabilidade de uma história através de diferentes meios. Ou seja, a narrativa transmediática representa menos uma forma de adaptação do que de expansão. A narrativa transmediática sugere também uma praxeologia específica que presume o desenvolvimento de pistas migratórias que associem os vários textos que constituem a narrativa e permitam a navegação do mundo narrativo. Por outro lado, há propriedades destes sistemas narrativos que, apesar de serem frequentemente invocadas por diferentes investigadores, ainda não se estabeleceram de forma consensual. Dependendo do autor, a navegação não linear do mundo narrativo pelo utilizador pode ser considerada um princípio normativo ou apenas uma estratégia possível de narração e o próprio papel do utilizador não se encontra ainda claramente definido. Alguns investigadores enfatizam a produção de textos pelos utilizadores de uma narrativa, classificando-a como um dos principais atributos destes sistemas, enquanto outros fazem notar que há narrativas transmediáticas em que a participação do utilizador é regulada e extremamente limitada.

O desenvolvimento de sistemas narrativos assentes na migração entre diferentes meios é um fenómeno recente e depende de um conjunto de estratégias que só agora começam a abandonar a fase embrionária. De certa forma, se há algo que todos aqueles que criam, utilizam ou investigam estas narrativas irremediavelmente partilham é a sua inexperiência em processos de comunicação transmediáticos.

Henry Jenkins (2006) e Christy Dena (2009) referem-se a esta inexperiência como iliteracia transmediática e admitem que condiciona tanto os produtores, em que se incluem os autores e toda a cadeia de produção, como a audiência. Enquanto os primeiros enfrentam as dificuldades inerentes ao desenvolvimento de estratégias de produção de sentido em sistemas narrativos fragmentados e que comportam múltiplos modelos de expressão, os segundos debatem-se com a descodificação de pistas migratórias e com a complexa tarefa de inferir um mundo narrativo vasto e disperso. Os críticos da narrativa transmediática tendem precisamente a realçar o compromisso e o grau de envolvimento que estas exigem dos seus utilizadores, sugerindo que o leitor-modelo que estes sistemas pretendem gerar não existe ou está indisponível para se submeter a uma experiência tão complexa. Ainda que o principal recetáculo destas críticas tenha sido *Matrix*, conforme Jenkins atesta (p. 21), estas podem facilmente ser estendidas a outras narrativas transmediáticas, como *Star Wars*, em que, perante um mundo narrativo extremamente vasto e desenvolvido ao longo de um período

temporal muito extenso, é legítimo admitir que nenhum utilizador o tenha percorrido na sua plenitude.

Tendo em conta que a narrativa transmediática se encontra ainda numa fase experimental, não pretendemos encontrar respostas definitivas ou tão pouco formular estas questões de forma tão cabal. Pelo contrário, procuraremos identificar as estratégias de narração transmediáticas que caracterizam este período embrionário e determinar de que forma as redes hipertextuais em que estes sistemas se alicerçam conseguem representar elementos narrativos ou constituir unidades funcionais. Este parece-nos ser o melhor contributo para começar a testar hipóteses que só a maturação das estratégias transmediáticas permitirá responder de forma definitiva.

Esta perspetiva estritamente narratológica não permite reivindicar uma revolução na forma de contar histórias e, menos ainda, extrair conclusões que, tendo em conta o carácter ainda experimental deste fenómeno, são provisórias e podem não sobreviver ao processo de maturação deste formato narrativo. Pelo contrário, esta abordagem convida ao reconhecimento das estratégias de narração que estes sistemas partilham com a generalidade dos textos narrativos, ao mesmo tempo que permite a identificação das suas propriedades singulares. Neste sentido, em vez de nos basearmos em narrativas transmediáticas constituídas exclusivamente por textos digitais, preferimos colocar em evidência um meio que possui uma tradição centenária e gozou de um prestígio ímpar ao longo do século XX: o cinema. Tendo em conta que a própria convergência mediática pressupõe o estabelecimento de sinergias entre novos e velhos meios, elegemos o cinema como objeto de estudo preferencial, procurando determinar o lugar que este ocupa na estrutura e na estratégia de uma narrativa transmediática. A presença do cinema neste estudo não é meramente fortuita, mas pretende refletir a sua própria importância na curta genealogia da narrativa transmediática.

O cinema goza de uma reputação ímpar no seio das artes digitais e a generalidade dos autores do campo dos novos meios reclamam precisamente uma filiação com os modelos representativos do cinema e utilizam a sua história como metáfora para a evolução dos meios digitais. É neste sentido que autores como Jay Bolter (1991) se referem à fase *nickelodeon* das narrativas interactivas (p. 121) ou que Yellow Lees Douglas (2000) contrapõe, a propósito da relativa indefinição de diversos produtos narrativos decorrentes dos novos meios, a sofisticação e maturidade da linguagem cinematográfica em *Citizen Kane* (1941)¹ com a simplicidade experimentalista dos filmes dos pioneiros do cinema. Porém, o cinema depara-se com diversas dificuldades na sua inserção num ecossistema marcado pela convergência e em que os modelos narrativos que o digital propicia assumem preponderância.

¹ Apesar de o filme possuir um título diferente em português — *O Mundo a Seus Pés* — o público e os cinéfilos portugueses tendem a utilizar o título original.

A pertinência do alargamento dos estudos fílmicos às narrativas transmediáticas pode ser atestada com um desabafo de Anna Everett (2003) que reivindica a necessidade de redefinir e adequar esta disciplina a um novo paradigma mediático.

Um contínuo falhanço dos investigadores em cinema e televisão para se manterem a par e, preferencialmente, liderarem a redefinição da relevância contínua das suas disciplinas, à medida que o paradigma dos novos média vai tomando forma e o seu poder vai reposicionando os estudos fílmicos da vanguarda para a retaguarda”. (p. 4-5)

1 - Tema e Problema

Esta investigação está construída em torno de uma questão central e que consideramos particularmente pertinente, tanto no âmbito das estratégias de narração transmediáticas como na compreensão das funções que o cinema pode assumir num ambiente marcado pela convergência mediática.

- **Qual o lugar do cinema numa narrativa transmediática?**

Desde logo, esta questão presume que um meio singular possa transmitir algum impacto específico e determinável num sistema transmediático, reclamando uma posição singular na sua estrutura ou condicionando a própria representação do mundo narrativo. Esta é precisamente a nossa premissa, sem a qual a própria questão careceria de sentido. Consideramos que a análise da narrativa transmediática enquanto estratégia de narração não é de forma alguma alheia aos meios utilizados e o próprio argumento de que, numa narrativa transmediática, cada meio faz aquilo que melhor sabe fazer, como argumenta Jenkins (2006, p. 96), sugere precisamente que esta seleção de meios comporta também uma dimensão estratégica. Entendemos que este argumento decorre da própria definição da narrativa transmediática como uma modalidade de representação que se apropria das especialidades de cada meio para representar um mundo narrativo vasto e detalhado. Neste sentido, é legítimo admitir que uma combinação particular de meios permita dotar a narrativa de propriedades singulares, comporte estratégias de representação específicas e produza determinados efeitos. Não temos como propósito contestar que há elementos e modelos de representação narrativos que são independentes do meio, mas somente realçar que o processo de narração transmediático e, sobretudo, as estratégias de representação numa narrativa transmediática são influenciadas ou mesmo parcialmente determinadas pelos meios que a constituem.

Hipóteses de Trabalho e Questões de Investigação

Tendo em conta a natureza desta tese e a conjugação do cinema com a narrativa transmediática, a nossa investigação terá que começar, necessariamente, pela análise da própria estrutura transmediática e a formulação de uma série de hipóteses de trabalho.

- **Os elementos narrativos num sistema transmediático podem constituir-se em unidades funcionais e, conseqüentemente, permitir a identificação de personagens, episódios e enredos transmediáticos**

A hipótese aqui enunciada, se confirmada, permitirá acrescentar uma perspetiva narratológica mais formalista a um domínio em que têm prevalecido abordagens cognitivistas e semióticas, que tendem a valorizar menos a funcionalidade dos elementos narrativos do que o seu vínculo a uma rede intertextual. A validação desta hipótese permitirá analisar a transferência de elementos narrativos entre o filme e os demais textos que constituem a narrativa, bem como aferir a participação do cinema no desenvolvimento de enredos ou episódios transmediáticos.

- **As modalidades discursivas e as unidades funcionais que a narrativa transmediática comporta dependem dos meios que a integram**

A generalidade das análises de narrativas transmediáticas tem enfatizado o desenvolvimento de modelos discursivos não lineares que se manifestam na possibilidade de o utilizador aceder aos vários textos que a integram sem uma ordem predeterminada e de cada texto produzir sentido de forma autónoma. No entanto, tendo em conta que tomamos como premissa que uma estratégia de narração transmediática pode ser influenciada ou mesmo determinada pelos meios que a constituem, é legítimo admitir que uma determinada combinação de meios permita também sugerir, promover ou até impor modalidades discursivas. Uma configuração particular de meios pode convidar ao desenvolvimento de unidades narrativas transmediáticas e até de sintagmas ou, pelo contrário, privilegiar a navegação não linear do mundo narrativo e o acesso autónomo a cada texto.

A partir da validação ou refutação destas duas hipóteses, procuraremos identificar o lugar que o cinema ocupa nas estratégias transmediáticas. Com este propósito, enunciámos um conjunto de questões secundárias que permitem inquirir o contributo específico do cinema e o que este pode extrair da sua participação em sistemas transmediáticos.

- **A participação do cinema em narrativas transmediáticas assenta apenas em fatores extra-diegéticos ou produz também efeitos na representação do mundo narrativo?**
- **Quais as propriedades e atributos que o cinema inscreve na narrativa transmediática?**

- **A linearidade discursiva que caracteriza a narrativa cinematográfica influencia, condiciona ou determina a estrutura transmediática?**
- **Que vantagens retira o cinema ou a narrativa cinematográfica da sua integração em narrativas transmediáticas?**

Enquanto as hipóteses acima formuladas vão ser testadas no plano mais genérico das teorias transmediáticas e inferidas a partir das análises de autores que são referência neste domínio, estas questões serão dirigidas ao nosso corpus, que é constituído exclusivamente por narrativas transmediáticas que integram a componente cinematográfica.

Corpus

Tendo em conta a relevância que conferimos à combinação de meios no desenvolvimento de estratégias de narração transmediática e a ênfase que o cinema assume nesta investigação, procurámos definir um corpus que assumisse este meio como constante e, simultaneamente, espelhasse as várias configurações transmediáticas em que o cinema pode ser inserido. Dividimos o nosso corpus em duas categorias centrais e que remetem para a ontologia dos próprios meios. A primeira traduziu-se na seleção de um conjunto de narrativas transmediáticas compostas exclusivamente por meios que, por convenção ou imposição do próprio dispositivo, pressupõem a representação de narrativas através de um discurso linear. O segundo conjunto presume a articulação entre meios que privilegiam ou dependem da representação linear de narrativas e textos digitais, em que a performance, a interatividade e as escolhas do utilizador permitem o estabelecimento de discursos não lineares.

A estas duas categorias acrescentámos uma terceira que pretende refletir a especificidade dos mundos narrativos transmediáticos desenvolvidos ao longo de um período temporal extremamente extenso. Estes sistemas, além de integrarem uma pluralidade de modalidades de expressão, permitem também inquirir a persistência e durabilidade das proposições narrativas produzidas nos meios que os constituem.

Combinação de meios lineares:

- **Ficheiros Secretos**

Obras Cinematográficas: *Ficheiros Secretos: O Filme* (1998) e *Ficheiros Secretos: Quero Acreditar* (2008).

- **Twin Peaks**

Obras Cinematográficas: *Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer* (1992).

- **Universo Cinemático Marvel**

Obras Cinematográficas: *Homem de Ferro* (2008), *Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro II* (2010), *Thor* (2011), *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), *Os Vingadores* (2012), *Homem de Ferro III* (2013), *Thor: O Mundo das Trevas* (2013), *Capitão América, O Soldado de Inverno* (2014).

Combinação de meios lineares e não lineares

- **Matrix**

Obras Cinematográficas: *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003).

- **Blair Witch Project**

Obras Cinematográficas: *Projecto Blair Witch* (1999) e *O Livro das Trevas - BW 2* (2001).

- **Inteligência Artificial**

Obras Cinematográficas: *IA: Inteligência Artificial* (2001).

- **Batman**

Obras Cinematográficas: *Batman: O Início* (2005), *O Cavaleiro das Trevas* (2008), *O Cavaleiro das Trevas Renasce* (2012).

Narrativas transmediáticas de longa duração

- **Star Trek**

Obras Cinematográficas: *O Caminho das Estrelas: O Filme* (1979), *Star Trek II: A Ira de Khan* (1982), *Star Trek III: A Aventura Continua* (1984), *Star Trek IV: Regresso à Terra* (1986), *Star Trek V: A Última Fronteira* (1989), *Star Trek VI: O Continente Desconhecido* (1991), *Star Trek: Gerações* (1994), *Star Trek: First Contact* (1996), *Star Trek: Insurrection* (1998), *Star Trek: Nemesis* (2002), *Star Trek* (2009).

- **Star Wars**

Obras Cinematográficas: *Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança* (1977), *Star Wars Episódio V: O Império Contra-Ataca* (1980), *Star Wars Episódio VI: O Regresso de Jedi* (2003), *Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma* (1999), *Star Wars Episódio II: O Ataque dos Clones* (2002), *Star Wars Episódio III: A Vingança dos Sith* (2005).

Ao longo desta tese, sempre que a narrativa não possua uma designação oficial, para evitar a perturbação e potencial confusão entre obras cinematográficas e narrativas transmediáticas, iremos acrescentar o acrónimo NT ao título de cada narrativa transmediática. Desta feita, a narrativa transmediática *Twin Peaks* será identificada como *Twin Peaks NT*, evitando que se confunda com a série televisiva ou com qualquer outro texto que integra a narrativa. O título da narrativa transmediática, embora seja da nossa exclusiva responsabilidade, obedece a uma hierarquia de critérios. Sempre que possível, adotamos a marca ou designação pela qual o

mundo é habitualmente reconhecido. Quando a narrativa não possui uma designação oficial ou oficiosa, esta será adaptada tendo por base o título do texto primário. Por fim, se a narrativa transmediática não se presta a nenhum destes critérios, assumimos a responsabilidade de criar um título com propriedades identitárias e que permita o seu reconhecimento imediato, como sucede em *Batman NT*. Aliás, a inexistência de um título ou designação oficial é indicativa da indefinição que ainda caracteriza esta morfologia narrativa. Só uma das narrativas que integram o nosso corpus possui um título oficial: o *Universo Cinemático Marvel*. É desta forma que a narrativa transmediática é identificada nos meios de comunicação e em alguns produtos da própria Marvel Studios, como o documentário televisivo *Marvel: Assembling a Universe* (2014). Por este motivo, esta será a única narrativa transmediática a que não acrescentaremos o acrónimo NT.

Este corpus é suficientemente abrangente para compreender uma multiplicidade de modelos de narração transmediáticos e combinações de meios. Ainda que seja apenas uma amostra, é representativa da participação do cinema em narrativas transmediáticas, contemplando sistemas narrativos pioneiros e que antecederam o próprio conceito de narrativa transmediática – como *Star Wars NT* e *Twin Peaks NT* –, narrativas que fundaram esta disciplina – como *Blair Witch NT* e *Matrix NT*– e, por fim, algumas das experiências transmediáticas mais recentes – como *Batman NT* e *Universo Cinemático Marvel*.

2 - Metodologia e Desenho da Investigação

Relevância epistemológica

A narrativa transmediática é um fenómeno relativamente recente e, malgrado a intensa produção teórica que tem suscitado, carece ainda de uma definição rigorosa, tanto no campo teórico como na maturação das suas práticas. Desta feita, a primeira questão que o investigador deve inevitavelmente colocar a si próprio é se o seu objeto de estudo possui já um nível de maturidade que justifique uma análise aprofundada. Este dilema epistemológico é comum a outros modelos narrativos que ainda não são suficientemente estáveis ou dependem de dispositivos mediáticos ainda em processo de maturação.

Encontramos a resposta a esta questão em *The Language of New Media* (1995), de Lev Manovich, em que o autor argumenta a pertinência da análise dos meios digitais nos anos de 1990. Logo nas primeiras páginas, Manovich lamenta que o advento do cinema, nos últimos anos do século XIX e nos primeiros do século XX, não se tivesse traduzido na produção de investigação aprofundada sobre o tema. O autor conclui que a realização de análises sistemáticas das características e propriedades do cinema primitivo, que acompanhassem o estabelecimento das modalidades de representação do meio e o processo de maturação da sua linguagem, teria sido extremamente pertinente e relevante. Permitiria não só um registo da evolução do dispositivo cinematográfico, mas também da forma como este foi sendo compreendido, enquadrado ou classificado. Aliás, a principal motivação de Manovich é

precisamente garantir que o processo de maturação do computador como meio não se conclua sem dar origem a textos analíticos e, desta forma, impedir que os “teóricos e historiadores do futuro fiquem apenas com não muito mais do que os equivalentes dos artigos de jornais e dos folhetos das primeiras décadas do cinema” (p. 6).

A postura epistemológica de Manovich parece-nos a mais apropriada para enquadrar qualquer investigação sobre narrativas transmediáticas. Mesmo que muitos aspetos destes sistemas narrativos permaneçam ainda largamente indefinidos, e que qualquer investigação sobre o tema seja particularmente ingrata, na medida em que facilmente se confundem características transitórias com propriedades definitivas, o diálogo entre o investigador e um objeto em processo de maturação possui uma relevância epistemológica própria. A análise de meios ou sistemas ainda em busca de uma formulação definitiva serve assim a dupla função de registar para memória futura as reflexões que estes suscitaram e permitir a identificação das suas características definidoras.

Justificada a relevância epistemológica da análise de formatos narrativos emergentes e ainda em busca de uma definição conceptual sólida, coloca-se uma segunda questão, derivada da primeira, e que assenta na necessidade de determinar previamente se as narrativas transmediáticas já possuem propriedades distintas e padrões específicos que justifiquem a sua análise como estratégia narrativa autónoma. Esta segunda questão, que é mais específica e remete para o estado da arte da investigação do fenómeno narrativo transmediático, traduz-se na inscrição do tema numa determinada área disciplinar e, conseqüentemente, na adoção das metodologias mais apropriadas para a sua análise. Os esforços de autores como Henry Jenkins (2006), Geoffrey Long (2007), Ivan Askwith e Gray (2008), Carlos Scolari (2009a), Christy Dena (2009), Aaron Smith (2009) ou Marc Ruppel (2012) permitiram já o reconhecimento de estratégias narrativas transmediáticas e a identificação de algumas das suas propriedades basilares. Porém, a novidade e relativa indefinição do conceito de narrativa transmediática e das suas práticas pode ser confirmada pela relevância que as teses de doutoramento assumem na generalidade destas investigações e, conseqüentemente, na nossas próprias referências bibliográficas.

Ainda que estas investigações tenham permitido identificar e cartografar o fenómeno transmediático, a sua geografia permanece ainda largamente indefinida. Neste sentido, a presente investigação destina-se menos a reivindicar a existência de narrativas transmediáticas, uma tarefa já desempenhada pelos autores que nos antecederam, do que a estabelecer e compreender a sua utilização como estratégia narrativa. A nossa proposta passa pela análise destes sistemas à luz da narratologia, aplicando-lhes instrumentos operatórios e ferramentas metodológicas que permitam postulações narratológicas.

Narratologia e narrativa transmediática

A inscrição da narrativa transmediática no âmbito da narratologia não é inédita e diferentes autores abordaram este tema com orientações teóricas e metodológicas que remetem claramente para esta disciplina. Porém, tal como a própria narrativa, a ciência que pretende estudar a sua forma e funcionamento é particularmente fecunda e compreende uma multiplicidade de percursos.

Gerald Prince (1982), um dos autores que procurou sistematizar e estabelecer esta ciência, reivindica que esta disciplina pode ser recuada a Platão e Aristóteles, embora o conceito de narratologia se tenha desenvolvido apenas no século XX, e descreve-a da seguinte forma:

A narratologia examina o que todas as narrativas têm em comum em termos narrativos — e o que permite que sejam narrativamente distintas. Logo, não está demasiado preocupada com a história particular de um romance ou conto, ou com o seu sentido e valor estético, mas sim com as propriedades que distinguem a narrativa de outros sistemas de significação e com as modalidades destas propriedades. (p. 4)

A pertinência de uma análise narratológica à narrativa transmediática decorre precisamente do reconhecimento da singularidade dos seus sistemas e modalidades de significação. Enquanto a narratologia tradicional toma como objeto a representação narrativa no seu sentido mais abrangente, selecionando um corpus que permita o reconhecimento de padrões universais a todas as formas narrativas ou a categorização dos diferentes modelos narrativos, a narrativa transmediática remete para a especificidade do processo de produção de sentido em sistemas intertextuais. A emergência de formatos narrativos em que a performance e a participação do utilizador na construção do discurso narrativo assumem preponderância ou que assentam na convergência de meios, como é o caso da narrativa transmediática, tem contribuído para a reconfiguração e atualização da própria narratologia. A intertextualidade, introduzida na narratologia na segunda metade do século passado pelas mãos de Julia Kristeva (1974), Gérard Genette (1982) e Mikhail Bakhtin (2006), revelou-se extremamente fértil na análise e interpretação destes novos modelos narrativos, em particular nos textos digitais. A sua influência estende-se também às novas teorias da adaptação, que, conforme Robert Stam (2005) advoga, tendem a ver o texto adaptado menos como a remediação de um conteúdo do que o produto de uma rede intertextual.

A narratologia tradicional, ancorada no formalismo e, sobretudo, no estruturalismo, que a equiparava a uma segunda linguística, assistiu também, a partir de meados dos anos de 1970, ao transporte da teoria dos mundos possíveis da lógica modal para a narratologia. Através de autores como Thomas Pavel (1986) ou Lubomír Doležel (1998), a narratologia começou a ocupar-se do mundo narrativo, a construção semiótica e textual que um texto narrativo invariavelmente prescreve. A promoção do mundo narrativo a categoria analítica e, conseqüentemente, a objeto de análise da narratologia permitiu enfatizar as propriedades, atributos e princípios que regulam o mundo possível da narração, renovando o interesse epistémico no plano do conteúdo — a história —, que os estruturalistas tendiam a desconsiderar em favor da forma. Esta teoria não serviu apenas para realçar e identificar a

correlação semântica entre o mundo possível da ficção e o mundo real, mas, recentemente, tem sido utilizada para compreender a dimensão narrativa de alguns sistemas lúdicos e da própria ficção hipertextual. Em modalidades narrativas que se encontram distribuídas por diferentes textos, como é o caso das narrativas transmediáticas, ou em ambientes narrativos em que a performance do utilizador determina a representação dos eventos, como sucede num videojogo, o mundo narrativo transforma-se numa categoria unificadora da ação dramática.

A generalidade das análises narratológicas de sistemas transmediáticos tende precisamente a realçar a sua natureza intertextual e a relevância que o mundo narrativo assume nestes sistemas, prevalecendo sobre o próprio *plot*. Os autores que estudam estes sistemas narrativos procuram averiguar o processo de produção de sentido em narrativas fragmentadas e em que o utilizador assume um papel que oscila entre a mera determinação da ordem a que irá aceder a cada um dos textos que a constitui e a manipulação do mundo narrativo, que, em casos extremos, pode estender-se à sua participação na construção do próprio sistema narrativo.

Um dos autores que tem procurado conjugar a narratologia com a interatividade e a imersão que caracterizam os modelos narrativos emergentes é Marie-Laure Ryan (2004). A autora descreve a narrativa como uma construção cognitiva que não se esgota na linguagem verbal. Ainda que o seu objeto de estudo não se restrinja especificamente às narrativas transmediáticas, mas antes remeta para o quadro mais vasto das experiências narrativas desenvolvidas nos meios digitais ou características do atual ecossistema mediático, Ryan tem assumido uma preponderância crescente nas investigações produzidas neste domínio. De nossa parte, a forma como articula a intertextualidade, o mundo narrativo e a interatividade num contexto narratológico justificam o destaque que lhe concedemos nesta tese.

O relevo que o cognitivismo e a semiótica têm assumido na análise de narrativas transmediáticas deve-se, sobretudo, ao reconhecimento de que o meio tem algum efeito nos processos de narração. Ryan argumenta precisamente que, ao contrário do estudo interdisciplinar da narrativa, que a procurava inscrever num conjunto de práticas linguísticas, a análise da narrativa através dos meios convida ao reconhecimento “da substância semiótica específica e do modelo tecnológico de transmissão” (p. 1) intrínseco a cada meio, tanto no que partilham como naquilo que os distingue.

As propriedades sógnicas da narrativa como veículo para a navegação num sistema narrativo transmediático são também realçadas por diversos autores. A abordagem de Marc Ruppel (2012), por exemplo, é paradigmática desta tendência, ainda que o âmbito disciplinar da sua investigação remeta menos para a narratologia do que para as teorias dos meios. O autor enfatiza precisamente a necessidade de desenvolver metodologias que permitam estudar estes sistemas como redes e demonstra a sua pertinência epistemológica recorrendo a um

argumento de Manuel Castells que invoca e adapta uma máxima de Marshall McLuhan: “Network is the Message” (p. 33). O modelo de rede permite a Ruppel identificar as pistas migratórias que sustentam a navegação do utilizador no mundo narrativo, a forma como um texto remete para outros textos ou sugere um determinado percurso.

A perspetiva intertextual, que tende a combinar a narratologia com as teorias dos media, tem sido particularmente fecunda na análise de narrativas transmediáticas. Os motivos para este primado da abordagem intertextual são evidentes e radicam no relevo que a intertextualidade necessariamente assume em sistemas narrativos fragmentados e que se definem como redes navegáveis, preenchidas com pontos de conexão e percursos. Porém a nossa análise segue numa direção distinta e que não pretende espelhar o nosso desacordo com esta perspetiva intertextual ou sequer refutar a pertinência da rede como modelo estrutural de uma narrativa transmediática, mas, pelo contrário, enriquecê-la com uma abordagem menos ancorada nas relações entre signos do que na associação de elementos narrativos com propósitos funcionais e sintagmáticos.

A especificidade do nosso contributo e a metodologia que adotámos residem numa análise que pretende conjugar as estratégias de narração com a lógica narrativa. Não iremos tomar como objeto a relação entre narrador e narratário, procurando marcas de enunciação ou ensaiando uma pragmática enunciativa da narrativa transmediática, mas antes vincular as estratégias de narração transmediática à lógica narrativa que, no âmbito específico destes sistemas, se articula no plural e admite a adição constante de elementos narrativos.

Em *Recent Theories of Narrative* (1986), Wallace Martin argumenta que a ausência de consensos na narratologia e que a versatilidade do texto narrativo como objetos de estudo espelham menos um antagonismo do que a própria abrangência da disciplina. O autor desenvolve um diagrama (p. 29) que coloca no centro o binómio narrador-narrativa e a partir do qual se desenvolvem dois eixos distintos. Autor e leitor encontram-se em polos opostos deste esquema, ocupando o eixo horizontal, enquanto o contexto sócio-cultural e o enquadramento formal analítico da obra preenchem o eixo vertical. É a partir do seu posicionamento nestes eixos que as várias teorias que procuram compreender e enquadrar este fenómeno desenvolvem metodologias e estabelecem objetivos. Neste sentido, argumentamos que a perspetiva intertextual não esgota todas as abordagens teórico-metodológicas da narrativa transmediática e, mesmo admitindo que estas se definem estruturalmente como redes, o espaço para a análise funcional da representação de elementos narrativos se encontra ainda por preencher.

A revalidação que aqui advogamos das posturas epistemológicas formalistas e estruturalistas não pretende defender um recuo aos argumentos originais da narratologia ou, menos ainda, a rejeição de teorias mais recentes e cujo impacto demonstraremos em diversas ocasiões. Por outro lado, também não pretendemos reivindicar o primado da linguística na narratologia,

cujos excessos têm sido assinalados por autores como David Bordwell (1992) ou Marie-Laure Ryan. Ao evocarmos o formalismo e o estruturalismo estamos a referir-nos sobretudo ao propósito de analisar os elementos nucleares de um sistema narrativo e identificar unidades funcionais. Logo, mais do que dar um novo fôlego às conclusões do formalismo, preferimos invocar o princípio de especificação e de concretização, advogado por Eikhenbaum (1987, p. 36), a postura formalista perante o seu objeto de estudo e o propósito declarado de identificar padrões concretos. Da mesma forma, recorreremos a Roland Barthes (1975) menos para estabelecer a narratologia como uma segunda linguística do que para transportar para o domínio da narrativa transmediática uma das suas principais conclusões:

Pode uma narrativa ser dividida em unidades funcionais? (...) O facto que prevalece é que a narrativa é feita exclusivamente de funções: tudo é significativo, de uma forma ou de outra. Não é tanto uma questão de arte (de parte do narrador) mas uma questão de estrutura. (p. 41)

Se o percurso do utilizador remete inequivocamente para o plano intertextual, o mundo narrativo que este vai construindo ao longo deste percurso articula-se no plano macroproposicional. O nosso argumento é precisamente que o estudo de narrativas transmediáticas não se esgota numa análise intertextual e que os elementos que constituem estas redes podem formar unidades de sentido, com funções narrativas específicas, e que, apesar de produzidas no plano intertextual, se autonomizam no nível macroproposicional.

A especificidade do nosso contributo e a metodologia que adotámos residem numa análise que pretende conjugar as estratégias de narração com a lógica narrativa. Não iremos tomar como objeto a relação entre narrador e narratário, procurando marcas de enunciação ou ensaiando uma pragmática enunciativa da narrativa transmediática, ou tão pouco, favorecer uma aproximação interpretativa, centrada nas conjeturas do utilizador. Pelo contrário, a nossa abordagem compreende o utilizador apenas como uma estratégia gerada pelo próprio sistema, deixando o sujeito para disciplinas com metodologias e ferramentas mais adequadas para compreender o papel que este desempenha.

Por fim, os filmes que elegemos para o nosso corpus não são reconhecidos por terem promovido alterações significativas nos modelos de representação do cinema ou, tão pouco, por postularem a inovação das suas fórmulas narrativas. Ainda que alguns tenham reivindicado um lugar na história do cinema, devem-no, sobretudo, à relevância cultural que assumiram e às novidades que introduziram no plano técnico ou no âmbito da articulação de estratégias promocionais. O motivo que nos levou a introduzi-los no nosso corpus é menos a sua pertinência no seio dos estudos fílmicos do que a relevância que assumiram no desenvolvimento de narrativas transmediáticas. Desta feita, a análise que faremos a estes filmes terá sempre como propósito a sua correlação e correspondência na estrutura transmediática e, sobretudo, a transferência paramétrica dos seus modelos de representação para o sistema transmediático. Mais do que refletir sobre as formas e funcionamento da

narrativa no cinema, procuraremos reconhecer os seus modelos de representação nas estruturas transmediáticas. Para esse efeito, iremos recorrer, sobretudo, aos estudos da narrativa cinematográfica desenvolvidos por Seymour Chatman(1978) e David Bordwell (1992), dois autores com perspetivas abrangentes e distintas, a que acrescentaremos autores como Siegfried Kracauer (1960) ou Jean Epstein (1975), que remetem menos para a narrativa que para a ontologia do próprio cinema.

O carácter interdisciplinar da narrativa transmediática

A narrativa transmediática é um objeto de estudo demasiado vasto para se submeter a uma análise exclusivamente narratológica. Ainda que o nosso propósito seja reivindicar o primado da narratologia na concetualização e análise destes sistemas narrativos, não iremos descurar ou rejeitar os múltiplos contributos de algumas das disciplinas que se têm dedicado a este tema. Ao contrário da narratologia tradicional, que tinha como objeto um vasto acervo de textos literários e um conjunto de técnicas de representação há muito consagradas, a narrativa transmediática depende inexoravelmente das propriedades materiais de meios em permanente mutação e do dinamismo das indústrias culturais. Se a narratologia tradicional oferecia novas perspetivas e metodologias para compreender um objeto com uma vasta tradição cultural, os sistemas transmediáticos carecem ainda da definição e estabilidade que só a maturação dos seus modelos de representação permitirá reivindicar, pelo que a sua análise não dispensa uma reflexão profunda sobre o atual paradigma mediático e os processos de representação nos meios digitais.

Enquanto produto por excelência da convergência de meios, a narrativa transmediática inscreve-se no conjunto mais vasto dos textos que assentam na conjugação de novos e velhos meios. Neste sentido, ainda que o nosso objetivo primário seja a análise narratológica dos processos de narração transmediáticos, não deixaremos de identificar e procurar compreender os efeitos da convergência e, sobretudo, o impacto dos meios digitais no desenvolvimento de narrativas. A própria definição de narrativa transmediática é originária das teorias dos media e é segundo esta perspetiva que estes sistemas têm sido exaustivamente analisados, tanto no âmbito da transferência de narrativas através de diferentes plataformas como na sua conversão a processos de *franchising*. Não deixaremos, portanto, de identificar e enquadrar os aspetos materiais e funcionais que determinam e condicionam a representação de narrativas em ambientes transmediáticos. Para tal, iremos basear-nos em alguns dos autores que têm estudado a convergência de meios ou o *franchising*, como Henry Jenkins (2006) ou Marsha Kinder (1991), e as propriedades dos novos meios, como Jay Bolter e Richard Grusin (2000), Lev Manovich (2000) ou Robert K. Logan (2010).

Por outro lado, a emergência dos videojogos e das narrativas digitais permitiu o desenvolvimento de disciplinas que se debruçam especialmente sobre esta classe de textos, em que se inclui a ludologia. Estes domínios emergentes têm-se revelado extremamente

pertinentes no reconhecimento das propriedades específicas destes sistemas, realçando as diferenças entre representar e simular ações, bem como as dificuldades em conjugar narrativa e interatividade. Não partilhamos a postura doutrinária da ludologia, que tem reivindicado a autonomia dos textos lúdicos em relação aos narrativos e, sobretudo, rejeitado a aplicação de categorias emanadas da narratologia a sistemas lúdicos. Neste sentido, procuraremos conjugar as metodologias e algumas das conclusões produzidas no âmbito da ludologia, nomeadamente por autores como Espen Aarseth (1997) e Gunnar Liestal (1994), com perspectivas mais narrativistas, como as de Janet Murray (1997), Jill Walker (2003) e Marie-Laure Ryan (2006).

Há uma relação estreita entre a narrativa transmediática e o texto lúdico, que se traduz precisamente na relevância que as simulações assumem numa parte substancial das narrativas que compreendem o nosso corpus. A narrativa transmediática revela-se assim um laboratório ideal para identificar e classificar a transferência e partilha de elementos narrativos num ambiente transmediático, permitindo reconhecer o estabelecimento de relações sinérgicas entre a narração e a simulação. Um dos formatos lúdicos que adquiriu relevo no seio das narrativas transmediáticas é o *alternate reality game* (ARG), também apelidado de jogo pervasivo ou ubíquo. Este tipo de jogo surge frequentemente associado à narrativa transmediática e alguns investigadores argumentam que o ARG é, em si mesmo, uma classe de narrativa transmediática, na medida em que contempla a fragmentação de textos narrativos e a utilização de múltiplos modelos de expressão, ainda que assente, sobretudo, na internet. Patrícia Gouveia (2010) define este tipo de jogos da seguinte forma:

(...) são jogos que envolvem um conjunto de jogadores na construção de uma ficção interactiva que normalmente está ancorada no mundo real, permitindo a passagem de uma realidade na rede (on-line) para uma realidade sediada no espaço físico. (p. 123).

Um jogo pervasivo assenta então na resolução de puzzles complexos na internet, que obrigam os utilizadores a navegar por uma multiplicidade de websites, coligindo ou desbloqueando informações, e a fundar ou dinamizar comunidades votadas exclusivamente ao jogo. Tal como afirma Gouveia, estes jogos tendem a promover a diluição entre o mundo ficcional e o real, bem como “o colapso do espaço de representação” (p. 125), fazendo amplo uso das propriedades ubíquas da internet e permitindo o transporte da simulação para a realidade física. Jane McGonigal (2003) argumenta que o que caracteriza os níveis de imersão que estes jogos configuram é o facto de assentarem menos na virtualidade do mundo do jogo que numa espécie de realidade aumentada, em que o jogo constitui uma realidade alternativa (p. 112).

Os jogos pervasivos assumem assim uma posição central em algumas das narrativas transmediáticas que integram o nosso corpus. *Batman NT*, por exemplo, permitiu o desenvolvimento de dois ARG distintos, *Why so Serious?* e *I Believe in Harvey Dent*, e *Inteligência Artificial* acolhe um dos exemplos paradigmáticos deste género, o jogo *The*

Beast. Neste sentido, iremos conferir alguma relevância aos ARG ao longo desta investigação, embora, conforme veremos adiante, nem todas as narrativas transmediáticas comportem os níveis de cooperação e participação que os jogos pervasivos conferem aos seus utilizadores.

Estrutura da Tese

Esta tese divide-se então em seis partes distintas. Este primeiro capítulo, já quase concluído, permitiu-nos introduzir o tema que abordaremos ao longo desta tese, bem como a metodologia adotada e o corpus de análise.

No Capítulo 2, tentaremos distinguir a narrativa transmediática de outros fenómenos de transmediação com os quais possui algumas afinidades ou é habitualmente confundida, procurando dotá-la de uma solidez ontológica a que, até agora, parece ter resistido. O nosso propósito é realçar os princípios e características que definem este formato narrativo, assim como justificar a sua emergência no atual paradigma mediático.

No Capítulo 3, procuraremos inserir a narrativa transmediática no âmbito da narratologia, descrevendo o modo como a ciência que estuda as formas e o funcionamento da narrativa tem procurado integrar os formatos emergentes. Se os objetos primários da narratologia clássica eram o conto tradicional e o texto literário, a narratologia contemporânea tem conferido uma enorme ênfase à análise de modalidades discursivas não lineares e à participação do leitor na construção do próprio texto.

No Capítulo 4, iremos identificar as propriedades que definem estes sistemas e averiguar os princípios e padrões que regulam os processos de narração transmediáticos. Através da decomposição e classificação das estratégias narrativas transmediáticas, procuraremos identificar unidades de sentido que constituam funções transmediáticas. O nosso objetivo é reivindicar uma abordagem eminentemente narratológica a estes sistemas, reintroduzindo e renovando algumas categorias centrais da narratologia formalista e estruturalista.

O Capítulo 5 será dedicado à identificação do lugar ocupado pelo cinema numa estrutura transmediática. Interessa-nos compreender de que forma o cinema se articula com outros meios e determinar quais os efeitos que produz nestes sistemas narrativos. Neste sentido, convocaremos as análises ontológicas que o cinema suscitou ao longo de mais de um século para avaliar a persistência e relevância deste meio numa estrutura transmediática. Por outro lado, procuraremos também determinar de que forma os seus modelos de representação enformam as estratégias transmediáticas ou condicionam o próprio discurso.

Por fim, no Capítulo 6, procuraremos apresentar de forma sistematizada as nossas principais conclusões e refletir sobre as vantagens mútuas da participação do cinema num sistema que presume o estabelecimento de sinergias entre diferentes meios.

Capítulo 2: O Campo Transmediático



Star Wars N°3 (Excerto de Banda Desenhada de 1978 que adapta a Cena Mos Eisley Cantina do Filme Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança)

"Han Solo? Is he here?" Warhog Goa swung around in his chair and looked around the room.
"Yeah. Solo and his Wookiee pal Chewbacca came in and looked around and left. Solo's on Jabba's list, ya know. If I was him, I'd make like a space frog and hop to some other galaxy!"

Tales From The Mos Eisley Cantina, Kevin J. Anderson

A Narrativa Transmediática é um conceito relativamente recente, desenvolvido no âmbito da convergência de meios e ancorado em características intrínsecas do atual ecossistema mediático. Os primeiros autores que estudaram este tema, em particular Henry Jenkins (2006), procuraram identificar e definir uma estratégia narrativa emergente, reivindicando a especificidade desta classe de narrativas em relação a outros fenómenos de transmediação e a sua pertinência no atual ecossistema mediático, marcado pela convergência entre meios eletrónicos e digitais. Não é apenas a formulação teórica da narrativa transmediática que se encontra numa fase embrionária, a sua prática padece da mesma indefinição, dependente de um paradigma mediático volátil e em permanente reconfiguração. Por outro lado, a narrativa transmediática é frequentemente diluída ou inscrita no fenómeno mais abrangente da transmediação de conteúdos, que não é exclusivo da presente configuração mediática e que está subjacente a todos os processos de remediação: a capacidade de transferir e recodificar conteúdos através de diferentes meios. Neste sentido, o estudo de narrativas transmediáticas depara-se com os problemas característicos de uma disciplina emergente e

com as indefinições de uma prática que ainda não logrou atingir a estabilidade de modelos de representação com uma tradição cultural mais sólida.

David Bordwell (2009), numa muito citada polémica com Jenkins, realça que a narrativa transmediática é de facto muito antiga e que “a Bíblia, os épicos Homéricos, o Bhagvad-gita, e muitas outras histórias clássicas foram convertidos, ao longo de séculos, em peças teatrais e artes visuais”². A crítica de Bordwell não incide apenas na pretensa novidade da narrativa transmediática, mas estende-se à finalidade da sua produção no moderno paradigma mediático, enfatizando a relação entre os fenómenos transmediáticos e o *franchising*, e, consequentemente, o primado da lógica comercial no processo de produção destas narrativas. As questões suscitadas por Bordwell atestam as dificuldades no estabelecimento deste conceito, traduzidas na incapacidade em reconhecer ou articular os dois termos que o compõem – narrativa e transmediação – e em ultrapassar a teleologia mercantilista que caracteriza algumas das narrativas transmediáticas mais populares. Henry Jenkins (2009) respondeu concedendo que a narrativa transmediática tem como antepassado a mitologia, mas contrariando os exemplos fornecidos por Bordwell, que presumem a equiparação entre esta classe de narrativas e outras modalidades mais comuns de transmediação, como a adaptação. Jenkins assinalou também que o equilíbrio entre a arte e o comércio é uma característica central da cultura popular, concluindo que “a promoção de um homem é a exposição de outro”³.

Este debate demonstra os dois aspetos que tradicionalmente enfermam o reconhecimento da narrativa transmediática. Por um lado, a sua proximidade com fenómenos análogos ou que podem ser genericamente classificados como transmediáticos, que decorre da transportabilidade da história ou da remediação de formas e conteúdos. Por outro, a sua inclusão no âmbito mais vasto das estratégias promocionais e das aplicações mercantilistas da intertextualidade, que deriva de uma abordagem menos ontológica que teleológica a este fenómeno.

A singularidade da abordagem narrativista reside no reconhecimento da dimensão narrativa deste fenómeno, distinguindo-o, simultaneamente, de outros processos de transmediação análogos e de uma série de produtos que também se inscrevem na definição genérica de *franchising*. A perspetiva narrativista permite reconhecer que a narrativa transmediática não prescreve o tipo de relação divergente entre forma e conteúdo que caracteriza a adaptação e reivindicar a independência epistémica deste formato narrativo face às idiosincrasias teleológicas do seu sistema de produção, ou, pelo menos, que a análise da sua dimensão narrativa pode ser isolada das suas implicações comerciais. A definição que Jenkins oferece de narrativa transmediática permite conjugar as especificidades dos modelos comunicacionais, a lógica da convergência e, sobretudo, a narrativa. Henry Jenkins (2006)

² <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>

³ http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html

identifica um modelo de narrativa distributiva, dispersa e fragmentada, que utiliza as propriedades inerentes aos meios que a constituem para desenvolver uma narrativa singular:

Processo em que os elementos constituintes de uma narrativa são sistematicamente distribuídos por diversos meios e canais com o objetivo de criar uma experiência unificada. (Jenkins, 2006, pp. 95-97)

Esta definição operatória pretende fundamentar teoricamente um conjunto de narrativas que a convergência de meios tem suscitado e promovido, em que a fragmentação por diferentes dispositivos mediáticos obedece a princípios de continuidade e coerência. Em termos genéricos, a narrativa transmediática postula a distribuição de elementos narrativos singulares através de diferentes meios com o propósito de estabelecer uma narrativa total e coerente. Cada um destes meios não pretende transcrever ou recodificar um conteúdo fonte, mas, pelo contrário, fornecer um contributo específico e expandir o mundo possível que a narrativa prescreve. Esta classe de narrativas aposta então nas especificidades e especialidades dos modelos de expressão de cada meio para promover a expansão de um mundo narrativo, e não a recodificação ou remediação de um texto fonte.

Tal como a narrativa transmediática, o próprio conceito de transmediação pode ser utilizado de forma muito diversa. Christy Dena (2009) assinala a versatilidade da sua aplicação teórica, assinalando que este se pode referir às propriedades específicas de um meio ou aos elementos invariantes e independentes do meio (pp. 16-18). A autora identifica diferentes abordagens à transmediação, ancoradas na narratologia, nas teorias dos media, na ludologia ou na pedagogia, e que, frequentemente, lhe atribuem significados distintos. Dena assinala também a ênfase que a transmediação tem assumido nos estudos narratológicos, admitindo que o seu principal contributo reside em “reconhecer e inquirir a natureza da narrativa para além das suas raízes literárias” (p. 17). A transmediação seria assim um fenómeno abrangente, que compreenderia o transporte de histórias e elementos narrativos através de diferentes sistemas sócio-culturais, e incluiria, por exemplo, a adaptação. A narrativa transmediática, por outro lado, remete para uma modalidade específica de transmediação, que postula a utilização das propriedades do meio na construção de uma narrativa total. Este é precisamente o argumento de Marie-Laure Ryan (2013), que inscreve a narrativa transmediática em fenómenos mais vastos, como a transficionalidade, ao mesmo tempo que a reconhece como uma modalidade transmediática da narrativa expansiva, um critério eminentemente narrativista e que pretende designar a expansão de um mundo narrativo através de diferentes textos.

A terminologia que adotaremos nesta tese decorre da distinção entre estes dois conceitos: transmídia e narrativa transmediática. O primeiro é utilizado para descrever o processo de migração de um conteúdo não necessariamente narrativo através de diferentes meios, podendo ser aplicado também no marketing, na publicidade ou no jornalismo. Numa perspectiva eminentemente narratológica, a transmediação pode ser compreendida como o

fenómeno abrangente de distribuição de uma narrativa através de diferentes meios, evidenciando o código comunicacional inerente a cada meio e a persistência de elementos invariantes ou comuns ao processo cognitivo em que a narrativa se insere. Está patente em autores como Marie-Laure Ryan (2004, 2013), que estudam, sobretudo, a prevalência de elementos invariantes nos vários meios ou formas que a narrativa pode assumir, tanto através da adaptação como da expansão, e as propriedades narrativas de qualquer meio ou código de comunicação. O segundo, oriundo das teorias dos media, nomeadamente através de Henry Jenkins, refere-se a uma classe específica da narrativa expansiva e que presume a utilização de uma pluralidade de meios na construção de um mundo narrativo regulado pela coesão e continuidade.

Nos capítulos seguintes procuraremos identificar as propriedades singulares da narrativa transmediática, bem como a sua filiação em fenómenos análogos ou mais abrangentes de transmediação e intertextualidade. Por outro lado, tendo em conta a conexão entre a fundamentação teórica da narratividade transmediática e o processo de convergência de meios, procuraremos também caracterizar o ecossistema mediático em que a convergência se inscreve e, consequentemente, a relevância que a narrativa transmediática tem assumido no âmbito das indústrias culturais.

1 - Transmediações e intertextualidade

A múltiplas utilizações do conceito de narrativa transmediática realçaram a polissemia do termo que Jenkins estabeleceu em *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006). A adoção da designação *narrativa transmédia* pela indústria de produção de conteúdos, traduzida no seu reconhecimento formal por parte da Producer's Guild of America, a principal organização de produtores dos Estados Unidos, permitiu que esta se destacasse de alguns conceitos concorrentes, mas não a dotou de um significado estável ou fixo. A academia também tem refletido sobre este tema, dividindo-se entre aqueles que reconhecem a especificidade da narrativa transmediática, como Henry Jenkins ou Geoffrey Long (2009), os que admitem a sua inscrição em categorias mais latas, que constituem um grupo extremamente heterogéneo de autores, em que podemos incluir, a título de exemplo, Christy Dena (2009), Marie-Laure Ryan (2013) ou Carlos Scolari (2009), e alguns autores que contestam a validade deste fenómeno, resumindo-o à sua dimensão comercial, como Espen Aarseth (2006).

A indefinição conceptual que afeta as teorias narrativas transmediáticas parece decorrer da versatilidade do próprio fenómeno, que pode ser estudado através de uma multiplicidade de perspetivas e enquadrado em diferentes disciplinas. A intensa investigação que a academia produziu desde 2006 sobre as narrativas transmediáticas tem permitido vislumbrar o processo de produção de sentido inerente a estes sistemas narrativos e invocar as suas propriedades específicas. Porém, não é ainda possível abordar este tema sem ensaiar uma distinção entre a

narrativa transmediática e outros fenômenos de transmediação como a adaptação, ou sem reivindicar a necessidade de uma perspectiva menos ancorada na publicidade e na persuasão que na narratologia.

1.1 - Adaptação

A proclamação da independência epistemológica das narrativas transmediáticas decorreu do reconhecimento das divergências entre esta classe narrativa e as adaptações. Uma das principais preocupações de qualquer investigação ou análise rigorosa das narrativas transmediáticas passa então por enfatizar aquilo que as distingue das adaptações, um fenómeno bastante mais comum e transversal a todos os meios e períodos históricos. A adaptação é uma das modalidades de transmediação mais reconhecíveis e pode ser estudada por diferentes disciplinas, com enquadramentos epistemológicos, metodologias e finalidades distintas. A pertinência da inclusão da adaptação na análise de narrativas transmediáticas não deriva apenas da necessidade de apartar ontologicamente os dois fenómenos, mas também da relevância das várias teorias da adaptação para a compreensão das especificidades narrativas dos vários meios e, em termos mais gerais, dos vínculos entre a forma da expressão e a sua substância.

O enquadramento da adaptação nas teorias dos media tende a basear-se nas propriedades intrínsecas ao meio e nas relações que este estabelece com os meios que o antecedem ou precedem. Esta abordagem, que não é necessariamente estranha ou alheia aos conteúdos narrativos, reclama uma perspectiva teleológica que conjugue a permutabilidade do texto com as propriedades do meio e a validade da preservação cultural de um conteúdo. James O'Donnell (2000) afirma que a sobrevivência de um texto depende da sua conversão e adaptação a dispositivos que lhe são estranhos. A *Odisseia*, por exemplo, adquiriu na sua versão impressa a não linearidade e a facilidade de leitura características do código, libertando-se das restrições formais do rolo de papiro (p. 51-52). Já Steven Holtzman (1998), referindo-se especificamente aos meios digitais, considera a adaptação como característica dos estádios iniciais de um novo meio, quando este procura ainda definir uma estética autónoma e estabelecer a sua própria linguagem. Esta ideia do conteúdo adaptado como forma de suprir a ausência de textos do novo meio é amplamente utilizada no âmbito das teorias dos media, de Marshall McLuhan a David Bolter e Lev Manovich.

A relação entre o conceito de remediação, introduzido por Bolter e Grusin em *Remediation: Understanding New Media* (2000) e o de adaptação é aparente e metafórica. A remediação não decorre do transporte do conteúdo para um meio distinto, mas sim do processo em que um meio “é incorporado e representado noutra meio” (p. 45). É segundo este prisma que os dois autores interpretam a conhecida afirmação de Marshall McLuhan (1987) que “o conteúdo de qualquer media é sempre outro media” (p. 8). Bolter e Grusin (2000) argumentam que McLuhan não se está a referir à reutilização – o termo a que recorrem para designar a

adaptação – dos conteúdos de um determinado meio, mas antes a um processo mais complexo e que se materializa na representação de um meio em outros meios.

A inclusão da adaptação nas teorias dos meios reflete a relevância que estas concedem ao dispositivo mediático, às modalidades que a sua linguagem comporta e às propriedades que o definem, bem como ao seu impacto na sociedade e na cultura. A abordagem característica das teorias dos media tende a evidenciar a relevância do dispositivo como ferramenta e o papel da conversão de conteúdos na preservação da memória cultural. Esta remediação, reutilização ou transporte de um conteúdo revela-se crucial para a sua sobrevivência para além do prazo de validade do meio em que se inscreve, permitindo que um texto sobreviva em diferentes paradigmas mediáticos. A adaptação remete assim para a arqueologia dos meios e demonstra, simultaneamente, o estabelecimento das modalidades de expressão singulares de um meio e a persistência dos modelos de representação dos seus percursos. Por outro lado, os processos de remediação convidam a uma discussão mais vasta sobre as propriedades de cada meio – as potencialidades e limitações da sua linguagem, os modelos discursivos que suporta e as características intrínsecas ao dispositivo – e a sua própria transportabilidade.

Não obstante a filiação do conceito de remediação ao transporte de modelos de expressão e códigos preexistentes para um novo meio, as teorias da adaptação utilizam frequentemente este termo no âmbito dos conteúdos para se referirem às modalidades mais elementares de adaptação. Linda Hutcheon, em *A Theory of Adaptation* (2006), faz notar que “nem toda a adaptação é necessariamente remediação” (p. 170), destacando aquelas que não presumem o transporte da história para um outro dispositivo mediático, como a adaptação do filme *Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse* de Rex Ingram (1921) por Vincent Minelli ou, acrescentamos nós, os remakes de *Psycho* (1998) e *Carrie* (2013). Nesta perspetiva, remediação e adaptação seriam sinónimos apenas quando a adaptação do texto implique também um processo de transmediação.

Ao contrário das teorias dos media, as teorias da adaptação conferem preponderância ao plano do conteúdo, mesmo quando o articulam com as modalidades de representação intrínsecas a cada dispositivo mediático. Não obstante a longa tradição que a adaptação possui e a sua presença no processo de estabelecimento de novos paradigmas mediáticos, esta só muito recentemente mereceu uma fundamentação teórica sustentada. Thomas Leitch (2003) afirma mesmo que a adaptação continua a ser negligenciada e que a academia ainda não a abordou com o rigor teórico que a sua influência e prática generalizada exigem (p. 149). Curiosamente, as teorias da adaptação parecem ter entrado na academia através da relação entre o cinema e literatura, desenvolvidas durante um período em que o cinema adaptou com voracidade conteúdos nativos da literatura e do teatro. Esta tendência do cinema para a adaptação não se esgotou e, presentemente, parece ter adquirido um novo fôlego, com diferentes autores e realizadores, como Lynda Obst em *Sleepless in Hollywood*:

Tales from the New Abnormal in the Movie Business (2013), a clamarem contra a hegemonia tanto das sequelas como das adaptações no cinema comercial norte-americano. Contudo, como Linda Hutcheon (ibid.) assinala, o fenómeno da adaptação não é exclusivo do cinema e inscreve-se na própria matriz cultural do ocidente, podendo ser recuado a Ésquilo, Shakespeare, Racine, Goethe ou aos romancistas da Inglaterra vitoriana. A autora cita, a este propósito, a afirmação de Walter Benjamin de que a repetição de histórias é o próprio fundamento da arte de as contar (p. 2).

As teorias da adaptação podem ser enquadradas em dois eixos distintos: aquelas que enfatizam os desvios entre o texto fonte e o adaptado e as que preferem inserir a adaptação no âmbito da intertextualidade. As primeiras têm subjacente a questão da fidelidade e tendem a classificar o texto adaptado como derivativo. São pródigas em juízos pejorativos sobre textos adaptados ou reivindicam a incapacidade de um meio para representar satisfatoriamente conteúdos que lhe sejam estranhos. As teorias intertextuais, pelo contrário, mais do que confrontar o texto fonte e as suas adaptações, pretendem colocar os dois textos em diálogo, inserindo-os na mesma rede intertextual.

Linda Hutcheon demonstra a facilidade com que as teorias puristas do conteúdo e da forma sucumbem à tentação de proferir juízos com uma acentuada carga negativa sobre a adaptação, em particular quando um conteúdo é adaptado para uma forma considerada menos nobre ou digna. A autora lista uma sucessão de impropérios produzidos neste âmbito, que têm quase invariavelmente o cinema como alvo, e que incluem acusações de violação, traição, perversão ou parasitismo (pp. 2-4). Esta corrente de teorias, que nem sempre é tão declaradamente antagónica, constitui aquilo que diversos autores, em que se incluem Hutcheon ou Robert Stam, apelidam de teorias da fidelidade.

Estas teorias têm como pressuposto a análise comparativa da adaptação segundo critérios ideais de fidelidade ao texto fonte. Emanadas sobretudo do campo dos estudos literários, encontraram eco na crítica e entre alguns romancistas. Thomas Leitch (2003) inclui-as entre as suas doze falácias das teorias contemporâneas da adaptação, afirmando que a utilização da fidelidade como categoria de análise só é “teoricamente plausível num sentido trivial” (p. 161) e que estas teorias tendem, inevitavelmente, a estabelecer a superioridade do texto fonte, ao mesmo tempo que atestam a incapacidade representacional das suas adaptações. A análise comparativa que caracteriza as teorias da fidelidade e, sobretudo, os princípios morais que postula traduzem-se na ideia que a adaptação cinematográfica está condenada a prestar um mau serviço ao texto literário. Robert Stam (2005) classifica este critério de análise como um “discurso elegíaco da perda” (p. 3), que decorre da ausência ou eliminação de determinados elementos narrativos e modalidades de representação do texto fonte.

O binómio fidelidade/infidelidade não deriva apenas da crítica, refletindo-se também em alguns autores contemporâneos. Mary H. Snyder, em *Analyzing Literature to Film*

Adaptations, A Novelist Exploration and Guide (2011), sugere precisamente um modelo de análise decorrente da fidelidade ou infidelidade ao texto fonte, identificando obras cinematográficas que alteram significativamente os elementos da história do texto original, mas preservam a premissa narrativa – dando como exemplo a adaptação para cinema do filme *Filhos do Homem*. Esta autora inscreve-se num corpo teórico que reivindica a pertinência da fidelidade como ferramenta de análise comparativa entre textos fonte e adaptações, mas que a pretende esvaziar de juízos estético ou moralistas. Apesar de admitir a comparação entre o original e a adaptação, esta é, sobretudo, uma categoria de análise e não espelha a incapacidade de um meio para representar conteúdos alheios ou, tão pouco, a valorização do texto fonte.

A impopularidade das teorias da fidelidade fora do estrito campo dos estudos literários convidou algumas teorias da adaptação a mergulharem no essencialismo para fundamentar as suas análises comparativas, deslocando-se dos pressupostos moralistas que estão subjacentes à utilização da fidelidade como critério valorativo ou instância produtora de juízos. Porém, J.D.Connor, num artigo precisamente intitulado *Persistence of Fidelity* (2007), conclui que uma parte destes autores limitam-se a propor categorias que são derivativas do próprio critério de fidelidade ou que o disfarçam no seio de tipologias mais elaboradas. Esta crítica é dirigida especificamente a modelos de análise de adaptações que não recorrem à fidelidade como critério, mas que postulam a sua transferência paramétrica na dicotomia forma e conteúdo. Esta variante das teorias da fidelidade inclui tanto os defensores da especificidade do meio como os que pugnam pela busca do espírito da obra fonte no texto adaptado. Kate Newell (2010) sintetiza os dilemas que as abordagens centradas na forma e no conteúdo enfrentam para se distanciarem do maniqueísmo que a fidelidade imprime, fazendo notar que o discurso da fidelidade tem sido caracterizado pela tentativa constante de lhe escapar. As teorias da especificidade do meio pretendem contornar a fidelidade através da sua substituição por critérios análogos, mas esvaziados de conotações negativas.

Um dos primeiros críticos da teoria da fidelidade foi George Bluestone que, em *Novel Into Film* (2003), publicado em 1957, realçou a especificidade do meio e a singularidade do texto adaptado. Bluestone defendia que o filme era incapaz de converter o texto literário para o cinema, limitando-se a adaptar aquilo que apelida de uma “uma espécie de paráfrase do romance – o romance visto como matéria em bruto” (p. 62). Bluestone associa a emergência da adaptação cinematográfica à tendência da literatura modernista e pós-moderna para se centrar na paisagem interior das personagens, olvidando a própria história ou relegando-a a uma categoria secundária, em contraste com o vínculo do cinema à estrutura do *plot*. George Bluestone pretende que as teorias da adaptação se desvinculem do conceito de fidelidade, reconhecendo, simultaneamente, a especificidade do cinema e a sua incapacidade para adaptar o texto literário.

Esta valoração da linguagem cinematográfica encontra eco no próprio desenvolvimento das teorias da narrativa fílmica, tanto nas que procuram estabelecer analogias entre a linguagem verbal e a cinematográfica como nas que enfatizam a especificidade dos modelos de expressão do cinema. As teorias da enunciação, que equiparam o filme a um enunciado discursivo, assumem de forma explícita que este possui significantes que se distinguem daqueles que encontramos na linguagem verbal, ainda que possam ser análogos ou parametricamente equiparáveis (Metz, 1999a). Seymour Chatman (1978), por exemplo, afirma que um “meio pode especializar-se num determinado efeito e não noutros” (p. 29), para além de identificar algumas diferenças significativas entre cinema e literatura. Uma das mais pertinentes é a inevitabilidade do detalhe visual no cinema, que se traduz na ausência de uma rigorosa separação entre ação e descrição, que na literatura funcionam como recursos estilísticos distintos. David Bordwell (1992) também defende a autonomia dos modelos de expressão cinematográficos face à pintura ou mesmo à literatura, e Richard Neupert (1995) afirma que a equiparação entre modelos de perceção da literatura e do cinema desconsidera “a especificidade semiótica dos códigos cinematográficos e da sua compreensão” (p. 27).

O eixo das teorias da adaptação assentes nas divergências entre forma e conteúdo, além das teorias da fidelidade e da especificidade do meio, comporta ainda um conjunto de teorias que decorrem de uma categoria mais metafórica que analítica: o espírito da obra. É neste sentido que Kamilla Elliott (2003) oferece uma abordagem interessante e atualizada ao fenómeno da adaptação que, simultaneamente, se afasta da rigidez formal do conceito de fidelidade e se furta a enfatizar as diferenças entre diferentes meios. Elliott prefere realçar as semelhanças entre modalidades de expressão distintas, sugerindo uma tipologia das adaptações cinematográficas de romances através de seis categorias diferentes, que pretendem espelhar o desvio entre forma e conteúdo que caracteriza a adaptação. É precisamente neste âmbito que Elliot recorre a termos como espírito para se referir a esta migração de elementos do romance para o filme. A tipologia sugerida por esta autora identifica o conceito de adaptação psíquica, em que o espírito do romance migra para outra forma; ventríloqua, em que o filme dá vida e voz ao “cadáver silencioso” (p. 226) do romance; genética, com a estrutura do romance a transformar-se numa espécie de cromossoma do filme; de(re)composição, em que signos fílmicos e literários se fundem; encarnação, em que o romance procura encarnar modelos menos abstratos de significação que a linguagem verbal; e *trumping*, que pretende configurar um tipo de adaptação que presume que o romance sempre aspirou a transformar-se num filme. O recurso a metáforas e uma utilização poética da linguagem granjeou a esta tipologia epítetos como “barroca” (Will Brooker, 2012, p. 45) ou mesmo “assombrada” (Long, 2007, p. 23).

As análises ancoradas nas divergências entre forma e conteúdo, que contemplam as propriedades e limitações narrativas de cada meio, não perderam completamente a sua relevância e mesmo autores que reclamam a influência das teorias da intertextualidade,

como Linda Hutcheon (ibid.), não deixam de refletir sobre a importância “das dimensões sociais e comunicacionais dos media”(p. 34). A autora prefere identificar as modalidades de expressão do meio utilizando termos como *contar* e *mostrar* para denotar os processos sensoriais e semióticos que estes configuram. No entanto, as teorias da especificidade do meio revelaram-se incapazes de integrar a relação intertextual entre diferentes obras ou mesmo a tendência de alguns meios para a manifestar através da auto-reflexividade. Como Hutcheon assinala, muitas adaptações cinematográficas de Shakespeare têm por base tanto o texto fonte como adaptações anteriores, referindo-se em particular à relação entre as versões de Kenneth Branagh e Lawrence Olivier de *Henrique V* (p. 125). O próprio dramaturgo inglês recorria frequentemente a textos antecessores, ou mesmo a fragmentos, para construir as suas peças.

A abordagem comparativa da adaptação, concentrada nas diferenças e semelhanças entre o texto fonte e as suas adaptações, encerra diversas dificuldades e pauta-se por ser avaliativa e hierarquizante dos meios ou, em alternativa, oferecer tipologias cuja validade empírica é questionada. Por um lado, tende a postular aquilo que Robert Stam (2005) apelida de *logofilia* (p. 6), que presume a superioridade e quase sacralização da literatura. Estas teorias espelham uma hierarquia mediática cuja atualidade é altamente controversa. Os escritos de Bluestone foram produzidos na década de 1950 e, desde então, as relações entre cinema e literatura não são necessariamente as mesmas, além do protagonismo do cinema na adaptação de textos literários ser agora disputado por outros meios. O mesmo pode ser dito em relação à postura crítica em relação à utilização pelo cinema de estratégias e técnicas que lhe eram estranhas, como as conclusões lapidares de Chatman sobre recurso à voz off que, entretanto, foram adquirindo pertinência e até respeitabilidade. Vejam-se os casos de *Blade Runner*⁴ ou *Clube de Combate*. Por outro lado, a aplicação de termos como *espírito* ou *aura* à obra original, bem como o desenvolvimento de categorias menos assentes em processos analíticos que em metáforas, revelou-se empiricamente muito frágil e até aleatória.

A hierarquização dos meios de expressão que estas teorias tendem a projetar é facilmente contestada pela própria história do cinema, que no seu apetite por narrativas literárias adaptou obras que nunca possuíram a dignidade, prestígio ou valor cultural que a versão cinematográfica logrou atingir. *O Padrinho* de Mario Puzo, por exemplo, não figura em nenhuma lista das obras-primas da literatura, enquanto os filmes de Francis Ford Coppola constam de quase todos os cânones cinematográficos. A própria primazia do texto fonte fora do estrito campo da literatura é altamente questionável. Will Brooker, em *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman* (2012), faz notar que o cinema como meio possui mais reconhecimento que a banda desenhada, tanto segundo critérios artísticos como em termos de popularidade, invertendo assim a primazia do texto original, à semelhança, aliás, do que

⁴ O título em português deste filme é *Perigo Iminente*, porém, este quase nunca é utilizado e mesmo as suas reposições na televisão tendem a ser promovidas com o título original.

ocorre com géneros literários habitualmente considerados menores, como o conto. Esta inversão hierárquica sugere que a adaptação não implica necessariamente a corrupção do original e que pode até prescrever o enobrecimento do texto nativo.

O segundo eixo de teorias está ancorado na intertextualidade e é particularmente crítico da primeiro, rejeitando em absoluto a aplicação de conceitos como fidelidade ou infidelidade, originalidade, aura e espírito:

A linguagem tradicional da crítica da adaptação cinematográfica de romances, tal como argumentei em outros locais, revelou-se com frequência extremamente fértil na produção de juízos de valor, proliferando termos que sugerem que o filme prestou um mau serviço à literatura. Abundam termos como ‘infidelidade’, ‘traição’, ‘deformação’, ‘violação’, ‘vulgarização’, ‘bastardização’, e ‘profanação’, com cada palavra a transportar consigo um insulto específico. Apesar da variedade das acusações, a conclusão parece ser sempre a mesma – o livro era melhor. (Robert Stam, 2005, p. 3)

Robert Stam reclama precisamente que não há qualquer equivalência entre o romance e a sua adaptação (p. 18), rejeitando o argumento crucial em que assenta o critério de fidelidade e preferindo encarar a adaptação como uma conexão intertextual, inspirada precisamente na ideia que um texto não existe isoladamente, mas sim em relação com todos os textos que o habitam, integrando e permitindo uma pluralidade de discursos. Esta abordagem, que invoca a intertextualidade de Julia Kristeva (1974) e Gérard Genette (1982) e o dialogismo de Mikhail Bakhtin (2006), pretende valorizar o processo de adaptação como marca do dinamismo do texto e da renovação cultural. Stam defende precisamente a existência de uma rede de relações intertextuais entre o texto primário e a adaptação, ao mesmo tempo que rejeita qualquer tipo de hierarquização e muito menos o carácter pejorativo com que as teorias literárias tendem a encarar a adaptação cinematográfica.

As teorias intertextuais da adaptação recusam o carácter vampírico da obra adaptada ou a sua palidez em relação ao texto fonte (Hutcheon, 2006, p. 176). Pelo contrário, admitem que as adaptações reforçam e renovam os códigos culturais. Linda Hutcheon e Robert Stam pretendem identificar o apelo da adaptação e a sua relevância nos códigos culturais da contemporaneidade, e não o estabelecimento de hierarquias entre os meios ou a fidelidade do texto adaptado ao texto fonte. Hutcheon invoca mesmo Richard Dawkins, o biólogo evolucionista, e o seu conceito de *meme*, o equivalente cultural do gene, para sugerir a adaptação como uma espécie de seleção natural das narrativas que constituem uma cultura (ibid., p. 167). Mesmo quando invocam ou reivindicam o ideal inalcançável da fidelidade, as adaptações nunca se limitam a repetir o texto fonte e, invariavelmente, procedem à sua modificação e atualização.

Esta teoria cultural da adaptação, que enfatiza a rede intertextual e a relevância da narrativa no seio de uma cultura, contraria o objetivo declarado de Henry Jenkins de distinguir a adaptação da narrativa transmediática. O mero transporte ou tradução de

elementos narrativos de um texto fonte para um meio distinto, que está subjacente às teorias da fidelidade e da divergência entre forma e conteúdo, permite facilmente apartar adaptação e narrativa transmediática, na medida em que a segunda presume a expansão e não a recodificação de um conteúdo narrativo. Porém, as teorias culturais da adaptação não só compreendem o caráter multifacetado da adaptação como admitem a narrativa transmediática no seu seio, ainda que reconhecendo a sua especificidade.

Lubomir Doležal (1998), inspirando-se na intertextualidade e no dialogismo, reconhece dois regimes de adaptação distintos: a tradução e a transdução. O primeiro presume as adaptações que convertem o discurso narrativo do texto fonte para um outro meio, num processo que “antecede e absorve intertextualidade” (p. 202). O segundo presume a transformação declarada do texto e remete para relações intertextuais mais complexas. Doležal identifica três modalidades de transdução: expansão, modificação e transposição (pp. 202-206). Os dois últimos traduzem-se, respetivamente, no estabelecimento de linhas narrativas alternativas que contrariam o discurso do texto fonte e no transporte de elementos narrativos de um texto para uma realidade distinta, enquanto o primeiro prescreve a continuidade da linha narrativa. A modificação refere-se à reinvenção do texto original, alterando ou subvertendo a estrutura narrativa ou elementos centrais da sua história, promovendo pontos de divergência entre a adaptação e o texto fonte. A transposição decorre do transporte da lógica narrativa ou de elementos reconhecíveis do texto fonte para uma história que não possui as mesmas características cronotópicas. A primeira destas modalidades, a expansão, remete para o prolongamento expansivo do mundo da história de uma determinada narrativa, ampliando a sua cronologia e introduzindo personagens ou adicionando-lhes propriedades. O autor inclui nesta categoria o romance *Wide Sargasso Sea*, de Jean Rhys, que prolonga o mundo narrativo do romance de Charlotte Brontë *Jane Eyre*, mas que toma como protagonista uma personagem secundária do texto original.

A narrativa transmediática e a expansão são dois termos que se interpenetram. A ideia de expansão narrativa é intrínseca à narratividade transmediática e um dos argumentos de Jenkins (2011) para invocar a especificidade da narrativa transmediática decorre precisamente da distinção entre expansão e adaptação. Porém, outros autores, como Marie-Laure Ryan (2013), recorrem às conclusões de Lubomir Doležal para classificar as narrativas transmediáticas como uma sub-classe da adaptação expansiva, distinguindo-as apenas por exigirem a participação de múltiplos meios. Mesmo no âmbito específico das narrativas transmediáticas, a distinção entre adaptação e expansão não é consensual, e Christy Dena (2009), por exemplo, prefere utilizar o termo práticas transmediáticas. A autora alega que a adaptação pode operar transformações profundas no texto e que qualquer tipo de adaptação, inclusive a expansiva, requer faculdades interpretativas semelhantes. Dena considera que adaptação e expansão se inserem, irremediavelmente, no mesmo processo comunicacional.

Este ponto de vista é compartilhado por Will Brooker (ibid.), que analisa os filmes da série *Batman* realizados por Christopher Nolan e a miríade de composições transmediáticas que estes sustentaram, nomeadamente o jogo pervasivo *Why So Serious?*. Brooker não estuda estas composições como partes integrantes de uma narrativa transmediática em que os filmes assumem preponderância, mas sim como um reflexo das relações intertextuais que esta personagem tradicionalmente encerra. Esta ênfase dada à intertextualidade permite a Brooker concluir que Batman e a generalidade dos super-heróis não possuem sequer um texto fonte claramente definido, na medida em que adaptam propriedades da personagem que foram sendo construídas ao longo de um período extenso de tempo e através de uma panóplia de textos. Paradoxalmente, o autor classifica as composições transmediáticas que orbitam os filmes de Nolan como adaptações e vincula-as a um texto fonte, a obra cinematográfica.

Apesar das dificuldades que a distinção entre expansão e adaptação irremediavelmente encerra, o argumento de Jenkins parece-nos sólido. Mesmo admitindo que determinadas narrativas transmediáticas cabem na formulação de Doležel para as adaptações expansivas, os dois fenómenos não se sobrepõem inteiramente. A narrativa transmediática contempla modalidades expansivas que não podem ser descritas como adaptações, na medida em que possuem o mesmo autor. O mundo narrativo de *Twin Peaks NT*, por exemplo, possui um arquiteto e, mesmo admitindo a presença de outros autores em várias composições, não prescinde desta figura tutelar, encarnada pelo próprio David Lynch, que coordena o processo de expansão. O mesmo é válido para *Matrix NT* e *Star Wars NT*, em que a preponderância da função autor é inegável, ainda que convertido em arquiteto narrativo. Esta parece ser também uma tendência característica em narrativas transmediáticas de pequena escala, como é o caso de *Body/Mind/Change*⁵, em que David Cronenberg funciona como autor, mentor e figura tutelar.

A serialização, subjacente à ficção televisiva, também pode ser descrita como uma narrativa expansiva, na medida em que a expansividade é intrínseca ao seu modelo de representação e determina a própria organização estrutural da narrativa. Porém, dificilmente poderemos advogar que a segunda temporada de uma série adapta a primeira, mesmo se o argumento de que estas têm o mesmo autor é empiricamente inválido, na medida em que as séries de televisão tendem a integrar equipas relativamente vastas de realizadores e guionistas. O único equivalente para o autor de uma série de televisão é funcional e ontologicamente semelhante ao arquiteto narrativo de uma narrativa transmediática: o *showrunner*.⁶

⁵ Apesar de se tratar claramente de uma obra colaborativa, Cronenberg assume um papel preponderante e a experiência transmediática invoca claramente as distopias biotecnológicas do autor (<http://www.bodymindchange.ca/welcome/>)

⁶ Este cargo pressupõe as funções combinadas de um guionista, produtor e realizador. Pode surgir creditado como Produtor Executivo e também, se for esse o caso, como criador. Em relação à preponderância desta figura na atual ficção televisiva, recomenda-se a consulta a <http://variety.com/2008/scene/news/tv-s-showrunners-outrank-directors-1117990670/>

É admissível que uma narrativa transmediática persistente, que se prolongue ao longo de várias gerações, ou em que a marca autoral do arquiteto se encontra diluída possa ser incluída na tipologia da transdução expansiva, ainda que possua um compromisso com a continuidade diegética que está ausente em outros modelos narrativos que podem ser classificados como adaptações expansivas. Entre as múltiplas formas de participação e cooperação entre autores e utilizadores que os meios digitais configuram encontram-se diversas modalidades distintas de adaptação expansiva, em que se inscrevem algumas das paródias a *Star Wars* que, mesmo quando têm a pretensão de representar os cânones da narrativa, funcionam como textos apócrifos.

Em conclusão, a articulação entre a adaptação e a narrativa transmediática revela-se, assim, um tema extremamente complexo, passível de múltiplas interpretações e de abordagens antagónicas. É relativamente simples traçar uma distinção clara entre a conversão de um conteúdo para um outro meios e a narrativa transmediática. As teorias da adaptação que pugnam pelo reconhecimento da fidelidade ou que realçam as diferenças entre as modalidades de expressão de cada meio permitem reconhecer claramente a diferença entre a narrativa transmediática e a adaptação, na medida em que esta se caracteriza precisamente pela ausência de tradução ou remediação de elementos narrativos, exigindo que cada composição participe de forma singular e distinta na narrativa. As narrativas transmediáticas pretendem ser “tão vastas que não podem ser preenchidas por um único meio” (Jenkins, 2006, p. 95), enquanto a adaptação se refere a uma propriedade comum a todas as narrativas: a sua transportabilidade. No entanto, revela-se bastante mais complexo apartar as narrativas transmediáticas da adaptação enquanto figura intertextual. Se, por um lado, as narrativas transmediáticas também postulam uma relação intertextual entre a pluralidade de composições que a integram, tal como a generalidade das abordagens semióticas a este fenómeno tende a enfatizar, por outro, revela-se extremamente complexo determinar em que medida a expansão é meramente uma classe de adaptação ou, pelo contrário, uma fórmula autónoma.

Seja por as narrativas transmediáticas se distinguirem da remediação simples ou por presumirem modalidades de expansão que não se inscrevem necessariamente na adaptação expansiva, esta classe de textos logrou atingir um estatuto de autonomia ontológica e epistémica. As narrativas transmediáticas remetem para a mesma rede intertextual que as teorias contemporâneas da adaptação postulam, mas reclamam a sua especificidade, seja pelo reconhecimento da singularidade do modelo de adaptação que configuram – a expansão – como pela dificuldade em equiparar plenamente a narratividade transmediática à transdução expansiva.

1.2 - Mercadorias e marcas intertextuais

O estabelecimento de marcas e a produção de mercadorias intertextuais a partir de narrativas está subjacente a um fenómeno que nas indústrias culturais merece a designação de *franchising*. Possui um espectro extremamente abrangente, na medida em que integra no mesmo processo de significação os vários textos que representam uma narrativa, sejam estes originais, adaptações ou narrativas transmediáticas, bem como todos os elementos que a pretendam significar, mesmo que não veiculem qualquer discurso narrativo, como é o caso do *merchandising*. Esta perspetiva, mais teleológica que narratologista, contempla, simultaneamente, uma abordagem semiótica e economicista da adaptação e da narrativa transmediática na cultura contemporânea, inserindo ambas num processo de comunicação mais vasto.

Derek Johnson (2010) descreve a migração do conceito de *franchising* da sua origem etimológica, que inscreve no liberalismo político do século XIX⁷, para a economia e, já em meados do século XX, para o significado que atualmente detém de um sistema de negócios assente na consignação de uma marca, e dos bens, serviços ou cultura a ela associados (pp. 3-4). A partir do início dos anos de 1990, este termo expandiu-se para o campo dos media, passando a designar também a “expansão e multiplicação da produção de conteúdos através da transferência institucional de recursos classificados como propriedade intelectual” (p. 14). Johnson realça os paradoxos que encerram a conotação pejorativa do termo, a sua relevância na matriz cultural contemporânea – reconhecida como uma cultura do *franchising* (p. 10) – e a sua inclusão no processo de colaboração e negociação no seio das indústrias mediáticas, que dificilmente pode ser reduzido à venda a retalho. Johnson (2009) resume a prática do *franchising* e a sua relevância cultural da seguinte forma:

O *franchising* mediático é o meio pelo qual as corporações de media produzem sinergias, constituindo, basicamente, uma estrutura que permite a emergência das estratégias de ‘transmedia storytelling’ que expandem a experiência narrativa através dos múltiplos espaços da experiência cultural. (Johnson, p. 8)

A utilização instrumental que o termo *franchising* irremediavelmente encerra convidou a academia a estabelecer conceitos diferentes, que procuram inscrever estas práticas numa lógica que contemple também a sua dimensão cultural. Jim Collins (1992), por exemplo, refere-se a produtos ou mercadorias intertextuais e Eileen Meehan (1991), a propósito da análise da personagem Batman no cinema, identifica o intertexto comercial.

Um dos estudos mais completos e abrangentes das implicações do uso da intertextualidade como mercadoria é elaborado por Marsha Kinder (1991), que estabelece o conceito de super sistema de entretenimento para designar esta rede de mercadorias intertextuais, difundidas de forma transmediática e ancoradas em princípios unitários reconhecíveis (p. 122). As

⁷ O termo *franchise* foi utilizado na Inglaterra para descrever as várias expansões do eleitorado que este país conheceu até à consagração do sufrágio universal. Este *franchise* político designa então a abolição das restrições ao sufrágio impostas a uma classe social, grupo religioso, etnia ou género.

conclusões de Kinder decorrem de alguns *franchises* extremamente populares nos anos de 1980, em particular junto do público juvenil, como as *Tartarugas Ninja* ou *He-Man e os Donos do Universo*, que recorriam a uma vasta panóplia de meios e apostavam particularmente no *merchandising*. Christy Dena (2009) assinala a persistência deste conceito de mercadoria intertextual e cita também David P. Marshal, cuja análise reflecte a intensificação destas práticas no paradigma mediático da contemporaneidade (p. 33).

Dena conclui, a partir da identificação de cinco correntes nos estudos dos media por Nick Couldry, que a análise dos fenómenos transmediáticos neste âmbito tende precisamente a realçar a vertente mercantil e o consumo (p. 32), inscrevendo Collins, Meehan, Marshal e, sobretudo, Kinder neste campo. A autora realça que as teorias da mercadoria intertextual produzidas nos anos de 1980 e 1990 estão profundamente vinculadas à especificidade do seu corpus, um conjunto vasto e fragmentado de experiências transmediáticas que não pressupõe o nível de articulação e sinergia identificado em *franchises* posteriores, como *Matrix* ou *Lost*⁸. Dena enfatiza a ausência de coordenação que caracteriza a perspetiva mercantil da intertextualidade, influenciada por produtos autónomos em que impera o marketing e a consignação (p. 35).

Esta centralidade dos factores económicos não está restrita ao estudo dos meios e encontra-se patente também em outros autores, como o ludologista Espen Aarseth (2006), que considera que os fenómenos de transmediação dependem em absoluto da partilha de riscos e da redução de custos:

O foco da era de Walt Disney na experiência do utilizador final foi substituído pela necessidade da indústria de entretenimento de minimizar os riscos que decorrem dos aumentos dos custos de produção e promoção, o que significa que nenhum produto idolado, seja um filme, um jogo ou mesmo uma banda desenhada, justifica os riscos do investimento. Os riscos têm que ser distribuídos por todos todos os media... (p. 202)

Aarseth resume estas redes intertextuais à sua lógica económica, hesitando em conferir relevância ou mesmo em admitir a existência de uma estética ou de um modelo poético transmediático. O autor defende que estes sistemas configuram menos uma transferência de conteúdos que de marcas (p. 206).

É precisamente no âmbito da estratégia de produção de marcas que têm surgido abordagens ao *franchising* que não enfatizam exclusivamente as suas implicações comerciais, apostando numa perspetiva que combine semiótica e narratologia. Carlos Alberto Scolari (2009a) reconhece que uma das facetas mais notórias destes produtos intertextuais é a promoção das propriedades da narrativa ao estatuto de marca, sugerindo o conceito de *brand fiction*. Segundo o autor, o estabelecimento de uma marca pressupõe “uma estética, uma série de

⁸ Embora a série *Lost* tenha um outro título em português – *Perdidos* – a sua eventual transferência para os canais do cabo levou à adoção definitiva do título original e a própria RTP, que possui os direitos da série em Portugal, utiliza-o no seu portal. (<http://www.rtp.pt/wportal/sites/tv/lost/>)

texturas, cores, materiais e um estilo que marca a diferença em relação a outras marcas” (p. 600). Scolari aplica esta ideia do mundo narrativo – com as suas personagens, motivos e estética – como uma marca às narrativas transmediáticas, sugerindo o que classifica como uma abordagem semio-narratológica a este tema, que se pauta por articular a narrativa com as possibilidades sógnicas que o seu estabelecimento como marca encerra. O autor demonstra a *brand fiction* através da análise da série *24* e de uma multiplicidade de outros conteúdos associados (pp. 594-598), que partilham características identitárias e remetem para as propriedades deste mundo narrativo.

A *brand fiction* tem sido também utilizada por Helen Klein Ross, antiga criativa publicitária e romancista, para descrever algumas facetas da narratividade transmediática. Ross, que apresentou uma conferência sobre o tema no festival SXSW, no Texas, e é uma das promotoras do site Brand Fiction Factory⁹, é autora do tweet de uma personagem ficcional¹⁰. Ross prefere utilizar o termo narrativa social, por assentar preferencialmente nas redes sociais, e considera a *brand fiction* como uma fórmula que permite conjugar o marketing com a narrativa.

À semelhança da adaptação, também a óptica da mercadoria intertextual e a *brand fiction* parecem fenómenos demasiado latos para compreender a especificidade da narrativa transmediática. Ainda que esta possa ser equiparada a uma mercadoria intertextual ou pressuponha o desenvolvimento estratégico de uma marca, o *franchising* integra elementos que não veiculam qualquer conteúdo narrativo. A singularidade da narrativa transmediática não reside na sua participação numa rede de produtos intertextuais ou na transfiguração de narrativas em marcas, mesmo admitindo que possa ser utilizada instrumentalmente com esse desígnio, mas sim em critérios narrativos.

Christy Dena, apesar de enfatizar a polissemia e as limitações que enfermam o termo narrativa transmediática, e de durante muitos anos ter privilegiado a utilização de termos análogos, como narrativa cross-media ou narrativa em multi-canais (2004a, 2004b), não deixa de realçar que este fenómeno possui características que “não podem ser captadas através de uma perspetiva puramente mercantilista” (2009, p. 35). A autora considera que a incapacidade de algumas teorias para se distanciarem da perspetiva teleológica e mercantil deriva da dificuldade em reconhecer todas as dimensões destes sistemas. Em *Twin Peaks*, por exemplo, a dimensão estética e poética da rede intertextual transcende o mero mercantilismo, distinguindo-se claramente do super sistema de entretenimento que as *Tartarugas Ninja* configuram (pp. 35-36). É neste sentido que autora prefere postular um sistema intertextual que compreenda a dimensão estética e, simultaneamente, as suas implicações comerciais (p. 38).

⁹ <http://www.brandfictionfactory.com/>

¹⁰ <https://twitter.com/BETTYDRAPER>

A lógica economicista revela-se demasiado simplista para descrever a narrativa transmediática. Submete-a a uma instrumentalização comercial que não compreende todas as suas dimensões e inscreve-a num sistema vasto que não reconhece as propriedades singulares da narração transmediática. Aarseth (Ibid.), por exemplo, não distingue entre adaptações, expansões transmediáticas e mercadorias intertextuais que operam como signos de uma narrativa (p. 206). O autor compara a relação entre o quadro *A Rapariga do Brinco Pérola* de Vermeer, o romance homónimo de Tracy Chevallier e a adaptação cinematográfica de Peter Webber com a estabelecida pela trilogia cinematográfica *Matrix*, o videojogo *Enter the Matrix* e as curtas-metragens de *Animatrix*, que configura um arco narrativo comum e presume a existência de continuidade narrativa (pp. 205-207).

Embora a generalidade das narrativas transmediáticas habite em sistemas de entretenimento ancorados no *franchising*, como o nosso corpus inevitavelmente atesta, nem todas as mercadorias intertextuais possuem as propriedades da narrativa transmediática e a própria franchização comporta a inclusão de elementos não narrativos nas estratégias de representação de uma marca narrativa. Há produtos intertextuais que não narram ou imitam ações. Um boneco articulado, um cartaz, uma peça de vestuário ou um álbum musical podem pertencer à categoria de mercadorias intertextuais, mas são menos narrativas do que signos que representam e remetem para uma narrativa. O processo de produção de sentido numa narrativa é independente destes produtos, que estão mais próximos do puro significante que da significação narrativa. Logo, interessa, desde já, demarcar claramente a abordagem industrial de difusão de conteúdos do fenómeno mais específico das narrativas transmediáticas, os quais, embora habitem o mesmo ecossistema e se possam sobrepor, estão longe de serem sinónimos. A narrativa transmediática pode pertencer a um tipo muito específico de *franchising*, que articula as implicações comerciais segundo princípios essencialmente narrativos.

O mesmo sucede em relação à equiparação entre narrativa transmediática e *brand fiction*. Ainda que a narrativa transmediática possa ser classificada como uma forma de *branding*, como Scolari (ibid.) defende, na medida em que “visam criar um universo simbólico revestido de sentido” (p. 599), o conceito de marca é bastante abrangente e compreende processos que não correspondem à formulação da narrativa transmediática.

Will Brooker (2012), a propósito de Batman, recorre ao termo *branding* para descrever “a personagem, o conceito e o ícone cultural” (p. 83) subjacente a este super-herói. Realça precisamente a sua dimensão simbólica – a iconografia do morcego, presente no seu uniforme ou nos seus múltiplos acessórios tecnológicos – como factor de unidade numa personagem em permanente mutação. O autor compara mesmo a unidade e identidade da marca Batman à da Coca-Cola, que também se espalha em diversos produtos e que conheceu alterações profundas ao longo da sua história centenária (p. 82). No entanto, o Batman que Brooker estuda e o de Meehan, assim como o das séries de televisão ou o dos filmes de Joel

Schumacher, pertencem a narrativas distintas, apesar de se inserirem na mesma marca narrativa.

Os pais do Batman de Christopher Nolan não foram mortos pelo Joker e o herói reforma-se sem conhecer qualquer parceria com Robin. Embora as propriedades reconhecíveis da personagem permaneçam imutáveis nos vários filmes e na banda desenhada, estas não logram criar um *continuum* narrativo em todos os meios em que são representadas. O mesmo pode ser dito em relação à marca cinematográfica James Bond. Uma narrativa transmediática pode constituir uma marca, mas, por outro lado, uma marca pode integrar uma pluralidade de narrativas transmediáticas distintas.

A *brand fiction* também não distingue entre a adição e a remediação de elementos narrativos, admitindo a marca como característica identitária de todos os conteúdos narrativos em que esta se manifesta e não exigindo que estes forneçam uma contribuição singular ao mundo narrativo. No caso da transposição de super-heróis dos *comics* norte-americanos para o cinema, é frequente que uma nova série de filmes recrie ou reinvente a personagem, preservando apenas as características identitárias e representativas da marca, à semelhança do que sucedeu ao Super-Homem dos anos de 1970, às várias encarnações de Batman ou ao Homem-Aranha da primeira década do Século XXI¹¹. Este tipo de adaptação, para além de transportar a personagem para um novo meio e promover a sua recontextualização cultural, anulando incongruências tecnológicas que afectam a sua verosimilhança – como a mitologia científica da eletricidade nos primeiros anos do Século XX e da energia atómica no pós-guerra – constrói histórias que não possuem correspondência e continuidade narrativa na banda desenhada ou mesmo em outras séries cinematográficas. A *brand fiction*, apesar de preservar inalteráveis as características identificadoras da marca, permite e até promove a reinvenção constante da personagem, ao mesmo tempo que não exige qualquer tipo de continuidade diegética entre os vários textos em que a marca é representada. Uma versão pode erigir um novo mundo narrativo ou introduzir variantes que destacam o texto adaptado do mundo narrativo do texto fonte.

Por outro lado, o estabelecimento de uma marca pressupõe não apenas o seu reconhecimento, mas também algum tipo de unidade gráfica ou estética, o que numa das narrativas que compõem o corpus, o filme *IA: Inteligência Artificial* e o jogo pervasivo *The Beast*, é altamente discutível. O jogo e o filme não partilham personagens, não possuem uma iconografia comum e têm designações distintas. A utilização dos trailers do filme na promoção e difusão do jogo permite inferir a existência de uma relação entre ambos, mas esta é demasiado incipiente ou difusa para ser equiparável a uma marca. Quanto a *Blair Witch*, que também integra o nosso corpus, a identidade da marca só é assegurada nos níveis

¹¹ Este artifício, habitualmente designado por *Reboot*, numa alusão direta ao ato de reiniciar um dispositivo informático, é uma prática recorrente no universo dos *comics* norte-americanos, tanto na banda desenhada como nas adaptações cinematográficas. Há personagens que conheceram diversos *Reboots* no formato nativo e nas adaptações, como o Super-Homem, o Homem-Aranha ou o Batman.

mais adiantados da narrativa e um dos principais efeitos dos vários textos que a integram, que é conferir veracidade a um falso documentário, decorre precisamente da invisibilidade da marca.

Não pretendemos traçar uma fronteira semântica rigorosa entre *brand fiction* e narrativa transmediática, na medida em que estas se podem sobrepor, mas sim determinar se o conceito de *brand fiction*, ou mesmo mercadoria intertextual, é especialmente apropriado para identificar e compreender o fenómeno específico da narratividade transmediática. A *brand fiction* e o *franchising* assentam na referência ao poder simbólico de um determinado mundo narrativo e nos mecanismos de produção de sentido que decorrem deste, independentemente da forma ou do conteúdo em que se manifestam, que pode ser a simples tradução, a transdução expansiva ou a mera referência sógnica, despida de qualquer dimensão narrativa, como sucede no *merchandising*.

A narrativa transmediática remete para um conceito firmado na narratividade e delimitado a partir de critérios essencialmente narrativos. Pode ser equiparada a uma adaptação expansiva transmediática e, apesar de ser integrável em fenómenos como o *franchising* ou a *brand fiction*, possui singularidades ontológicas que lhe permitem reivindicar uma autonomia epistemológica. Esta é precisamente uma das razões apontadas para o conceito ter superado um dos seus principais concorrentes, o *cross-media*, um termo, desenvolvido no âmbito da publicidade e do marketing, que remete para a experiência do utilizador e desconsidera aspetos fulcrais do ponto de vista narrativista.

2 - Narrativas Transmediáticas

Após esclarecermos a relação ambivalente entre a narrativa transmediática e fenómenos como a adaptação, o *franchising* ou a *brand fiction*, é chegado o momento de estabelecer com rigor as bases fundamentais deste conceito. Porém, antes de o fazermos ou sequer de propormos uma genealogia desta classe de narrativas, parece-nos essencial distinguir e identificar um conjunto de conceitos análogos ou mesmo equivalentes e que também se encontram alicerçados em critérios narrativistas.

Estes conceitos são concorrentes da narrativa transmediática, mas, à medida que o fenómeno foi adquirindo maturidade e as suas práticas se fixaram, caíram em desuso ou autonomizaram-se. Ao contrário dos termos produzidos no âmbito da enfatização da lógica comercial ou das propriedades sógnicas da narrativa, os conceitos que aqui apresentaremos estão claramente ancorados na narrativa e é sob esta lente que analisam a transferência ou fragmentação de elementos narrativos através de diferentes meios. Alguns deles precederam mesmo a definição de narrativa transmediática e procuraram classificar e descrever sistemas narrativos que, na época em que estas teorias foram produzidas, se revelavam ainda demasiado variáveis e instáveis.

Um dos primeiros termos desenvolvidos para designar esta modalidade narrativa foi a *superficção*, utilizado por Peter Hill (2001), que integrava várias narrativas transmediáticas pioneiras e diversas experiências artísticas de vanguarda¹². Aliás, algumas das primeiras propostas teóricas para descrever estas práticas transmediáticas assentaram menos nas indústrias culturais que nos movimentos de vanguarda. Christy Dena (2009, p. 3) assinala precisamente os esforços de alguns criadores artísticos, como Andrea Zapp e Roy Ascott, no desenvolvimento e teorização de fenómenos que operam com estratégias discursivas não circunscritas a apenas um meio.

Contudo, os três termos que lograram competir de forma mais eficaz e sistemática com o proposto por Jenkins são a narrativa *cross-media*, a *transficção* e a narrativa distributiva. Ainda que a narrativa transmediática se tenha conseguido destacar destes conceitos, como a sua utilização como padrão na indústria de produção de conteúdos e nos meios de comunicação inevitavelmente preconiza, alguns destes termos não foram ainda absolutamente descartados ou restritos ao autor e corrente teórica em que foram produzidos.

A narrativa *cross-media* é a subclasse narrativa do fenómeno mais vasto do *cross-media*. Tal como afirmámos no capítulo anterior, este termo é originário das estratégias de comunicação e surge habitualmente vinculado à publicidade. A sua formulação narrativa permaneceu atracada a esta lógica instrumental, conduzindo ao abandono do termo fora do âmbito do marketing e da publicidade, bem como à sua progressiva diluição no conceito de narrativa transmediática. Para todos os efeitos, narrativa *cross-media* e narrativa transmediática são sinónimos, divergindo, sobretudo, pelas tradições teóricas em que se inscrevem e por fatores geográficos. A narrativa *cross-media* nasce sob os auspícios da promoção cruzada de conteúdos, sendo utilizada com mais frequência na Europa, enquanto a narrativa transmediática está alicerçada na narratologia e nas teorias dos media, tendo sido inicialmente desenvolvida nos Estados Unidos¹³.

De qualquer forma, dependendo do autor ou do âmbito disciplinar em que este se insere, os dois conceitos podem ser divergentes, concorrentes ou um deles cair na dependência do outro. Num glossário desenvolvido para a Carnegie Mellon University, assinado por Drew Davidson e integrado em *Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* (2010) é oferecida a seguinte definição de *cross-media*:

... por outras palavras, é uma experiência (usualmente uma história) que *lemos* ao visionar filmes, mergulhar num romance, jogar um jogo, andar num carrossel, etc. E

¹² “The term *superfiction* is useful to distinguish these visual fictions from their better known text-based counterparts in literary fiction. As superfictions have developed over the past two decades the idea of narrative, especially fragmented narrative, has increasingly been introduced.” (p. 6)

¹³ Max Giovagnoli (2011) reconhece a ambivalência geográfica na utilização destes dois conceitos e admite que na Europa o termo *Cross-Media* é frequentemente adotado para designar as narrativas transmediáticas e que estes dois termos são muitas vezes “utilizados de forma intercambiável” (p. 5).

esta experiência interliga-se através dos vários meios envolvidos na história e que sustentam a interação da audiência.(p .8)

A relação e potencial confusão entre narrativa cross-media e transmedia é particularmente evidente nesta definição. Aliás, o mesmo glossário considera que transmedia e cross-media são sinónimos. Na realidade, transmedia e cross-Media possuem algumas diferenças substantivas, ainda que ilusoriamente subtis, que decorrem das tradições teóricas e epistemológicas em que os dois conceitos foram desenvolvidos. Avançamos a hipótese meramente teórica, e sem qualquer pretensão de a validar empiricamente, que o sucesso do termo transmédia se possa dever à hegemonia norte-americana nas indústrias culturais. O vínculo entre transmídia e narrativa parece dever-se a Henry Jenkins, que o popularizou e dotou de dimensão narrativista, já que a primeira utilização do termo reporta a Marsha Kinder (1991), servindo para enfatizar as implicações comerciais da distribuição transmediática de elementos de um mundo narrativo. Por outro lado, ainda antes ver reconhecidas as suas aplicações narrativas, o cross-media possuía já alguma tradição e era amplamente utilizado para designar transferências de conteúdos em múltiplas plataformas. Em síntese, o uso do termo narrativa transmediática é hegemónico no âmbito dos sistemas de entretenimento e do jornalismo, enquanto o cross-media permaneceu ancorado às estratégias de comunicação e persuasão.

O conceito de narrativa distributiva é um exemplo ilustrativo de um termo que não logrou vingar, permanecendo vinculado quase exclusivamente aos autores que o desenvolveram. Este conceito foi estabelecido com o propósito de enquadrar um conjunto de experiências narrativas imersivas, distribuídas através de uma vasta gama de meios e que começavam a emergir como tendência no final do século XX (Davenport et all,2000). Jill Walker (2004b) utiliza e aprofunda este conceito, enunciando a variedade de dilemas conceptuais e epistemológicos que perturbam o estudo destas narrativas:

As narrativas distributivas quebram a estética da unidade que adotámos durante milénios. Transportam esta disfuncionalidade um passo além da bricolage pós-moderna, através do colapso tanto da forma como do conteúdo e do conceito. (p. 11).

A abordagem de Walker está claramente ancorada na sua área disciplinar, assente nos meios digitais e, em particular, nas aplicações narrativas da internet. A internet assume um papel concêntrico em quase todas as experiências que analisa, que se traduz na distribuição da narrativa através de blogues, páginas pessoais ou ferramentas que hoje incluímos na vasta categoria das redes sociais, como o *Flickr*. O termo narrativas distributivas, tendo em conta que não foi muito utilizado ou desenvolvido, carece da solidez que a formulação teórica do conceito de Jenkins entretanto adquiriu, sustentada pelos estudos subsequentes de outros autores e pela sua adoção por parte da indústria cultural.

Quanto ao conceito de transficção, apesar de preservar ainda a atualidade e pertinência, tem-se distanciado da narrativa transmediática. A transficção, tal como a narrativa transmediática, conjuga simultaneamente a narrativa e a análise das propriedades inerentes a cada meio, mas segundo uma perspectiva distinta e conferindo ênfase a outras propriedades e atributos. A divergência entre estes dois termos deve-se aos rigores normativos da definição de Jenkins, que são recusados pelos autores que se inserem no âmbito da transficção, e ao vínculo da narrativa transmediática à coesão e ao cânone, que se traduz na recusa de textos apócrifos e na submissão funcional dos praticantes transmediáticos aos princípios que regulam o mundo narrativo.

O conceito de transficção foi desenvolvido por Saint Gelais (2005) e Marie-Laure Ryan (2008), embora seja também utilizado de forma recorrente por outros autores, como Christy Dena (2004, 2009), e pretende mesmo que a narrativa transmediática é uma classe especial de transficção. Ou seja, a narrativa transmediática seria uma “transficcionalidade que opera através de diferentes media”¹⁴ (Ryan, 2013), tomando como referência a transdução expansiva de Dolezel. Dena (2004b) utiliza um argumento distinto, mas que não deixa de enfatizar as diferenças entre transmedia e transficção, admitindo, por exemplo, que a utilização simultânea de um meio singular que compreenda diferentes canais, referindo-se explicitamente aos jogos de tabuleiro de vídeo¹⁵, constitua uma transficção. Esta utilização operatória do termo transficção contorna algumas restrições formais e funcionais do conceito de Jenkins, nomeadamente a exigência de participação de múltiplos meios, que parecia sugerir a sua inaplicabilidade a meios que integram múltiplas modalidades de expressão, ou a exigência que a narrativa contida em cada meio produzisse necessariamente sentido independente.

No entanto, a divergência mais profunda entre a transficção e a narrativa transmediática decorre menos dos meios em que a narrativa é representada do que das condições em que esta pode ser expandida. A transficção permite que uma pluralidade de autores, não necessariamente oficiais, participe na construção da narrativa e não assume a coerência como uma propriedade. A transficção decorre da heteroglossia de Mikhail Bahktin, admitindo autores apócrifos e aceitando que a disputa entre discursos oficiais e não oficiais habite o mesmo espaço narrativo, em clara oposição à submissão à coerência que a narrativa transmediática irremediavelmente pressupõe. Dena (2009) resume a transficção a um sistema que “explora apenas a forma como um conjunto de praticantes (oficiais e apócrifos) podem alterar a lógica interna de um mundo ficcional, criando diversos *mundos*.” (p. 21).

A transficção parece assim um conceito mais abrangente que a narrativa transmediática. O argumento de Marie-Laure Ryan que a narrativa transmediática seria uma classe de transficção

¹⁴ <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html>.

¹⁵ Trata-se de um formato híbrido específico da segunda metade dos anos de 1990 que, entretanto, parece ter sido descontinuado. Dena refere os quatro jogos *Nightmare*, *Atmosfear*, *Star Trek Next Generation: A Klingon Challenge* e um dos jogos de *Star Wars*

não é de desconsiderar, porém, é legítimo também questionar se não estaremos perante dois fenômenos distintos, ainda que parcialmente análogos. Por outro lado, não é ainda seguro que o termo transficção consiga perseverar ou sequer que a sua utilização venha a transcender um número restrito de autores. Christy Dena, por exemplo, que é bastante crítica de alguns aspetos da definição de Jenkins (Dena, 2004a), nomeadamente a exigência que cada meio seja autónomo no processo de produção de sentido, adotou o termo práticas transmediáticas (Dena, 2009) como substituto para narrativa cross-media e transficção, amplamente utilizados nas suas primeiras publicações (2004a, 2004b). A determinada altura, a autora passa a distinguir claramente entre o estabelecimento de um mundo narrativo singular transmediático e a pluridiscursividade que a transficção configura (2009, p. 97). Ao adotar o termo transmediático, Dena dota-o de uma formulação mais abrangente e assente na prática:

Estas teorias – incluindo as narrativas transmediáticas (Jenkins 2006), as narrativas distributivas (Walker 2004), as narrativas cross-sited (Ruppel 2005a), os jogos pervasivos (Montola et al. 2009), os jogos ubíquos (McGonigal 2006), os ambientes narrativos em rede (Zapp 2004), as superficções (Hill 2001), as narrativas muito distribuídas (Davenport 1998) – são englobadas no termo práticas transmediáticas por motivos metodológicos. (p. 16)

Esta formulação operacional de prática transmediática é utilizada pela autora para contornar as divergências teóricas e epistemológicas que enfermam o conceito de narrativa transmediática, permitindo a Dena concentrar-se no processo de produção de sentido inerente a formatos narrativos distribuídos por vários meios. A autora defende, por exemplo, que os sistemas narrativos que integram uma multiplicidade de canais num único meio, como os jogos pervasivos, sejam classificados como fenômenos transmediáticos, distinguindo entre fenômenos intracomposicionais, que conjugam várias modalidades de expressão num meio singular, e intercomposicionais, que contemplam uma pluralidade de meios.

Como é atestado pela investigação produzida por autores como Christy Dena, Carlos Scolari ou mesmo Geoffrey Long, a definição de narrativa transmediática tem sido corrigida ou complementada, tanto na academia como pelo refinamento das suas práticas. No próximo capítulo procuraremos elaborar uma definição que contemple o percurso feito por este conceito desde que foi estabelecido por Henry Jenkins. Tentaremos integrar as propriedades, ferramentas, metodologias e conclusões dos vários autores que contribuíram para o desenvolvimento deste conceito.

2.1- Definições transmediáticas

Após estabelecermos aquilo que não é uma narrativa transmediática, impõe-se a tarefa de definir, clarificar e identificar os principais aspetos subjacentes a este conceito, bem como a sua fundamentação teórica e as várias aplicações que esta prescreve. Porém, é pertinente voltar a realçar que este termo se aplica a um conjunto de práticas ainda largamente indefinidas, em que se reconhecem poucos elementos constantes e invariáveis, e cuja

natureza interdisciplinar resiste ao estabelecimento de um significado unívoco. Como a análise aos textos de Henry Jenkins denota, a conceptualização deste termo convive com a lógica dual que combina a narrativa com os imperativos económicos, bem como com a extrema variabilidade imposta pelas suas práticas.

A narrativa transmediática presume então a ideia de um mundo narrativo total e coerente, distribuído através de diferentes meios. A classificação de um determinado sistema narrativo como transmediático depende exclusivamente de duas características centrais: a participação de vários meios na distribuição da narrativa e a sua filiação num mundo narrativo total e coerente. Excluem-se então todos os sistemas narrativos que operem numa lógica monomediática e que não estejam vinculados a um mundo narrativo comum.

A tarefa de classificar e categorizar as narrativas transmediáticas tem recaído sobre duas áreas distintas, ainda que comunicantes, que procuram, respetivamente, combinar a narrativa com o estudos dos meios ou com a semiótica. Autores como Henry Jenkins inserem-se claramente no primeiro grupo, sobre quem recaiu a formulação inicial deste conceito. O segundo grupo inclui autores como Carlos Scolari e Christy Dena, que enfatizam o processo semiótico inerente à transmediação. A generalidade das teorias transmediáticas filia-se num destes campos ou procura operar sínteses entre ambos. Geoffrey Long, por exemplo, é declaradamente influenciado por Jenkins, mas realça a dimensão narratológica, recuperando categorias de análise de Roland Barthes. Alguns autores do âmbito da ludologia ou das narrativas interativas também têm analisado este fenómeno, como Marie-Laure Ryan (2013), Espen Aarseth (2006) ou Montola (2005), postulando uma análise vinculada à sua área disciplinar e, frequentemente, pautada pela crítica a este conceito. Por outro lado, a aplicação da terminologia transmediática ao jornalismo tem produzido investigações que procuram adequar este conceito aos modelos narrativos específicos do discurso jornalístico. Procuraremos, nas páginas seguintes, sintetizar este conceito, admitindo o seu carácter multifacetado e procurando integrar contribuições de autores de áreas distintas.

Henry Jenkins (2006) identifica duas propriedades centrais no estabelecimento e desenvolvimento de uma narrativa transmediática: singularidade e valor. Cada meio deve apresentar elementos narrativos singulares que o distingam das restantes composições e não remediações de elementos já representados. Por apresentação, acrescentamos nós, entende-se a narração, encenação, simulação ou ilustração, num mapa, por exemplo, de elementos da história. O elemento apresentado é revestido de valor, na medida em que passa a inscrever-se no mundo narrativo, acrescentando algo de novo à totalidade da narrativa. Trata-se de uma ideia que Max Giovagnoli (2011) completa ao afirmar que numa narrativa transmediática há um “diálogo contínuo” (p. 10) entre as várias plataformas que a integram.

Geoffrey Long (2007) continuou o trabalho de Jenkins, refinando a definição de narrativa transmediática e procurando firmá-la em propósitos narrativistas mais sólidos. Long defende

que as narrativas transmediáticas podem ser avaliadas pelo seu sucesso em “distinguir-se do branding transmediático através da coesão narrativa e do cânone” (p. 34). O autor identifica este compromisso com a coerência narrativa, e a sua materialização num cânone, como a característica definidora da narratividade transmediática, distinguindo-a de outros fenómenos de transmediação que estão exclusivamente submetidos à lógica comercial. A narrativa transmediática, apesar das suas implicações comerciais e das limitações estratégicas que estas impõem, é validada e definida através das suas funções narrativas.

O contributo de Long foi precisamente temperar a abordagem teleológica das teorias dos meios, que tendem a encarar a narrativa como um efeito ou artifício específico numa estratégia de fragmentação e dispersão de conteúdos, sistematizando e deslocando para a narratologia as conclusões implícitas de Jenkins. O autor recorre mesmo ao código hermenêutico de Roland Barthes para analisar uma narrativa transmediática pioneira, *Dark Crystal*, produzida por Jim Henson nos anos de 1980. Long propôs-se avaliar esta narrativa transmediática pela forma como ela consegue aplicar “códigos hermenêuticos a que o texto original não responde” (p. 76).

A primeira questão a que o autor pretende responder é se as extensões ao mundo narrativo de *Dark Crystal* são canónicas, ou seja, se preservam a coesão, integridade e continuidade da narrativa estabelecida no texto original. A segunda procura determinar se estas extensões preservam as propriedades centrais do mundo narrativo, sobretudo os seus motivos, temas e tons (pp. 92-93). Por fim, a terceira e a quarta remetem, respetivamente, para a forma como as extensões transmediáticas resolvem questões não respondidas no original e para as que deixam por resolver. É, sobretudo, nestes dois últimos aspetos que Long vai aplicar o código hermenêutico de Roland Barthes, identificando a forma como as extensões procuram validar e estabelecer os códigos de significação cultural representados no texto original, das roupas à arquitetura e à música (pp. 93-94), ao mesmo tempo que sugerem uma camada de significação não explorada (p. 95).

Em síntese, Long demonstra a aplicabilidade de ferramentas e modelos da narratologia a sistemas narrativos transmediáticos. A invocação do cânone e da coesão denota a existência de uma lógica narrativa transmediática. A aplicação dos códigos hermenêuticos de Barthes (1999), desenvolvidos para analisar *Sarrazine* de Balzac, advoga a filiação deste sistema narrativo no âmbito mais vasto da tradição narrativa, ao mesmo tempo que invoca a sua relação com o conceito de texto escrevível de Roland Barthes, um modelo textual que presume a diluição ontológica do autor e do leitor.

A definição de Jenkins, amplamente aceite por todos aqueles que utilizam este termo, postula uma relação simbiótica entre diferentes meios com o propósito de construir um sistema narrativo íntegro e coeso. O pressuposto em que as narrativas transmediáticas assentam é que os vários meios de comunicação possuem diferentes modalidades de

expressão e representação. O argumento transmediático postula a utilização dos modelos de comunicação e de especialização intrínseca ao meio para desenvolver um sistema narrativo vasto, em que “*cada media faz aquilo que sabe fazer melhor*”(Jenkins, 2006, p. 96). Contudo, algumas das características enunciadas por Henry Jenkins não são consensuais, nomeadamente a exigência que a narrativa contida num determinado meio seja acedida de forma independente, não estando a sua interpretação ou descodificação dependente de outro meio. Dena (2004a) refuta esta restrição normativa de Jenkins, realçando o descomprometimento que as práticas frequentemente evidenciam em relação às formulações teóricas em que assentam e admitindo uma continuidade intercomposicional, em que o processo de produção de sentido e a progressão narrativa dependem da articulação entre duas ou mais composições :

Esperem um momento! Isto significa que o meu livro e a minha história desenvolvida por um *chatbot*¹⁶ não se integram na definição de transmedia. É suposto o livro ser lido em conjugação com o diálogo no *chat*. Não se tratam de dois canais autónomos. (p. 2)

Os rigores formais da definição de Jenkins parecem não comportar uma das mais celebradas modalidades transmediáticas, o Alternate Reality Game (ARG). Esta classe de jogos pervasivos assenta na participação colaborativa de todos os seus utilizadores na descodificação de um complexo puzzle, distribuído pela internet e que faz uma utilização abrangente dos modelos de expressão que este metamedia comporta. O ARG *The Beast*, além de poder ser legitimamente classificado como uma narrativa transmediática, participa na construção do mundo narrativo do filme *AI: Inteligência Artificial* e tornou-se num exemplo paradigmático tanto da narratividade transmediática como do género emergente dos alternate reality games. *The Beast*, que foi estudado por autores como Jane McGonigal (2003) e Dave Szulborski (2003), recorre a textos digitais, vídeos, ficheiros flash e a um conjunto de técnicas que pretendem a integração plena “do jogo virtual na vida online e offline dos jogadores” (McGonigal, 2003, p. 111). Aliás, um dos argumentos mais pertinentes de Dena é que estes sistemas textuais constituem narrativas transmediáticas em si mesmos.

Por outro lado, alguns críticos do conceito de narrativa transmediática fizeram notar que a alegada independência epistémica de cada bloco narrativo era discutível ou mesmo inválida. Espen Aarseth (2006) recorre mesmo ao exemplo utilizado por Jenkins, a narrativa transmediática *Matrix*, para argumentar que as curtas-metragens de *Animatrix* requerem que o espetador esteja previamente consciente da narrativa (p. 203), ou seja, que conheça as propriedades e características do mundo narrativo. Ainda que Henry Jenkins (2006) e Geoffrey Long (2007) defendam a independência dos módulos narrativos de *Matrix NT* no processo de produção de sentido, advogando que cada um destes funciona como um ponto de entrada no mundo narrativo, é altamente duvidoso que um espetador estranho ao mundo

¹⁶ Programa de computador concebido para simular e desenvolver conversas com um ou mais interlocutores através de texto ou áudio.

narrativo possua as competências textuais para descodificar os níveis de significação de *Animatrix*. Paradoxalmente, Jenkins reconhece a importância estratégica da cronologia do lançamento destes módulos narrativos (p. 95), ainda que não retire qualquer conclusão além da sua instrumentalidade no processo de estabelecimento do mundo ficcional. Long, ainda que também aceite a existência de múltiplos pontos de entrada independentes, admite que esta definição é essencialmente operatória, estando condicionada pela evolução dos modelos narrativos transmediáticos, e aceita até que a continuidade que Dena sugere possa constituir uma sub-classe de narratividade transmediática (p. 19).

Para identificar cada um dos blocos que constitui a narrativa transmediática, Dena (2009) utiliza o termo composição. A autora desenvolve este conceito a partir da tipologia da intermedialidade de Werner Wolf e define as composições como entidades semióticas complexas (Wolf citado por Dena, p. 102). A narrativa transmediática presume então uma relação intercomposicional, ou seja, é uma fórmula relacional entre composições que predicam sentido e possuem significação. A autora identifica também o estabelecimento de relações intracomposicionais, ou seja, no âmbito da mesma composição, dando como exemplo textos literários que integram diferentes modalidades de representação e a generalidade dos ARG (p. 105). Neste sentido, *The Beast* remete, cumulativamente, para uma relação intracomposicional, a articulação de diferentes modalidades discursivas numa composição singular, e intercomposicional, a inscrição do ARG e do filme no mesmo sistema narrativo. Segundo a autora, a narratividade transmediática é um tipo de relação intercomposicional que se caracteriza pela expansão da narrativa (p. 106).

Christy Dena, apesar de aceitar o termo transmediático com propósitos metodológicos, prefere debruçar-se sobre a prática da transmedia, o que a leva a interrogar as estratégias subjacentes à construção de sentido neste tipo de narrativas, bem como os seus fundamentos teóricos:

Nesta tese, é nas funções e nos deveres que envolvem o design (quer seja de narrativas ou de jogos, *scripting*, estratégias e afins), a produção ou gestão de projetos e a sua realização que nos iremos centrar. (p. 123)

A análise de Dena não rejeita o papel preponderante dos recetores destas narrativas, ainda que esteja centrada naquilo que apelida de praticantes transmediáticos – todos aqueles que se encontram envolvidos na sua conceção e produção.

Carlos Scolari (2009a), por sua vez, enfatiza o processo de narração e procura vislumbrar o embrião de uma lógica narrativa. Através da série *24*, o autor identifica quatro estratégias narrativas transmediáticas: as micro-histórias interseccionais, as histórias paralelas, as histórias periféricas e a construção de plataformas geridas pelos utilizadores (p. 598). As primeiras pretendem designar o desenvolvimento de episódios ou micro-narrativas que se manifestam em diferentes meios. A segunda estratégia remete para o desenvolvimento de

histórias paralelas através de diferentes meios. O estabelecimento de histórias periféricas presume o transporte de narrativas estruturalmente distantes do enredo principal para outros meios. Por fim, o desenvolvimento de plataformas convida à participação direta dos utilizadores da narrativa, através de modalidades de cooperação que Scolari equipara à *fan fiction*.

A análise de Scolari reflecte a necessidade de identificar os modelos formais e gramaticais em que a lógica narrativa transmediática se alicerça. O autor convida mesmo os investigadores que analisam este tema a procurarem identificar a estrutura da narrativa transmediática, numa clara evocação do formalismo:

Tal como Vladimir Propp afirmou em relação aos contos populares em 1928: a análise da sua estrutura irá aumentar as possibilidades de criação de novas histórias. Neste caso, a narratologia pode ser muito útil para descrever a dinâmica interna destas redes textuais complexas. Por exemplo, a expansão de programas narrativos, atuantes, etc. de um meio para outro devem constar da agenda desta investigação. (p. 601)

A narrativa transmediática permite então uma multiplicidade de abordagens, fruto da sua natureza interdisciplinar e versatilidade. A articulação entre a narrativa e as teorias dos meios permitiu identificar um formato narrativo emergente, que conjuga o franchising e as estratégias de convergência com o desenvolvimento de programas narrativos. Por outro lado, o reconhecimento da dimensão intertextual que caracteriza estes sistemas narrativos favoreceu as abordagens semióticas, concentradas no processo de produção de sentido e na forma como as composições que constituem a narrativa se relacionam ou associam para produzir significado.

Neste sentido, sugerimos uma definição abrangente deste fenómeno e que articule narratologicamente as suas múltiplas dimensões. A narrativa transmediática é a representação de um mundo narrativo fragmentado, dotado de uma significação própria, através de diferentes meios com vista ao estabelecimento de uma rede intertextual. As exigências de singularidade e valor podem, e no nosso entender devem, ser expressas segundo critérios narratológicos, sob a figura unificada de um mundo narrativo com uma significação própria, decorrente da submissão das composições que o integram à coesão e ao cânone. Termos como coerência, cânone ou continuidade remetem para uma categoria central na narratologia, a lógica narrativa, sugerindo que esta é aplicável a um texto fragmentado e discursivizado através de uma panóplia de meios.

À semelhança de Dena, não iremos presumir a independência plena de cada composição em relação às restantes, na medida em que esta carece de validação e, ao contrário desta autora, não iremos procurar conceitos que contornem os rigores normativos da definição de Jenkins, mas sim adaptar o conceito de narrativa transmediática a todos os fenómenos que caibam na sua formulação narrativa. No capítulo seguinte iremos esboçar uma breve

genealogia da narrativa transmediática que integra obras paradigmáticas, que serviram para lavar o próprio conceito, e obras transgressoras, que só parcialmente adquiriram a estabilidade canónica que a definição de narrativa transmediática exige.

2.2- Genealogia da narrativa transmediática

Tendo por objetivo a clarificação do conceito de narrativa transmediática e a inscrição das práticas transmediáticas características da era da convergência mediática numa tendência mais vasta, que se manifestava já na era dos meios de massas, procuraremos estabelecer uma genealogia da transmediação de mundos narrativos coerentes. Por motivos metodológicos, esta proposta de genealogia não recuará além dos meios eletrónicos, aquilo que McLuhan apelida de era dos meios de massas. Qualquer tentativa de reconhecer este fenómeno em períodos anteriores exigiria uma perspetiva arqueológica avançada da cultura mediatizada, uma profunda discussão sobre a própria perceção da noção de meio numa época pré-industrial e a necessidade de estabelecer analogias metafóricas entre os modelos de produção cultural anteriores ao imediatismo dos meios eletrónicos e das modernas indústrias culturais. Tendo em conta que qualquer um destes objetivos extravasa as fronteiras desta tese e que a fórmula contemporânea da narrativa transmediática assenta, sobretudo, na convergência entre meios eletrónicos e digitais, esta genealogia incidirá apenas sobre os séculos XX e XXI.

Neste sentido, começaremos por identificar um conjunto de práticas dispersas e pouco sistemáticas que preconizam a utilização das propriedades específicas de uma panóplia de meios para expandir uma determinada narrativa, ainda que limitadas por um ecossistema mediático menos favorável ao estabelecimento de sinergias entre meios de comunicação. Até ao lançamento de *Star Wars NT*, na segunda metade dos anos de 1970, as narrativas transmediáticas permanecem como práticas desviantes e experimentalistas, que não logram estabelecer um praxeologia coesa ou sequer constituir uma fórmula que permita demarcar a remediação de conteúdos da expansão narrativa.

Um dos sistemas narrativos precursores da moderna narratividade transmediática é precisamente o mundo narrativo de Oz, desenvolvido por Lyman Frank Baum, que articulava as ferramentas que o ecossistema mediático das primeiras décadas do século XX prescrevia para estabelecer um mundo narrativo fantasista, conjugando a adaptação e a expansão. Numa análise centrada na adaptação e no *franchising*, Jason Scott (2009) resume o projecto de L. Frank Baum da seguinte forma:

Baum assumiu claramente a promoção cruzada dos produtos Oz, com *The Patchwork Girl of Oz*, e, de forma ainda mais significativa, tentou utilizar os spin-offs dos seus mais bem sucedidos livros e histórias para explorar receitas futuras. Por exemplo, o seu livro *The Tik-Tok of Oz* era baseado na peça teatral *The Tik-Tok Man of Oz*. Entretanto, também desenvolveu histórias cross-over que permitiam a integração de personagens de outros livros de sucesso da sua autoria que eram externos à série Oz. (p. 39)

A análise de Scott demonstra inequivocamente a utilização instrumental de Baum da remediação, mas também o desenvolvimento de estratégias expansivas, em que o mundo narrativo é ampliado através de composições literárias, teatrais e cinematográficas. Mark Evan Swartz, em *Oz before the Rainbow: L. Frank Baum's The Wonderful Wizard of Oz on Stage and Screen to 1939* (2002), analisa a utilização singular de diferentes meios de comunicação por Lyman F. Baum para desenvolver o mundo fantástico de Oz e as suas múltiplas adaptações. Swartz realça a importância do processo de remediação no estabelecimento da iconografia do mundo de Oz e na adição de elementos narrativos, reconhecendo que o filme *O Feiticeiro de Oz*, de 1939, não se limita a adaptar os textos literários, mas também sintetiza os contributos de algumas das suas adaptações e expansões (p. 3). Estas adaptações, independentemente de se tratarem de remediações ou adições, implicavam já a participação colaborativa de diferentes autores e, após a morte de Baum, Ruth Plumly Thompson continuou a expandir este mundo narrativo.

Ainda que Oz seja mais uma exceção do que o prenúncio de uma estratégia sistemática e continuada de expansão transmediática, não é um exemplo solitário. Porém, a expansão narrativa transmediáticas não logrou libertar-se das restrições funcionais e legais que regularam a indústria do entretenimento na era dos meios eletrónicos, permanecendo restrita a alguns géneros ou não permitindo uma distinção rigorosa entre remediação e expansão de elementos narrativos. A propósito do franchising e da adaptação, Jason Scott (2009) cita alguns textos que também configuram a expansão transmediática de mundos narrativos, como *The Shadow* ou *Tarzan*, ainda que, à semelhança de Oz, se inscrevam mais em processos genéricos de transmediação, como o franchising intertextual ou mesmo a brand fiction, que em estratégias narrativas transmediáticas. Cada texto que integra o franchising pode remediar e, simultaneamente, adicionar elementos narrativos ou, pelo contrário, funcionar como um episódio singular e absolutamente autónomo. Estas experiências transmediáticas parecem derivar exclusivamente de formatos seriados, transportando a serialização característica da banda desenhada, da literatura *pulp* ou da novela radiofónica para outros meios.

Estas experiências só marginalmente podem ser classificadas como narrativas transmediáticas, na medida em que resistem à vinculação a um cânone ou à imposição de critérios de coesão, combinando a remediação, a adição e a reinvenção de elementos narrativos. É até possível que uma composição singular execute cumulativamente todas estas funções, adaptando um texto preexistente, ao mesmo tempo que expande ou reinventa os seus existentes e eventos. Em suma estes processos de transmediação filiam-se, sobretudo, numa abordagem teleológica da narrativa transmediática, decorrendo do estabelecimento de marcas narrativas e da produção, promoção e difusão cruzada de conteúdos. É com este propósito que Derek Johnson (2013) cita, por exemplo, *The Lone Ranger*, que está mais próximo da franchização seriada que da construção de um vasto mundo narrativo. Ainda

assim, é possível aferir em *Oz* o propósito de construir uma narrativa coesa, malgrado a diluição entre adaptação e expansão que caracteriza a generalidade dos textos que a integram, e Baum descreve-se mesmo como o real geógrafo de *Oz* (Jenkins, 2010)¹⁷.

A dificuldade em reconhecer os pressupostos e fórmulas da narração transmediática em sistemas narrativos anteriores a *Star Wars* e *Twin Peaks* deriva da própria regulação das indústrias culturais, especialmente nos Estados Unidos. Jenifer Holt (2011) assinala os esforços dos reguladores federais norte-americanos para impedir a fusão de grandes conglomerados de media, em particular de cinema e televisão, até aos anos de 1980. Por outro lado, Marsha Kinder (1991), enfatiza os efeitos da revogação dos princípios regulatórios que impediam o desenvolvimento de programas de televisão a partir de produtos, que ocorre em meados dos anos de 1980, em fenómenos como as Tartarugas Ninja (p. 41). Ainda assim, apesar das restrições ao estabelecimento de grandes corporações mediáticas, e, conseqüentemente, ao desenvolvimento e articulação de estratégias narrativas transmediáticas, é precisamente sob os auspícios da conjugação de cinema e televisão que surge uma das primeiras tentativas bem sucedidas de expansão transmediática de um mundo narrativo coeso: *Star Trek*. Esta série de ficção científica dos anos de 1960, criada por Gene Roddenberry, distingue-se precisamente por estabelecer um mundo narrativo coerente, que preserva as suas propriedades canónicas tanto no processo de transmediação como nas suas múltiplas expansões monomediáticas. O filme *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1992) recupera e expande um vilão apresentado na série original. Por outro lado, as séries de televisão *The Next Generation* (1987-1994), *Deep Space Nine* (1993-1999), *Voyager* (1995-2001) e *Enterprise* (2001-2005), bem como os vários filmes a que deram origem, expandem o mundo narrativo e remetem para a cronologia deste mundo narrativo, além de preservarem os elementos identitários da marca *Star Trek*.

Neste sentido, parece-nos legítimo integrar *Star Trek* no grupo restrito das narrativas transmediáticas pioneiras e que, a par com *Star Wars* de George Lucas e *Twin Peaks* (1990-1991) de David Lynch, configuram uma prática sistemática e preconizam a narratividade transmediática da era da convergência, por oposição ao carácter esporádico e fragmentário que caracteriza *Oz* e experiências análogas, que optamos por classificar como a proto-história da narrativa transmediática. Ainda assim, à semelhança do que sucede em *Oz*, *Star Wars NT* também integra composições não canónicas e autores como Geoffrey Long (2007) ou Henry Jenkins (2006) distinguem esta abordagem transmediática de algumas experiências subsequentes, nomeadamente *Matrix NT*, em que a relevância da coesão e do cânone como princípios reguladores da expansão é mais evidente.

Apesar de alguns dos aspetos mais celebrados e reconhecidos de *Star Wars NT* remeterem mais para o desenvolvimento de uma marca e para a ampla utilização de ferramentas de *franchising*, este sistema narrativo comporta uma experiência pioneira que reúne e antecipa

¹⁷http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html

alguns aspetos recorrentes na generalidade das narrativas transmediáticas. Em 1996, George Lucas, em parceria com Steve Perry e John Wagner, criou um produto multimédia denominado *Star Wars: Shadows of the Empire*, que abarcava o período entre os dois últimos filmes da então trilogia *Star Wars*. Este produto integra um jogo, um romance e uma coleção de novelas gráficas, com cada uma destas composições a partilhar uma história comum e a ter por objetivo a preservação da harmonia diegética do mundo ficcional. Todas estas composições se inserem num período da cronologia da fábula que corresponde a um intervalo na narrativa cinematográfica, que os filmes relatam apenas parcialmente ou que é considerado irrelevante para a lógica narrativa representada no texto fílmico.

O filme *Star Wars Episódio V: O Império Contra-ataca* (1980) termina com a personagem Han Solo transformada num bloco de carbonite e prestes a ser entregue a Jabba The Hutt, uma das mais famigeradas criaturas deste mundo narrativo. No início de terceiro filme, *Star Wars Episódio VI: O Regresso de Jedi* (1983), numa sequência concebida como prólogo, o bloco que contém Han Solo encontra-se já a adornar o palácio do vilão, enquanto se iniciam os planos para o libertar. Este período de tempo que medeia os dois filmes não é considerado relevante para a construção do *plot* cinematográfico, inserindo-se no que Seymour Chatman (1978) classifica como “eventos artisticamente não essenciais mas logicamente necessários” (p. 29), que podem ser inferidos sem requererem a sua representação ou exposição. Porém, é através das composições transmediáticas de *Star Wars: Shadows of the Empire* que ficamos a conhecer o percurso do bloco de carbonite que transporta Han Solo e dos esforços empreendidos pelos seus companheiros para o localizar. Um dos traços mais notórios da narratividade transmediática parece ser precisamente este propósito de narrativizar todos os elementos de uma história, explorando ações e eventos que o meio nativo não consegue expressar ou condena à irrelevância funcional.

A experiência de *Shadows of the Empire*, dado o seu carácter pioneiro e quase laboratorial, permite estabelecer as fundações daquilo a que podemos chamar práticas transmediáticas. George Lucas assume-se como o arquiteto do mundo ficcional e valida de todas as personagens que integram as múltiplas composições de *Shadows of the Empire*. Porém, partilha a autoria com especialistas nos modelos discursivos e estratégias narrativas inerentes a cada composição, concedendo-lhes autonomia no âmbito de uma cronologia do mundo narrativo preestabelecida. Os irmãos Wachowsky adoptariam uma estratégia criativa semelhante em *Matrix NT*.

Esta experiência pioneira também é indicativa de algumas das dificuldades que podem condicionar as narrativas transmediáticas, tanto na sua prática como no plano da formulação teórica. Há diversas composições que, apesar de representarem o mundo narrativo e a sua cronologia, contêm incongruências mais ou menos graves. Estas inconformidade e resistência a algumas propriedades do mundo narrativo são particularmente notórias no videojogo. Por outro lado, há composições que misturam a distribuição transmediática de elementos da

narrativa com a sua remediação, conjugando a adição de novos elementos narrativos com a adaptação de conteúdos representados noutra meio. A prática transmediática, assente num processo de produção necessariamente fragmentário e interdisciplinar, demonstra o difícil equilíbrio entre a criatividade e o cânone da narrativa, bem como a diluição formal e instrumental que a lógica comercial do *franchising* impõe, que tende a não distinguir as estratégias transmediáticas dos processos de remediação.

A primeira fase da maturação das práticas e teorias transmediáticas refletiu-se no estreitamento das relações entre televisão e cinema, bem como na articulação de uma estratégia combinada destes meios para aproximar a narrativa dos seus utilizadores. Algumas das primeiras experiências transmediáticas decorrem quase exclusivamente da permuta de elementos narrativos entre cinema e televisão, com *Indiana Jones NT*, *Os Ficheiros Secretos NT* e *Twin Peaks NT* a funcionarem como exemplos paradigmáticos desta tendência. A série *O Jovem Indiana Jones* (1991), por exemplo, insere-se na continuidade do mundo narrativo dos vários filmes de Indiana Jones. Esta partilha do mundo narrativo é realçada no filme *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (2008), quando o personagem recorre a uma língua que aprendera enquanto jovem, fruto de uma experiência que tinha sido representada num episódio da série televisiva. No caso de *Os Ficheiros Secretos NT*, a expansão cinematográfica da série funciona como um episódio especial, utilizado para encerrar uma temporada ou, na versão mais recente, para revisitar as personagens. No entanto, o exemplo por excelência de uma narrativa transmediática deste período é *Twin Peaks*, que integra televisão, cinema e uma utilização estratégica de diversos outros meios. Neste sentido, consideramos *Twin Peaks* como o exemplo arquetípico de uma expansão transmediática, que congrega múltiplos autores sob a coordenação de um arquiteto narrativo e ultrapassa as dificuldades em distinguir de forma inequívoca a adaptação da expansão, que caracterizavam as proto-narrativas transmediáticas. *Twin Peaks* é composta por uma multiplicidade de composições, utilizando diferentes meios, e que aqui apresentamos com uma ordenação que não pretende espelhar o calendário de lançamento de cada uma delas:

- *Twin Peaks* (série de televisão)
- *Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer* (filme)
- *O Diário Secreto de Laura Palmer* (livro)
- *Twin Peaks: An Access Guide to the Town* (brochura/guia)
- *The Twin Peaks Gazette* (jornal)
- *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes* (livro)
- *The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper* (audio book)

Cada uma destas composições permite acrescentar elementos relevantes ao mundo narrativo, tanto eventos como existentes, e ampliar o arco narrativo das personagens. A brochura, por exemplo, fornece uma visão do espaço geográfico da pequena cidade de *Twin Peaks* que escapa às modalidades de representação do filme e da série de televisão. Por outro lado, o

diário de Laura Palmer permite uma abordagem dialógica, conferindo preponderância ao discurso da malograda Laura Palmer, que é vítima omnipresente da série de televisão e que no filme é representada de uma forma marcadamente determinista, dominada por um desfecho irremediavelmente trágico e previamente anunciado. As várias composições que constituem a narrativa transmediática permitem assim o desenvolvimento de características e atributos das personagens que se encontravam implícitos ou inativos na série televisiva e no filme.

Uma das primeiras narrativas transmediáticas a utilizar a internet para expandir o mundo narrativo e como estratégia discursiva foi *Blair Witch NT* (1999). Este sistema narrativo, tendo em conta as suas especificidades, obriga-nos, por motivos operatórios, a sintetizar numa única composição todos os textos produzidos na internet. A narrativa era constituída originalmente pelas seguintes composições:

-*O Projecto Blair Witch* (filme)

-<http://www.blairwitch.com/> (internet)

-Documentário Televisivo (internet)

O documentário ficcional *O Projecto Blair Witch* ocupa um lugar central na estrutura da narrativa transmediática. As restantes composições têm como objetivo fornecer verosimilhança ao documentário, conferindo veracidade a uma ficção alegadamente construída a partir de imagens recolhidas por um grupo de jovens que desapareceram enquanto investigavam a mítica bruxa de Blair. Com a exceção da localidade em que a ação decorre, tudo o resto é ficcional, inclusive o próprio mito da bruxa de Blair. As composições narrativas difundidas através da internet têm como intento dotar o mito de solidez, fornecendo textos, fontes bibliográficas ou coligindo as informações e referências que fundamentam o mito, funcionando também como prólogo da história dos jovens desaparecidos. A não linearidade está subjacente à própria construção da narrativa, que assenta na dispersão de pistas e na participação dos utilizadores na veiculação do mito. Desta forma, o discurso linear do filme é complementado pelo acesso não linear a composições que funcionam como prólogo ou fornecem informação de contexto, mas, sobretudo, pretendem operar como mecanismos de veracidade, que mascaram a falsidade do documentário.

A novidade de *Blair Witch NT* não reside no logro de estabelecer um mito ficcional como verdadeiro, que podemos encontrar já em *Viy* de Nikolai Gogol, ou sequer na utilização estilística dos códigos de género do documentário em ficções, que se encontrava já patente em *Citizen Kane* (1941) e *F for Fake* de Orson Welles (1973) ou *This is Spinal Tap* (1984) de Rob Reiner. A inovação em *Blair Witch* radica na utilização de uma estratégia narrativa simultaneamente transmediática e não linear, bem como na utilização da internet como veículo para a expansão narrativa. É neste sentido que Peter Lannenfeld (2004) considera *O Projecto Blair Witch* como um exemplo de sucesso da conjugação do cinema com elementos

de não linearidade. Em vez de procurarem dotar o documentário de não linearidade, os autores preferiram utilizar este modelo discursivo para estabelecer o que Lannenfeld apelida de hipercontexto, ou seja, os elementos que fornecem contexto narrativo, nomeadamente as premissas do mundo ficcional e as motivações das personagens, mas permanecem externos ao filme.

Desde 2001, com a estreia de *AI: Inteligência Artificial*, que se tornou comum a utilização da internet na expansão de mundos narrativos. Esta narrativa transmediática é constituída por duas composições distintas, um filme e um alternate reality game. A segunda composição, habitualmente designada por *The Beast*, pode mesmo ser classificado como uma narrativa transmediática autónoma, na medida em que congrega múltiplos sites da internet, com diferentes modalidades de expressão, e até compreende modalidades de projeção do mundo narrativo no mundo real. Através dos *trailers* promocionais do filme, os utilizadores eram conduzidos para o site *Cloudmakers*, que funcionou como agregador, fórum e ferramenta para a introdução de novos puzzles. O site operou, simultaneamente, como instância narrativa e interpretativa. Ao longo de um processo demasiado moroso para caber nesta breve genealogia, os utilizadores descobriam uma infinidade de sites, contactavam personagens fictícias e reconstruíam uma história de mistério que era periférica em relação ao filme, ainda que ambas habitassem um mundo narrativo pretensamente coerente. *The Beast* é considerado um dos primeiros ARG, instituindo um género que se tornaria profícuo nos anos seguintes. Em 2004, a 42 Entertainment, a mesma empresa que desenvolvera este jogo pervasivo, lançou outro ARG determinante para o estabelecimento deste género, *I Love Bees*, concebido para promover o videojogo *Halo 2*.

Porém, o exemplo escolhido por Jenkins (2006) para fundamentar o conceito de narrativa transmediática foi *Matrix*, que o autor considera o primeiro a adotar de forma consciente e sistemática a estratégia de narração transmediática. Em *Matrix* a coerência entre as várias composições é plena e há uma relação profunda entre estas, com a partilha de personagens e de elementos do enredo:

Os irmãos Wachowski jogaram muito bem o jogo transmediático, lançando primeiro o filme original para estimular o interesse, oferecendo algumas histórias de banda desenhada na internet para satisfazer a sede dos fãs *hard-core* por mais informações, estreando o anime em antecipação do segundo filme, lançando, em simultâneo, o jogo de computador para aproveitar a onda publicitária, concluindo o ciclo com *Matrix Revolutions*, e, em seguida, cedendo toda a mitologia aos jogadores do massive multiplayer online game. (p. 95)

Matrix, ao contrário de *The Beast/IA: Inteligência Artificial*, utilizou as propriedades transmediáticas para distribuir e fragmentar elementos narrativos substantivos e vinculados à lógica da narrativa. Jenkins (ibid.) e Long (2009) realçam precisamente a continuidade e a transmissão de elementos e funções narrativas entre o filme *Matrix Reloaded*, o videojogo *Enter The Matrix*, a curta metragem *The Flight of The Osiris* e o filme *Matrix Revolutions*,

estabelecendo um *continuum* narrativo assente na causalidade. Para todos os efeitos, *Matrix* é incontornável nas teorias narrativas transmediáticas, estando subjacente a quase todos os autores que analisaram este fenómeno. Nenhuma das incongruências visíveis em *Shadows of the Empire* está presente em *Matrix* e as composições que a constituem resistem à tentação de adaptar elementos nativos de outras composições.

A série televisiva *Lost* serviu também de base a uma vasta narrativa transmediática que procurava descodificar, ou nem por isso, o sincretismo do seu mundo narrativo hermético. Através de dois ARG, o mundo narrativo de *Lost* expandiu ou representou quase todos os detalhes dos seus existentes, da biografia dos passageiros menos afortunados, que não sobreviveram à queda do avião na misteriosa ilha, às organizações fictícias que povoam a narrativa. Segundo Aaron Smith (2009), a complexidade da narrativa “despoleta os impulsos enciclopédicos” (p. 18) dos utilizadores, levando-os a navegar por uma multiplicidade de composições, ao mesmo tempo que produzem paratextos que procuram sistematizar e interpretar a obra. Um destes textos, a enciclopédia online *Lostpedia*, assumiria uma enorme importância, tornando-se quase numa extensão do sistema narrativo, sintetizando elementos narrativos dispersos por vários meios ou que eram representados na série de forma subliminar. A este propósito, Smith conta que o aparecimento fugaz de um mapa da ilha na série de televisão permitiu que alguns fãs mais dedicados o copiassem e publicassem na *Lostpedia* (p. 81), ampliando o seu uso interpretativo a uma pluralidade de espetadores que, de outra forma dificilmente teriam acesso a este elemento narrativo.

A importância de *Lost NT* no âmbito das teorias transmediáticas traduz-se na sua utilização por Dena (2009) para identificar elementos intertextuais e estratégias de verosimilhança que cruzam as fronteiras do mundo narrativo para se manifestarem no mundo físico. A autora identifica esta estratégia na utilização das barras de chocolate Apollo Bars, uma marca fictícia que surgia na série e que se revestia de alguma importância no ARG *Lost Experience*. Dena considera que esta marca de chocolate transcende o artefacto dietético, não se limitando a percorrer o mundo da história como signo da narrativa, mas operando como um elemento que “invoca também o mundo real como parte do discurso diegético” (p. 303). Ainda que as Apollo Bars sejam produzidas e consumidas num mundo narrativo, possuem um site corporativo e anúncios televisivos, ao mesmo tempo que podem ser atribuídas aos participantes do ARG ou feitas pelos próprios utilizadores da narrativa, realçando o seu vínculo à narrativa (p. 301).

Esta preocupação com a criação de histórias passíveis de serem expandidas ou com a preservação da coesão de mundos ficcionais alheios tem sido transversal a diversos realizadores e criadores. J.J. Abrams, depois de *Lost*, implementou estratégias transmediáticas nos filmes *Cloverfield* (2008), *Star Trek* (2009) e *Super 8* (2011) e em séries de televisão como *Fringe*. A estratégia narrativa transmediática parece possuir uma enorme relevância na televisão, que Henry Jenkins (2011) atribui às propriedades da serialização.

Heróis, *Jericho*, *Alias* ou *Numb3rs*, são algumas das séries que contemplaram extensões transmediáticas.

Após *AI: Inteligência Artificial*, o cinema recorreu sobretudo a jogos pervasivos para desenvolver expansões transmediáticas. Um dos mais celebrados exemplos é precisamente *O Cavaleiro das Trevas* (2008), que motivou dois ARG distintos, *Why so Serious?* e *I Believe in Harvey Dent*. Ambos expandiam a narrativa do filme, oferecendo informação de contexto sobre os seus existentes, e convidando à participação dos utilizadores, tanto no seio das plataformas oficiais do ambiente narrativo como na sua materialização no mundo real.

Recentemente, a Marvel Entertainment encetou enormes esforços para fazer convergir todas as suas produções audiovisuais num mundo narrativo coerente. Esta estratégia procura integrar num sistema narrativo singular tanto os filmes das séries cinematográficas *Homem de Ferro*, *Hulk*, *Thor* e *Os Vingadores* como a série televisiva *Agents of S.H.I.E.L.D.* e diversas novelas gráficas.

Esta utilização da narrativa transmediática não se cinge a produtos comerciais e ao franchising, como a recente experiência transmediática de David Cronenberg *Body/Mind/Change* (2014) parece indicar.

As novas versões cinematográficas de *Star Trek*, compostas pelos filmes *Star Trek* e *Star Trek: Além da Escuridão*, atestam o conflito entre o discurso canónico, que prescreve a coesão do mundo narrativo, e as pulsões criativas. Apesar destes filmes reivindicarem a sua inclusão no mundo narrativo de *Star Trek NT*, rompem a continuidade por que este sempre pugnou, demonstrando a instabilidade dos modelos estruturais expansivos. O primeiro filme desta série descreve a entrada de um Spock ancião e de uma outra personagem num buraco negro e, conseqüentemente, a sua viagem para um passado não muito distante, quando este personagem era ainda um jovem oficial da frota estelar. Este acontecimento irá alterar as vidas de todos os personagens da narrativa *Star Trek NT*, instituindo uma nova linha temporal, um processo que só aparentemente é análogo do já referido *reboot*, na medida em que, em vez de reinventar as personagens e o cânone, utiliza as propriedades do mundo narrativo para subverter e inverter o cânone, dotando este mundo narrativo de duas formulações canónicas divergentes e incompatíveis. Uma estratégia que tinha já sido ensaiada pela DC Comics em 2005¹⁸ e que pode ser designada por multiverso: a integração de diversos mundos narrativos alternativos num mesmo universo diegético.

¹⁸ O estabelecimento do multiverso DC tinha como objetivo declarado fornecer algum tipo de coerência e propriedades identitárias à multiplicidade de textos produzidos e adquiridos por esta empresa ao longo de cerca de 50 anos. Ao contrário do que sucedia com a sua rival, a Marvel Comics, a generalidade das personagens da DC Comics pertenciam a mundos narrativos singulares e só muito raramente conseguiam estabelecer sinergias narrativas com outras personagens do universo DC.

3 - Ecosystema Mediático

A relação entre as narrativas transmediáticas e os meios digitais é algo ambígua e difícil de determinar. Ao longo do capítulo anterior, procurámos alicerçar a proto-história da narrativa transmediática no advento dos meios eletrónicos, reconhecendo na articulação do romance seriado com o teatro, a rádio e o cinema o esboço de uma ainda incipiente e largamente indefinida estratégia transmediática. As primeiras experiências consistentes de distribuir uma narrativa através de vários meios, e, simultaneamente, garantir coerência, continuidade, e a submissão dos fragmentos da narrativa a propriedades canónicas é anterior à massificação do digital. *Twin Peaks NT*, *Ficheiros Secretos NT*, *Star Trek NT* ou mesmo *Indiana Jones NT* derivam sobretudo da associação entre cinema e televisão, não se vislumbrando uma relação relevante com os meios digitais, tanto na difusão como na produção. No entanto, embora o paradigma mediático em que as primeiras narrativas transmediáticas se inscrevem remeta para a derradeira era dos meios eletrónicos de massas, a emergência desta estratégia narrativa coincide com o período em que os sistemas de computação começam a abandonar a sua fase larvar e a massificação de dispositivos digitais era já antecipada em diversos produtos culturais¹⁹. Por outro lado, a enunciação teórica do conceito de narrativa transmediática e a identificação das suas práticas no âmbito das indústrias culturais, durante a primeira década do século XXI, espelham já o reconhecimento da hegemonia do digital nos modelos de expressão e nos processos de produção, bem como a preponderância dos novos meios no enquadramento teórico dos estudos dos meios ou mesmo dos seus efeitos na narratologia. Neste sentido, narratividade transmediática e novos meios são fenómenos que se interpenetram, mesmo admitindo que possam ser estudados como entidades ontologicamente distintas.

Tendo em conta que a orientação epistemológica desta tese toma como ponto de ancoragem a narrativa, não pretendemos elaborar uma análise exaustiva das teorias dos novos meios. A nossa proposta passa antes pela identificação das propriedades e funções dos meios digitais que comportam dimensões narrativas e, sobretudo, que se revelam determinantes na contextualização da narratividade transmediática. Neste sentido, o fenómeno da narração transmediática remete para um paradigma que se caracteriza pela convergência e que deriva da conjugação de propriedades dos meios de massas e do digital. Ainda que a prática transmediática possa ser reconhecida em alguns sistemas narrativos característicos dos meios de massas, a sua atual relevância no seio das indústrias culturais e os processos de narração transmediática que estas instituem elevam-na ao estatuto de exemplo arquetípico do período de transição entre novos e velhos meios designado por convergência entre meios.

¹⁹ A relevância cultural do computador é representada em filmes como *Tron* (1982) e em textos cyberpunk como o romance *Neuromancer* (1984) e o anime *Ghost in the Shell* (1989)

3.1- A lógica do digital

Apesar das narrativas transmediáticas não exigirem a presença de composições digitais, é legítimo considerar que o seu estabelecimento, teorização e desenvolvimento terão sido influenciados pela lógica funcional e estrutural do digital. Elas operam num ecossistema mediático em que o digital se assume como funcionalmente preponderante, enformando a produção, difusão e recepção da generalidade dos produtos culturais.

A lógica do digital parece ter-se estabelecido bem antes de o computador pessoal, a consola de jogos ou o *smart phone* se terem transformado em eletrodomésticos triviais. Desde que Alan Turing (1936) desenvolveu os princípios da computação algorítmica que o computador se transformou numa espécie de profecia, pressuposto teórico e hipótese laboratorial. Nos últimos meses da Segunda Guerra Mundial, Vannevar Bush (1945) publicou um artigo em que identificava as analogias entre o conhecimento humano e o funcionamento de uma base de dados, preconizando a invenção de uma máquina de pensar – a Memex – que permitiria arquivar e recuperar informações ou conhecimento. O objetivo declarado de Bush era que esta máquina funcionasse como um auxiliar da memória, superando as suas limitações e substituindo o processo de associação que a caracteriza pela lógica funcional da mecânica (p. 121). A memex é uma espécie de mito fundador do computador e da internet, sendo invocada por Ted Nelson na formulação do conceito de hipertexto, nos anos de 1960.

Pouco depois de Bush sugerir a hipótese de uma máquina capaz de pensar, Norbert Wiener publica *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1961), renovando o conceito de cibernética, criado por William Ross Ashby nas primeiras décadas do século XX. Wiener expandiu a proposta de Vannevar Bush, preconizando a construção de máquinas capazes de adquirirem conhecimento e até de se reproduzirem (pp. 169-180). A cibernética e, em particular, a teoria dos jogos, teriam amplos efeitos políticos, económicos e culturais, funcionando como guia para as emergentes ciências informáticas e como matéria prima para os prognósticos e fantasias da ficção científica²⁰.

As teorias dos novos *media* derivam da herança de Marshall McLuhan (1987), que equiparara o *media* à mensagem, na medida em que o primeiro determinaria o processo de comunicação do segundo. Segundo McLuhan, as ferramentas que concebemos têm um impacto tão grande na criação, transmissão e recepção da mensagem que é legítimo considerar que estas moldam as sociedades e os indivíduos. As teorias dos novos *media* transportam esta perspetiva para os meios digitais, reconhecendo no computador um meio de comunicação, e não uma mera

²⁰O computador HAL de *2001 Odisseia no Espaço* (1968) é o exemplo paradigmático das potencialidades do computador, tanto na qualidade de ameaça como enquanto catalisador para a superação da própria humanidade, e ajudou a inscrever as máquinas de computação no imaginário coletivo. Em *All Watched Over by Machines of Loving Grace* (2011), uma série de documentários escritos e realizados por Adam Curtis para a BBC, o autor argumenta que, na segunda metade do século XX, o computador condicionou em absoluto a forma como compreendemos o mundo. Curtis defende que a lógica dos sistemas de computação contaminou a ecologia, a genética, a política e a economia, promovendo a conversão de todo o tipo sistemas às propriedades mecânicas da rede. Um processo que se terá iniciado muito antes do computador se ter transformado num eletrodoméstico.

ferramenta, e analisando o computador como “uma máquina de representação simbólica que opera em tempo real” (Luz, 2009, pp. 22-23). Este impacto transversal do digital foi realçado por Nicholas Negroponte (1996), que prescreve a transição de um modelo industrial caracterizado pelo átomo, ou seja, a preponderância da manifestação física dos produtos, para um baseado em bits, assente na conversão e distribuição digital. Negroponte não se refere apenas a produtos cuja transmissão possa circular em “auto-estradas de informação” (p. 20), mas também à conceção, fabrico e gestão de produtos baseados em átomos, antecipando a transformação e recontextualização profunda de todos os aspetos da produção e consumo.

Contudo, a descontinuidade entre novos e velhos meios não é, de forma alguma, consensual. James O’Donnell (2000), por exemplo, contesta tanto a abordagem de McLuhan, que classifica como “teorias do novo”, como “os pragmáticos do velho”, personificados por Trithemius, um abade germânico que se opôs de forma acérrima à imprensa. Apesar de reconhecer a validade de McLuhan, vê os seus estudos menos como história ou sociologia que como mitos. Quanto a Trithemius, O’Donnell faz notar que, independentemente da pertinência de algumas das suas críticas, o abade foi incapaz de compreender a necessária adaptação à imprensa e menos ainda o impacto que esta irremediavelmente teria nos mosteiros. O’Donnell prefere refutar a alegada novidade das propostas dos novos media e desmontar algumas das suas pretensões, em particular a ideia de uma biblioteca virtual, sem deixar de reconhecer a facilidade e velocidade no acesso à informação, assim como o potencial das narrativas não lineares, que os novos media postulam. O’Donnell compara a sua abordagem à de Cassiodorus, um erudito dos primeiros anos da Idade Média e contemporâneo da transição do papiro para o códice:

Cassiodorus escolheu um caminho que o levou a colocar novo vinho em velhas garrafas. Ele utilizou os instrumentos, os hábitos e as expectativas culturais do Império Romano em que tinha sido criado para fazer coisas novas, criar uma nova biblioteca. (p. 197)

Esta visão, ainda que menos conservadora e mais inserida no âmbito da diversidade de experiências que o digital comporta, está presente em autores como Bolter e Grusin (2000) ou Manovich (2000, 2008), que analisam as propriedades e os processos introduzidos pelos novos meios à luz dos modelos de representação dos velhos media. Esta perspetiva arqueológica dos novos media incide na capacidade dos meios digitais para superar e reconfigurar os modelos de mediação anteriores. Porém, há diferenças fundamentais na forma como estes autores compreendem ou avaliam as propriedades do computador como máquina de simulação de meios anteriores e, sobretudo, a sua especificidade ontológica.

Bolter e Grusin (2000), ao contrário de O’Donnell, invocam a herança de Marshall McLuhan na análise das relações entre novos e velhos meios, estabelecendo o conceito de remediação e considerando-o intrínseco à emergência de um novo meio, definindo-o como a representação de um meio noutra meio. Um processo marcado pela tentativa de ocultar o media antecessor

e pela busca da transparência na mediação (pp. 23-24). Esta perspectiva realça a continuidade entre os meios digitais e todos os media antecessores, admitindo a prevalência da lógica da remediação como indissociável do próprio processo de mediação. A singularidade dos meios digitais reside precisamente no reconhecimento das suas capacidades de remediação de uma pluralidade de meios, o que permite a estes autores vislumbrar no computador a remediação por excelência (p. 219).

A postura epistemológica de Lev Manovich (2001) também sugere a filiação da linguagem dos novos meios na história moderna das artes e culturas mediáticas, porém, o autor contesta a perspectiva reducionista do computador como mera máquina de remediação e simulação de meios antecessores. Apesar de reconhecer e assinalar as capacidades do computador como máquina de remediação, Manovich (2008) assevera que o computador introduz desde logo propriedades únicas, submetendo os conteúdos que representa a uma lógica distinta e permitindo operações ausentes nos media anteriores. É esta capacidade de integrar um conjunto de diferentes meios e, simultaneamente, gerar novas ferramentas ou tipos de media que faz dele um *metamedia*. A presença simultânea de diferentes meios num ambiente computacional não implica a eliminação das propriedades de cada um destes meios e, pelo contrário, atesta a capacidade do computador para aproximar ou estabelecer analogias entre diferentes modalidades de representação (p. 41). Para Manovich, o computador é um novo meio com características singulares, que, apesar de simular diferentes meios, lhes adiciona propriedades e, sobretudo, submete-os a uma lógica distinta (p. 42).

A característica central do computador, em que reside a singularidade dos seus modelos de representação e da sua lógica funcional, é o software, a forma como o computador remedeia e institui novas operações nos meios que integra, adicionando-lhes as propriedades específicas do digital. Ao contrário de Bolter e Grusin e em paralelo com Negroponte, Manovich elege a dissociação entre software e hardware como a característica definidora dos novos meios (p. 60). A promoção do computador a um *metamedia* revela a familiaridade do utilizador com a linguagem computacional e a emergência da cultura do software, permitindo que o computador possa ser compreendido como máquina cultural e, simultaneamente, um media cultural, capaz de representar todos os meios e gerar novas propriedades e ferramentas (pp. 68-69).

Embora Manovich reconheça no cinema algumas das propriedades normalmente atribuídas aos meios digitais, o autor assinala o interface, em particular as operações que este permite, como a manifestação prática destes princípios. O interface é aqui entendido como o mediador fundamental de todas as mensagens culturais, submetendo-as à sua lógica e modelo de hierarquização. Para Manovich, o interface supera a dicotomia forma e conteúdo, fundindo inexoravelmente ambos (p. 66). É precisamente esta articulação de conteúdos e ferramentas que o interface congrega que permite a Manovich (2008) anunciar que vivemos numa “cultura

do software” (p. 15), na medida em que é este que regula e medeia a forma como concebemos, produzimos, distribuimos ou acedemos a qualquer conteúdo.

A perspetiva arqueológica das modalidades de representação dos novos meios não impede Manovich (2001) de comparar o impacto da revolução digital em todos os níveis da comunicação com os efeitos mais modestos das anteriores revoluções mediáticas. Se o impacto da invenção da imprensa se limitou à difusão e o da fotografia ficou circunscrito a uma modalidade de comunicação singular, os novos meios reconfiguram a aquisição, manipulação, arquivamento e distribuição da totalidade dos meios (p. 19). O autor propõe-se precisamente identificar os princípios essenciais subjacentes aos novos media e a lógica funcional que estes imprimem a todo o ecossistema mediático, enunciando cinco princípios funcionais: a codificação numérica, a modularidade, a automatização, a variabilidade e a *transcodificação* (pp. 27-48).

A codificação numérica reflete os aspetos formais e informáticos que regulam o processo de digitalização, a conversão e a representação numérica de conteúdos sob a forma de dados. A modularidade remete para a natureza estrutural dos novos meios e é decorrente do processo de codificação, presumindo a representação de módulos nuclear e funcionalmente independentes numa estrutura composta. A novidade introduzida pelo digital reside na possibilidade de reverter a montagem destes elementos e na possibilidade de estes serem manipulados autonomamente. A codificação numérica e a modularidade são precisamente identificadas pelo autor como as características concêntricas dos novos meios, enquanto as restantes traduzem princípios mais profundos e elaborados (p. 45). A automatização refere-se à capacidade dos novos meios para desenvolverem composições modulares de forma automática ou segundo modelos pré-configurados. A variabilidade, que decorre da codificação numérica e da modularidade designa a inexistência de objetos fixos ou permanentes. Por fim, a transcodificação estabelece o computador como uma máquina cultural, que postula princípios, convenções e modelos organizacionais.

Robert K. Logan (2010) vai expandir os princípios identificados por Manovich, sugerindo catorze características que distinguem os novos meios dos seus antecessores. A categorização de Logan pretende refletir facetas notórias dos novos meios, como o desenvolvimento de modalidades de comunicação bidirecional ou o acesso e disseminação de informação, e aspetos com impacto mais profundo e estruturante, como a integração e interoperabilidade de múltiplos meios, a portabilidade, a constituição de comunidade e a transição da lógica do produto para a do serviço (pp. 48-49). Esta extensa lista não pretende identificar propriedades singulares que estejam ausentes dos meios tradicionais, na medida em que determinados meios podem admitir algumas delas, mas antes realçar a capacidade do processo de digitalização para as integrar cumulativamente, levando o autor a concluir que a distinção entre velhos e novos meios reside precisamente em os segundos possuírem cumulativamente todas estas propriedades (p. 51). Logan admite que estas características e

os princípios funcionais identificados por Manovich se sobrepõem e complementam, mas argumenta que, ao contrário deste, a sua preocupação é menos com os mecanismos dos novos meios que com os seus efeitos (p.50). Numa clara evocação da célebre máxima de McLuhan (1987) “the media is the message”, Logan equipara estas catorze características a mensagens dos novos meios.

A categorização proposta por Robert K. Logan pretende atualizar e expandir as conclusões de McLuhan para um paradigma mediático distinto. Os meios digitais preconizam uma nova era, que o autor classifica como a era dos meios interativos digitais, e que supera a era eletrónica (p.28). Enquanto o período que McLuhan analisara se definia pela prevalência dos meios de massas, os novos media configuram “o acesso individual a meios interativos” (p. 6). A resistência dos meios eletrónicos à comunicação bidirecional, à personalização ou à capacidade do recetor se transformar em produtor e determinar os conteúdos encontra-se em oposição às catorze propriedades enunciadas por Logan. O próprio estabelecimento de comunidades, que ambos os paradigmas mediáticos postulam, é distinto, com os meios de massas a configurarem a partilha de um espaço emocional, enquanto os novos meios promovem a partilha de um espaço cognitivo (p. 52).

A identificação das propriedades e atributos dos meios digitais, bem como do paradigma mediático que instituem, convida a uma análise comparativa entre estes e os meios de massas, tal como sucedera aquando do advento dos meios eletrónicos, e questionar a relação entre a arte e a mediação. Walter Benjamin (2006), nos anos 30, estudou os efeitos da reprodutibilidade técnica, assinalando os juízos pejorativos de muitos intelectuais do seu tempo sobre o cinema que, perante um meio gerado pela técnica e concebido para a receção em massa, o resumiam a um passatempo alienador (p. 237). A opinião de Benjamin é mais favorável ao cinema, encontrando neste os ecos do efeito de choque tentado pelo dadaísmo e do esvaziamento das suas possibilidades contemplativas, e realça o impacto sensorial e psicológico da imagem que não pode ser fixada. Benjamin identifica precisamente alguns dos aspetos que fazem do cinema o exemplo paradigmático dos meios de massas:

Em parte alguma, mais do que no cinema, as reações dos indivíduos, cuja soma constitui a reação em massa do público, se manifestam à partida condicionadas pela sua massificação iminente. E na medida em que se manifestam, controlam-se. (p. 230)

É esta ideia da receção coletiva e simultânea do cinema que permite a Benjamin distingui-lo da pintura e, paradoxalmente, aproximá-lo da arquitetura, que sempre prescreveu a aproximação da obra às massas e se encontra vinculada a modalidades de receção semelhantes (p. 231).

A tecnicização e massificação da arte é um tema central durante toda a era dos meios eletrónicos. Por exemplo, a combinação entre arte e indústria é revista por Theodor Adorno (1991) numa perspetiva acentuadamente mais crítica do que a que encontramos em

Benjamin. Adorno, tal como a generalidade da escola de Frankfurt, considera que a tecnicização da obra de arte a torna inconciliável com a indústria cultural e, em última instância, conduz à sua eliminação. Por outro lado, mesmo autores como McLuhan identificam alguns efeitos perversos dos meios eletrónicos, como a promoção da iliteracia.

As propriedades dos novos meios identificadas por Logan ou Manovich colocam estes em confronto com os meios de massas. Enquanto os meios eletrónicos pressupõem a receção em massa, sincronizada e unidirecional, os meios digitais parecem privilegiar a receção individualizada, a personalização da mediação e a comunicação bidirecional.

A emergência dos meios digitais e as propriedades que estes inscrevem no ecossistema mediático refletem-se necessariamente nas várias modalidades de representação narrativas. Qualquer narrativa é produzida e remediada num determinado contexto mediático e, tanto numa perspetiva determinista, que celebre o novo e o poder transformativo da tecnologia, como numa ótica mais conciliatória, que postule uma posição redutora dos efeitos da tecnologia, o impacto da mudança de paradigma mediático nas modalidades de expressão de narrativas não pode ser desconsiderado.

Há uma relação direta entre as três eras da comunicação sugeridas por McLuhan, depois expandidas para cinco por Logan, e as formas narrativas que estas propiciam e promovem. As eras oral, literária e eletrónica configuram modelos de representação narrativos distintos, seja na produção de textos nativos como na remediação de textos anteriores. Interessa, portanto, determinar em que medida o estabelecimento de um paradigma mediático digital enforma e determina a produção, remediação e transmediação de narrativas. Lev Manovich (2001) associa os princípios funcionais dos novos meios a modelos de representação assentes na não linearidade e decorrentes da estrutura organizacional da base de dados. Neste sentido, o autor analisa propriedades como a navegabilidade e, apesar de admitir a possibilidade dos novos meios contarem histórias, coloca a base de dados em oposição à narrativa, concluindo que se tratam de modalidades organizativas distintas (p. 255), na medida em que a narrativa prescreve um conjunto de ações e eventos organizados e hierarquizados. O autor resume os efeitos da matriz estrutural das bases de dados na narrativa da seguinte forma:

elas não têm um princípio ou um fim; na realidade, elas não possuem desenvolvimento temático, formal ou qualquer outro que permita a organização dos seus elementos em sequências. Pelo contrário, são uma coleção de elementos individuais, em que cada elemento possui a mesma importância que qualquer outro. (p. 218)

Esta oposição entre narrativa e bases de dados tem sido questionada por autores como Jill Walker e Marie-Laure Ryan. Walker (2004) afirma que a identificação de padrões narrativos em massas de dados é característica da forma como compreendemos e descodificamos o mundo (p. 10), justificando precisamente a atomização de conteúdos e reivindicando a sua

pertinência naquilo que apelida de narrativas distribuídas. Ryan (2005) também contesta a ideia de Manovich da base de dados como inimigo da narrativa utilizando um exemplo trivial, a consulta referencial de um determinado tema num site dedicado da internet. A autora recorre à expedição de Lewis e Clark, realizada nos primeiros anos do século XIX e que permitiu cartografar uma parte significativa do oeste norte-americano, para demonstrar que é possível reconstruir cronologicamente esta viagem através do recurso a elementos organizados segundo o modelo da base de dados. A natureza modular não só não é impeditiva do ordenamento cronológico como permite “ao leitor transportar uma lupa para determinados aspetos da história sem perder de vista o todo”²¹.

A conclusão de Manovich sobre a não sobrevivência da narrativa no modelo organizacional da base de dados é indicativa das dificuldades e desafios que os sistemas digitais introduziram no campo da narratologia. Tal como Ryan e Walker demonstram, a conclusão de Manovich está longe de ser consensual. De certa forma, podemos até sugerir que Manovich extrai o antagonismo entre estes dois conceitos de uma série de textos digitais característicos do final dos anos 90 e que são analisados no seu livro *The Language of New Media* (2001), nomeadamente *Myst* e *Doom*. Por outro lado, como demonstraremos em capítulos subsequentes, a modularidade, a variabilidade e a dimensão performativa que o interface postula permitiram diluir ou mesmo questionar as propriedades narrativas de grande parte dos textos digitais. A era dos meios digitais interativos parece preconizar a generalização e a revalorização de atributos que os textos produzidos em outros paradigmas tendiam a desconsiderar ou desvalorizar, como Espen Aarseth argumenta em *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), mas que não estariam absolutamente ausentes.

O conflito entre os atributos dos sistemas digitais e as modalidades de organização narrativas será discutido no Capítulo 3 desta tese. Porém, como nota prévia, sugerimos a versão DVD do filme *Memento*, realizado por Christopher Nolan, como exemplo da aplicação dos princípios dos novos meios e das possibilidades dos dispositivos digitais em determinadas aplicações narrativas. A especificidade da estrutura narrativa do filme, na sua versão cinematográfica, reside no ordenamento cronologicamente inverso das sequências que a constituem. O realizador pretendia mimetizar os efeitos sintomáticos da doença do protagonista, que não possui memória de curto prazo e vive num perpétuo estado de desfamiliarização. Este ordenamento inverso do discurso narrativo permite que, à semelhança da personagem, também o espetador não consiga estabelecer uma relação de causalidade entre a ação presente e aquelas que a antecederam. O formato digital do DVD, por admitir a fragmentação modular do filme, autoriza a representação cronológica das sequências, ou seja, a construção de uma nova narrativa a partir do mesmo conteúdo, com uma ordenação linear dos eventos e que não produz o efeito de desfamiliarização que caracteriza a versão cinematográfica.

²¹ <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm>

3.2- Convergência Mediática

Em paralelo com o desenvolvimento dos sistemas digitais, alguns estudiosos dos meios e a própria indústria começaram a detetar um fenómeno não antecipado por uma parte significativa dos autores dos novos meios. Enquanto alguns anunciaram os meios digitais como prenúncio de uma nova era da comunicação, que tornaria obsoletos todos os meios anteriores, outros começaram a reconhecer as marcas de um processo de transição, em que novos e velhos meios partilham o mesmo ecossistema. Em *Culture of Convergence: Where Old and New Media Collide* (2006), Henry Jenkins critica a retórica característica dos anos de 1990 que preconizava a extinção dos velhos meios, recorrendo precisamente a Nicholas Negroponte como exemplo paradigmático desta postura (p. 5). Jenkins assinala que estas conclusões possuíam uma carga pejorativa, vinculada a um preconceito que tendia a classificar os velhos meios como passivos, por oposição à interatividade postulada pelo digital, e a considerações mais utópicas que realistas, em que o computador surgia “não para transformar a cultura de massas, mas para a destruir” (p. 6).

Para Jenkins e uma série de outros autores, este paradigma da revolução digital é um equívoco e, pelo contrário, sugerem que o ecossistema mediático que os novos meios ajudaram a instituir veio potenciar as sinergias entre novos e velhos meios. Jenkins cita Ithiel de Sola Pool como o profeta da convergência, colocando-o em oposição ao profeta dos novos meios, Marshal McLuhan, e o primeiro a reconhecer a convergência entre meios como um modelo de negócio, num texto escrito em 1983.

A convergência, segundo Pool, seria característica de um longo período de transição, em que novos e velhos meios partilhariam o mesmo ecossistema mediático, que se caracteriza por “decisões táticas e conseqüências indesejadas, sinais contraditórios e interesses divergentes e, sobretudo, direções incertas e desfechos imprevisíveis” (ibid., p. 11). O argumento de Jenkins é que o parricídio inevitável dos meios não tem fundamento e que, tal como o cinema não tinha logrado matar o teatro, vários meios podem coexistir num mesmo ecossistema mediático. O autor conclui que os novos meios não vêm exterminar os seus antecessores, mas antes promover a sua reconfiguração formal e funcional (p. 14).

A análise de Jenkins centra-se menos na inevitável e irremediável hegemonia do digital do que na forma como, por exemplo, a política e as indústrias culturais associaram as propriedades específicas do digital a sistemas convergentes, que articulam uma vasta panóplia de dispositivos mediáticos. A narrativa transmediática é precisamente uma das modalidades de convergência que o autor estuda, eleita como produto paradigmático desta fase de transição. Jenkins conclui anunciando a era da convergência:

Bem-vindos à cultura da convergência, onde os velhos e os novos meios entram em colisão, os movimentos de cidadãos se cruzam com as companhias de media, o poder do produtor de media e o poder do consumidor de media interagem de formas

imprevisíveis. A cultura da convergência é o futuro, mas está agora a ganhar forma. (p. 260)

A partir desta ideia de convergência cultural, Mark Deuze (2009) procura determinar uma ontologia do sujeito no meio. Segundo o autor, a nossa vida pode ser compreendida como sendo vivida nos meios de comunicação, em vez de com estes (p. 467). É esta vida nos media que Deuze contrapõe à ideia de McLuhan (1987) dos meios como extensões do homem. Uma das conclusões do autor é precisamente que a cultura da convergência se caracteriza por sobrepor consumo e produção, transformando-as em atividades simultâneas. A abordagem de Deuze (2007) reflete também os aspetos materiais e mercantis da cultura da convergência, que remete para o hipercapitalismo – o termo que Phil Graham utiliza para definir o modo como atividades economicamente produtivas enformam a plenitude da vida da totalidade da sociedade –, e para a transformação do próprio consumo num ato criativo (p. 29)

A análise mais instrumental deste fenómeno, ancorada nas implicações comerciais, tem passado pela identificação e valorização de estratégias que combinem as possibilidades comunicacionais da convergência. Jeffrey-Poulter (2003) demonstrou que o estabelecimento de sinergias entre diferentes áreas de entretenimento permitiria um melhor posicionamento de produtores e autores no mercado digital. Askwith e Gary (2008), por sua vez, enfatizam o desenvolvimento de estratégias convergentes por parte das corporações de media, que passaram a apostar no estabelecimento de redes de integração horizontais – o fornecimento de múltiplos conteúdos associados – e verticais – a incorporação da totalidade de um processo de produção (p. 521).

A cultura da convergência tem sido analisada sobre múltiplas perspetivas, realçando os aspetos culturais que a sinergia entre meios comporta e o tipo de textos que promove. Roy Ascott (citado por Dena, 2009, p. 1) faz notar que os criadores artísticos contemporâneos já não estão interessados em trabalhar apenas nos meios digitais, mas antes naquilo que classifica como *moistmedia*, que comporta uma multiplicidade de representações e expansões. Frank Rose (2011), embora não utilize o termo convergência, propõe-se a compreender de que forma os novos meios têm contribuído para reconfigurar o cinema e a publicidade, admitindo que estes têm permitido o despontar de modelos narrativos que suscitam uma renovação profunda na forma como contamos histórias ou vendemos produtos.

Outros autores têm enfatizado as modalidades de convergência específicas de alguns meios. A propósito da convergência entre televisão e computador, Lisa Parks (2003) realça que não se trata de uma mistura, mas sim da reorganização e reconfiguração da própria televisão em termos lógico-funcionais (p. 134). Parks pretende demonstrar a forma como a articulação entre o computador e a televisão permitiu personalizar a própria televisão, contornando as limitações intrínsecas aos seus modelos de difusão. É esta associação entre televisão e digital que permite à autora identificar o que classifica como televisão 2.0, que Aaron Smith (2009) descreve como permanecendo essencialmente televisão, mas substancialmente mais

complexa (p. 13). A televisão tem-se revelado um meio especialmente fértil para a análise da convergência. Carlos Scolari (2009b), por exemplo, sugere o termo hipertelevisão para designar a nova configuração da televisão num ecossistema mediático caracterizado pela convergência, que se traduz na adição de propriedades interativas e colaborativas aos seus modelos de representação.

A cultura da convergência é hoje considerada uma das formas mais apropriadas para descrever um ecossistema mediático em que os meios digitais não eliminaram os seus antecessores, mas antes promoveram a sua reconfiguração, provocando mutações profundas nas suas modalidades de expressão. A transmediação é precisamente uma das facetas mais notórias da convergência, permitindo que as propriedades da convergência possam ser aplicadas à construção e expansão de narrativas. Se a intertextualidade evidenciara o diálogo entre os textos de uma cultura, a convergência estabelece uma cultura através do diálogo entre meios, fundindo inexoravelmente forma e conteúdo, produção e consumo, vida e meio.

4- Conclusão

A narrativa transmediática insere-se então no seio dos fenómenos de convergência e no processo de transição em que velhos e novos meios coexistem no mesmo ecossistema mediático, com os segundos a reconfigurarem e dotarem os primeiros de propriedades intrínsecas ao digital. É nesta cultura da convergência, nas suas diversas modalidades, que a narrativa transmediática se inscreve .

A convergência, como fenómeno lato e abrangente, assente nas relações entre consumidores, produtores, textos e meios, pode ser analisada sob diferentes perspetivas. Cada uma destas modalidades de análise compreende estes produtos da convergência segundo critérios ontológicos, formais e teleológicos diferentes, identificados a partir das ferramentas, metodologias e objectivos programáticos das disciplinas em que são produzidos. Algumas teorias enfatizam as implicações comerciais da convergência, subordinando os textos que esta produz à sua funcionalidade num sistema *franchizado*. Outras teorias preferem invocar a natureza semiótica do processo comunicacional, procurando identificar o processo de construção de uma marca através da utilização da convergência entre meios, enfatizando o estabelecimento de uma estrutura dotada de sentido, que postula valores e propriedades estéticas através de diferentes meios.

A narrativa transmediática é precisamente um dos aspetos mais notórios da convergência mediática e, como tal, é um objeto de estudo interdisciplinar, complexo e multifacetado. Para as modalidades de análise centradas no *franchising*, a narrativa transmediática funciona como parte integral de uma estratégia de promoção e alavancagem de diferentes conteúdos. As teorias semióticas, por outro lado, tendem a realçar a natureza semio-narrativa deste fenómeno, inserindo-a na *brand fiction* ou associando-a a práticas transmediáticas que não incluem exclusivamente textos narrativos.

Em termos lógico-formais, a definição de narrativa transmediática remete para critérios essencialmente narrativos. Presume a representação de uma narrativa fragmentada e modular através de diferentes meios, regulada pela coerência e traduzida no estabelecimento de relações de continuidade, implícitas ou explícitas, entre as diferentes composições que a integram. A narrativa transmediática aspira à totalidade, pretendendo representar e descrever o mesmo mundo narrativo através de uma pluralidade de meios de expressão, e é delimitada exclusivamente a partir de critérios narrativistas.

Neste sentido, a narrativa transmediática é um conceito autónomo, mesmo quando integrado num sistema de consumo de mercadorias intertextuais ou nas estratégias de transformação de um mundo narrativo em marca. Ainda que a maior parte das narrativas transmediáticas logrem estabelecer-se como marcas, a *brand fiction* não é regulada por critérios de coesão, coerência ou singularidade, admitindo adaptações e integrando elementos não narrativos. O mesmo pode ser dito em relação aos sistemas de entretenimento assentes em mercadorias intertextuais, cuja submissão instrumental a critérios económicos compreende a narrativa como um efeito ou estratégia localizada. À semelhança da *brand fiction*, estes sistemas de entretenimento não se deixam regular por critérios narrativos, operando como uma amálgama de conteúdos filiados num *franchise*.

É através da sua formulação narrativista que as narrativas transmediáticas divergem dos fenómenos tradicionais de transmediação. A narrativa transmediática não adapta, traduz ou converte um conteúdo através de diferentes meios. Pelo contrário, inscreve os conteúdos apresentados em diferentes meios num mundo narrativo total. A metáfora estrutural da narrativa transmediática é a expansão e não a conversão. Cada composição que integra a narrativa transmediática deve possuir elementos narrativos singulares e que permitam expandir o seu mundo narrativo.

O estabelecimento deste mundo narrativo transmediático obedece então a duas disposições centrais: a coesão e o cânone. A coesão é o princípio que regula a lógica narrativa, determinando a submissão de todas as composições a um cânone. Este, por sua vez é, simultaneamente, o livro de estilo da narrativa, representando tons, ambientes e códigos culturais, e um livro de regras que estabelece as proposições verdadeiras ou possíveis nesse mundo narrativo, determinando as condições da sua expansão. A narrativa transmediática não comporta textos apócrifos e estabelece as condições narrativas em que o mundo narrativo pode ser expandido sem perder a sua coerência diegética.

No entanto, esta classe de narrativas padece das indefinições comuns todos os sistemas textuais que procuram articular a narrativa e os meios digitais. Enquanto produto da convergência, as narrativas transmediáticas espelham os processos de reconfiguração operados pelos novos meios, com a adição de propriedades estranhas aos meios tradicionais e modalidades discursivas que remetem menos para a hierarquia que para a base de dados.

Muitas das categorias e princípios em que assentam os novos meios e que se revelam cruciais para a compreensão da narratividade transmediática, como a modularidade, a navegabilidade ou a organização característica da base de dados, representam um desafio para a narratologia tradicional, ainda ancorada na manifestação linear do discurso. A possibilidade de ser o utilizador a determinar a ordem a que acede a cada uma das composições inscreve as narrativas transmediáticas no dilema narratológico mais vasto que opõe a narrativa à interatividade, um espaço ainda mal cartografado e que partilha com a narrativa hipertextual, o videojogo ou a realidade virtual. No próximo capítulo procuraremos identificar as implicações estruturais dos novos meios na narratologia, que, na sua essência, residem na adequação desta disciplina a modalidades discursivas não lineares ou multi-lineares.

Capítulo 3: Narrativa Tradicional e Contemporânea

“Lord Polonius: What do you read, my lord?
Hamlet: Words, words, words.
Lord Polonius: What is the matter, my lord?
Hamlet: Between who?
Lord Polonius: I mean, the matter that you read, my lord.”

William Shakespeare, Hamlet

“West of House
You are standing in an open field west of a white house,
with a boarded front door.
There is a small mailbox here.

>Open mailbox”

Narrativa digital Zork (1980)

As narrativas transmediáticas, como produto característico da ubiquidade dos fenômenos de convergência mediática e da fluidez do digital, remetem para modelos de representação que diferem de forma substantiva daqueles que encontramos no cinema ou no teatro. Porém, ao contrário da narrativa interativa ou do videogame, o estabelecimento da narrativa transmediática traduz a integração de uma plêiade de meios num sistema narrativo singular, admitindo formulações narrativas e lúdicas. Esta classe de narrativas incorpora diferentes estratégias, processos, morfologias e funções, ao mesmo tempo que preserva as especificidades e idiosincrasias dos meios que a constituem. Ao contrário de alguns modelos narrativos dos novos meios, a narrativa transmediática não pretende reivindicar uma ruptura com a tradição narratológica, mas sim agregar modalidades de expressão distintas ou mesmo antagônicas numa estrutura com uma significação própria. Logo, a narrativa transmediática convida a uma análise que, simultaneamente, articule as teorias narrativas tradicionais e os formatos narrativos emergentes.

Qualquer investigação sobre narrativa acaba, mais tarde ou mais cedo, por se deparar com a necessidade de definir, clarificar ou mesmo domesticar este conceito. As abordagens formalistas e, sobretudo, linguísticas, ao concentrarem-se naquilo que são as unidades nucleares do fenômeno narrativo e nas condições mínimas em que se processa a narratividade, contribuíram para gerar um conceito extremamente amplo de narrativa que se confunde com o processo de conhecimento e até com o próprio pensamento. A narrativa, enquanto modelo de organização de informação, pressupõe um processo de transformação, regulado pela lógica de causalidade, que está presente na maior parte dos textos e é subjacente ao fenômeno mais lato da comunicação humana. A forma como recordamos determinados eventos, estabelecemos associações ou interpretamos o mundo em redor espelha este modelo organizativo, o que permitiu alguns autores reconhecerem a dimensão

narrativa a qualquer texto que presuma um processo de transformação. Esta definição abrangente de narrativa permite classificar um teorema como uma narrativa ou, no mínimo, admitir que este comporta uma dimensão narrativa.

O carácter extremamente amplo e potencialmente polissémico do conceito de narrativa, que comporta uma infinidade de significados e sentidos, encontra reflexo no âmbito teórico, materializando-se na proliferação de propostas teóricas e modelos metodológicos. Como afirma Wallace Martin, em *Recent Theories of Narrative* (1987), o estudo de narrativas é uma actividade cumulativa, em que a emergência de novos géneros narrativos ou abordagens metodológicas institui e reconfigura teorias narrativas ou pode dar um novo fôlego a propostas teóricas há muito abandonadas (p.30). O autor atribui esta fecundidade à vastidão da própria disciplina, que comporta uma multiplicidade de abordagens possíveis. A aplicação da linguística, por exemplo, enfatizou a relação entre o texto narrativo e as características formais e analíticas que o enquadram, convidando a uma análise interdisciplinar. Já os formalistas preferiram conjugar os aspetos formais com a tradição literária. Outras teorias realçaram a relação entre o texto e o autor, o leitor ou o contexto social e cultural em que este foi produzido e é interpretado. O argumento de Martin é precisamente que esta proliferação de teorias da narrativa é mais ilustrativa da multiplicidade de abordagens que o tema permite do que de uma disputa acérrima entre teorias antagónicas.

A identificação de padrões universais que comportem todos os textos narrativos, independentemente do género ou do meio, marcou indelevelmente todas as teorias narrativas do século XX, mesmo aquelas que contestaram a pretensão de estabelecer uma grande teoria que justificasse a totalidade do fenómeno narrativo. Antes da publicação da *Morfologia do Conto Russo* de Vladimir Propp (2003), em 1928, e da aplicação aos fenómenos narrativos das metodologias propostas por Ferdinand de Saussure no *Curso de Linguística Geral* (1995), publicado em 1916, as teorias narrativas decorriam da Antiguidade Clássica. A narrativa dividia-se então em duas classes, identificadas por Platão em *A República* (1993), a *mimesis* e a *diegesis*. A primeira refere-se à imitação da ação, utilizada para descrever o teatro e as artes cénicas, e a segunda à narração da ação, estando subjacente a quase todos os géneros literários. Por outro lado, os modelos morfológicos do processo de narração identificados por Aristóteles na *Poética* (2008), dominaram a forma como as narrativas eram compreendidas ou classificadas, especialmente no que se refere ao enredo e à unidade dramática. Tal não significa que os processos e técnicas de narração tenham permanecido imutáveis, mas tão somente que não foi feito qualquer esforço para formular novas teorias gerais da narração. Enquanto objeto de estudo, a narrativa resistiu à expansão científica que caracterizou os séculos XVIII e XIX e permaneceu acantonada nos estudos literários, combinando a raiz clássica com modalidades de análise marcadas pelo biografismo, historicismo e esteticismo, presas numa poética que privilegiava a figura do autor, o rigorismo formal do seu estilo e a utilização de códigos de género.

A transposição de ferramentas e metodologias científicas para o campo das humanidades conduziu a um paradigma epistemológico que se traduziu na renovação e reconfiguração dos pressupostos de Platão e Aristóteles. De certa forma, era já notória em Aristóteles a intenção de esboçar uma teoria geral da narrativa que não se baseasse nas características específicas da história narrada, mas antes na identificação das características nucleares de dois gêneros textuais distintos – a tragédia e a epopeia. Os formalistas, e, posteriormente, os estruturalistas, vão invocar esta herança aristotélica e estabelecer as bases da narratologia, substituindo o relativismo dos estudos literários pela analítica e pela lógica dedutiva.

Formalistas e estruturalistas partilham um objetivo comum, a identificação de padrões universais aplicáveis a todas as narrativas. Enquanto formalistas como Vladimir Propp realçaram os aspetos funcionais das técnicas literárias, utilizando como corpus o conto tradicional russo, os estruturalistas advogaram uma teoria abrangente da narrativa que se baseasse na disciplina mais científica das humanidades, a linguística. As teorias linguísticas procuraram estabelecer a narrativa como uma estrutura – um conjunto de elementos integrado numa totalidade orgânica dotada de sentido – aspirando a uma universalidade que Propp, com um corpus extremamente restrito, não lograra atingir. Roland Barthes (1975), um dos mais celebrados narratologistas, baseando-se nas conclusões de Saussure (1995) vai defender precisamente que a narratologia comece onde a linguística acaba e utilizar a metáfora do botânico que, após descrever a flor, se dispensa da infrutífera e redundante tarefa de descrever o *bouquet* (p.240). O argumento de Barthes é que a linguística, depois de identificar as regras e padrões que presidem à construção e interpretação da frase, não concebe nada para além desta. Caberia à narratologia procurar a unidade estrutural superior à soma das partes, as regras e a gramática a um nível superior, à semelhança do que a linguística operara na descrição da frase. O semiólogo francês equipara a narratologia a uma segunda linguística, que teria por objeto não a frase mas o enunciado narrativo.

É através dos estruturalistas e do reconhecimento da linguagem como matriz estrutural da narrativa, equiparada a um ato discursivo, que a narratologia se vai estabelecer. Uma parte muito significativa dos estudos narratológicos passou assim pela identificação de modelos organizacionais e funcionais da semântica, da sintaxe e da gramática na narrativa. O argumento central do estruturalismo é que a linguagem opera a mediação entre o sujeito e o mundo, não apenas registando mas, sobretudo, constituindo o próprio mundo. Os princípios lógico-formais que regulam a linguística revelaram-se cruciais para o estabelecimento da ciência da narrativa, permitindo a transposição para o campo da análise de narrativas da terminologia utilizada pela linguística na identificação dos elementos constituintes de uma proposição. Os estruturalistas desenvolveram um apurado método para dissecar narrativas e isolar os seus elementos nucleares que produziria amplos efeitos em todas as subsequentes teorias narratologistas.

Contudo, apesar dos reconhecidos méritos das ferramentas emanadas da linguística e as vantagens desta metodologia, a utilização da linguagem como matriz estrutural da narrativa e o estabelecimento de uma gramática geral de processo narrativo contribuíram para expor a natureza incerta e indeterminável da linguagem. Em vez de uma estrutura monolítica e invariante, como os linguistas presumiam, a linguagem revelou-se instável, contraditória e dependente do sujeito no processo de produção de sentido. As teorias pós-estruturalistas e pós-modernas, apesar de admitirem a pertinência da linguística na análise de sistemas narrativos e aceitarem a preponderância da linguagem no processo de compreensão e construção do mundo, vão concentrar-se nas consequências dessa conclusão, enfatizando a incerteza e o dinamismo subjacentes à própria utilização da linguagem. Se o estruturalismo procurava padrões, simetrias e paralelismos entre textos, o pós-estruturalismo vai procurar contradições, conflitos e estabelecer relações entre diferentes textos. A abordagem pós-estruturalista à narrativa vai realçar o conflito entre diferentes discursos no interior do texto e na sua relação com outros textos, bem como a relação entre um texto e todos os outros textos que o habitam. A investida do pós-estruturalismo coloca também em questão figuras como o autor ou a própria hierarquia de ações e eventos.

Por outro lado, a crítica à visão monolítica do texto e a valorização do leitor enquanto parte integrante da estratégia textual, cooperando na construção do texto, questionaram ou refrearam os excessos das investidas linguísticas no campo da narrativa, permitindo o estabelecimento de teorias ancoradas no receptor. O cognitivismo, por exemplo, desenvolvido por autores como David Bordwell (1992) e Edward Branigan (1992), reconhece a centralidade do interpretador no processo narrativo, assumindo que este e os autores da obra partilham as chaves para codificar e decodificar a narrativa, revelando-se particularmente pertinente no âmbito da narrativa cinematográfica. Os cognitivistas propõem-se associar o conceito de *schema*, o conhecimento adquirido pelo sujeito, que é utilizado para organizar ou antecipar informações sensoriais, e a sua afetação emocional, ao reconhecimento de padrões narrativos. Os estímulos sensoriais que o filme contém permitem a reconstrução e compreensão da fábula, estabelecendo um conhecimento que, por sua vez, é independente do estímulo que está na sua base. A interpretação do espectador de um filme é feita a partir das pistas fornecidas e, sobretudo, da sua própria experiência de visionamento de filmes, num matrimónio entre os esquemas de perceção que o utilizador transporta consigo e aqueles que o próprio filme estabelece.

À semelhança do que aconteceu com o cinema, também o advento dos meios digitais e dos fenómenos de convergência mediática vieram levantar desafios à generalidade das teorias narrativas. Porém, ao contrário dos modelos narrativos tradicionais, os novos sistemas narrativos suscitam questões mais profundas e, em última análise, obrigam à reconfiguração do próprio conceito de narrativa, na medida em que não estão intrinsecamente comprometidos com a linearidade discursiva. As teorias formalistas e linguísticas, ou mesmo

a generalidade dos pós-estruturalistas, escolheram como objetos de estudo textos literários ou filmes e, conseqüentemente, tomaram a linearidade discursiva como constante, abordando a não linearidade de uma forma mais metafórica que literal. As propriedades não lineares do código, um dos motivos que James O'Donnell (2000) aponta para a sua prevalência sobre o papiro, manifestam-se, sobretudo, em textos considerados não narrativos, como as enciclopédias, ou em obras com uma estrutura fragmentada e cuja utilização instrumental privilegia a consulta, como um catálogo ou mesmo a Bíblia. Excluindo alguns gêneros narrativos quase experimentalistas, como uma parte da ficção pós-moderna, e operações específicas que transcendem a leitura convencional de um texto narrativo, como a releitura ou a consulta referencial, o texto narrativo configura a linearidade discursiva como intrínseca ao processo de produção de sentido. Este compromisso entre a narrativa e a linearidade discursiva não é, de forma alguma, exclusivo da literatura. A linearidade discursiva é particularmente preponderante no cinema, com o dispositivo a não prever sequer o acesso não linear a fragmentos da narrativa:

Em condições normais de visionamento, o filme controla em absoluto a ordem, frequência e duração da apresentação dos eventos. Não é possível saltar uma parte maçadora ou fazer durar um momento mais rico, recuar para uma passagem anterior ou iniciar no final do filme e desenvolver um percurso a partir daí. (David Bordwell, 1992, p. 74)

Os novos modelos narrativos encerram uma multiplicidade de dilemas epistemológicos, expressos na sua descrição genérica como “histórias em guerra com as palavras cruzadas”²². Em que medida um texto que se constrói no ato de leitura pode ainda ser considerado uma narrativa? Se este texto é uma narrativa, será que ainda permanecem válidas as teorias narrativas assentes na linearidade ou, pelo contrário, estas terão que ser revistas? Estas questões têm sido respondidas de diferentes formas e alguns autores têm argumentado a independência epistemológica dos sistemas lúdicos e de textos que se constroem através da performance ou das escolhas do leitor em relação à narrativa. Esta tendência tem sido particularmente notória no campo da ludologia, em que a relevância da performance é frequentemente colocada em oposição à narrativa. Espen Aarseth (2004) ou Marku Eskelinen (2004), por exemplo, reclamam que um texto performativo é ontologicamente distinto de uma narrativa, configurando não uma hierarquia de ações e eventos mas sim de performances:

Uma sequência de eventos encenados corresponde a um drama, uma sequência de eventos narrados a uma narrativa e, talvez, uma sequência de eventos produzida pela manipulação de equipamentos e que siga regras formais constitui um jogo. (Eskelinen, 2004, p.37)

Procuraremos neste capítulo apresentar os aspetos preponderantes das principais teorias narrativas e as revisões propostas ou sugeridas pelos novos modelos narrativos, bem como as

²² Esta frase, utilizada como jargão e anedota nos círculos da ficção interativa, é atribuída a Graham A. Nelson no documentário *Get Lamp* (2010).

figuras e propriedades que estes introduziram ou revitalizaram. Interessa, portanto, determinar em que medida as figuras e estratégias que os novos modelos narrativos postulam são realmente novas ou, pelo contrário, se estes atualizam tendências que estavam em hibernação ou que eram demasiado esparsas e fragmentadas para sustentarem teorias narrativas. Este breve resumo das teorias narrativas pretende espelhar o longo percurso entre teorias que postulam uma gramática geral da narrativa – reconhecendo-a como uma estrutura dotada de significados, significantes e produtora de sentido –, a descoberta de um texto em luta com todos os significados, interpretações e discursos que o habitam e, por fim, o conflito entre narrativa e jogo.

A distinção que propomos entre teorias narrativas tradicionais e contemporâneas é operatória e não pretende refletir o primado das segundas ou tão pouco a superação das primeiras. Esta diferenciação remete para os objetos de análise adotados por estas teorias. Classificaremos como teorias narrativas tradicionais todas aquelas que se desenvolveram através da análise de um corpus constituído por textos lineares ou de narrativas representadas em meios que favorecem ou impõem a linearidade discursiva. Por outro lado, definiremos como teorias narrativas contemporâneas aquelas que tomam como objeto os sistemas narrativos digitais ou característicos da convergência de meios.

1 - Teorias narrativas tradicionais

As teorias narrativas que classificamos como tradicionais derivam então da dicotomia entre história e discurso. Ou seja, da distinção entre os elementos que constituem uma história e a forma como esta é narrada. Aristóteles, ao analisar a *Odisseia* de Homero, assinala a assincronia entre a cronologia da história e a sua ordenação na narrativa, fazendo notar que esta obra começa *in media res*. O Livro I da *Odisseia* inicia-se com Ulisses desaparecido há dez anos, enquanto o jovem Telémaco tenta afastar os muitos pretendentes da sua mãe e a deusa Atena procura a clemência de Zeus para o infortunado Ulisses. O início *in media res* da *Odisseia* enforma a narrativa segundo um conjunto de efeitos predeterminados, que toma a ordem cronológica das ações e eventos na fábula como matéria prima, mas submete-os a uma ordenação distinta. Para o filósofo grego, o enredo é precisamente a categoria unificadora da narrativa que, ao contrário da personagem, organiza eventos e ações segundo a lógica da causalidade, dando forma à tragédia e à epopeia:

Se houver uma só personagem, isso não implica, como pensam alguns, unidade de enredo. Com efeito, numa só pessoa concentra-se uma infinidade de acontecimentos, alguns dos quais não se podem reduzir a uma unidade; e também há muitas ações de uma só pessoa com as quais não se forma uma acção única. (Aristóteles, 2008, p. 52)

Ao analisar os modelos narrativos da tragédia à luz da unidade da ação, Aristóteles vai distinguir entre enredos simples e complexos. Os primeiros imitariam ações simples e coerentes, como os enredos por episódios, enquanto os segundos imitariam ações complexas,

que recorrem à peripécia e ao reconhecimento – a mudança de fortuna através de determinado acontecimento transformador e a passagem da ignorância ao conhecimento. A narrativa representada na *Odisseia* não é um produto das vicissitudes e desventuras de Ulisses, mas da forma como estas são organizadas em um ou mais enredos. A existência de um modelo organizacional e hierarquizado de eventos e ações, assente na causalidade, é assim central a quase todas as teorias narrativas desde a *Poética* de Aristóteles

A análise formal e estrutural de narrativas recuperou este binómio patente nas teorias Aristotélicas, sistematizando-o na distinção teórica entre conteúdo e forma. Esta dicotomia deu origem a um conjunto de termos homólogos, que pretendem refletir o nível do significado e do significante numa narrativa. Vladimir Propp em *Morfologia do Conto* (2003) distingue entre fábula – o plano da história – e intriga – o plano do discurso. Dependendo da tradição teórica, a intriga pode ser apelidada de *plot*, enredo ou discurso narrativo e a fábula pode ser designada como história ou diegese. Ainda que estes termos possam ser considerados homólogos, possuindo afinidades evidentes, podem também adquirir qualidades e significados autónomos em diferentes tradições teóricas. A fábula remete para o plano do conteúdo, os elementos que constituem a história. A intriga pelo contrário, refere-se à forma, classificação, apresentação e hierarquização de elementos da história segundo a sua funcionalidade narrativa. A fábula corresponde à história, organizada cronologicamente, enquanto a intriga assenta nas formas de expressão da história segundo os modelos organizacionais da narrativa.

A proposta de Vladimir Propp, que pode legitimamente ser considerada precursora da moderna utilização deste binómio, passa então pela distinção entre a matéria que constitui a história e o modo como esta é organizada sob a forma de narrativa, bem como o modo como estes dois planos se articulam num texto. É neste sentido que Propp identifica um conjunto de esferas de ação e funções, ou tipos de ações, que lhe permitirá inferir personagens e ações padronizadas que sejam comuns a todo o seu corpus de análise. Esta centralidade da narração enquanto processo lógico-formal assume uma enorme importância em todas as subsequentes investigações narratológicas, mesmo entre aquelas que contestam ou refutam a validade e amplitude das funções de Propp.

A narratologia tomou como objeto preferencial de estudo a intriga e não a fábula, tendo em conta que a hierarquização de ações e eventos ou a sua ordenação só podem ser inferidas a partir da sua expressão no discurso. A fábula funciona então como “um conjunto de inferências” (Bordwell, 1992, p.57), reconstruída com base na sua discursivização. Seymour Chatman (1978) resume esta dependência da fábula em relação ao discurso afirmando que “os eventos da história são transformados em plot pelo seu discurso, o modo de apresentação”(p.43). A abordagem tradicional da narratologia convidou a uma análise da fábula assente na sua funcionalidade no discurso do texto, conduzindo à identificação das

unidades nucleares da história através da sua organização em sintagmas narrativos ou, no caso dos cognitivistas, em *schemas*.

A articulação entre história e discurso é frequentemente colocada em torno de parâmetros como a lógica narrativa e a ordem temporal. A lógica narrativa remete para o modelo de organização sequencial de ações e eventos. Propp sugerira a divisão do conto em 31 unidades básicas, apelidadas de funções, que pretendem designar ações determinantes na construção narrativa do conto. Ainda que um conto as possa suprimir parcialmente, Vladimir Propp considera que as funções que o constituem são invariavelmente ordenadas de forma linear e sequencial. Os estruturalistas vão contestar a rigidez deste modelo organizacional, sugerindo uma ordenação lógica e estrutural, assente em oposições. Claude Bremond (1973) e Tzvetan Todorov (1993) propõem que a articulação destas funções obedeça a uma ordem lógica, que organize as ações em enredos e sequências. A lógica narrativa implica assim a ordenação morfológica dos elementos nucleares da história em sequências que refletem o desenrolar de um determinado processo, da situação inicial ao desfecho, submetendo as ações da história a uma estruturação lógica.

A exposição das discrepâncias temporais entre o plano da história e as modalidades da sua representação sob a forma de discurso foram analisadas exhaustivamente por Gérard Genette (1995). A propósito de *Em Busca do Tempo Perdido*, de Marcel Proust, este autor identifica e classifica as várias modalidades do que classifica como assincronias entre a história e o discurso. Para além da ordem, em que se incluem as prolepses, as analepses, e a própria suspensão do tempo, Genette assinala também a frequência e a duração como marcas do desfasamento entre os eventos da história e a sua narração. A primeira refere-se à diferença entre a frequência da ocorrência de um ou vários eventos e a frequência da sua narração. O mesmo evento pode ser representado singular ou repetidamente e uma série de eventos pode ser coligida iterativamente na narração ou preservada a sua multiplicidade. A segunda também decorre da distinção entre o tempo da história e do discurso, mas reflecte a diferença entre a duração dos eventos na história e a sua narração. Um período relativamente longo de tempo pode ser sintetizado numa curta frase e um momento fugaz pode estender-se por várias páginas.

A dicotomia história e discurso é sobretudo operatória, e não permite designar dois planos ontologicamente distintos, mas antes duas dimensões que, apesar de poderem ser metodologicamente discerníveis, são indissociáveis. O ato de narração pressupõe, necessariamente, a existência de um conteúdo narrado. E, por sua vez, o conteúdo só pode ser acedido ou atualizado através da sua expressão num discurso. Trata-se então de uma distinção instrumental, que pretende isolar os dois planos que habitam uma estrutura narrativa: o plano narrativo e o plano da expressão.

1.1 - Narrativa e Meio

Um dos principais argumentos das teorias narrativas com vocação universalista é a independência da estrutura narrativa em relação ao meio em que esta é representada. Ancoradas na linguagem verbal ou nas características formais da narração, as grandes teorias narrativas nascidas no século XX procuraram contornar ou desconsiderar os efeitos e propriedades das modalidades de expressão e representação no próprio processo de narração.

Autores como Roland Barthes (1999), Claude Bremond (1973) ou Tzvetan Todorov (1982) elegem os textos literários como objetos preferenciais de análise, sugerindo que os padrões aí identificados seriam comuns a todas as narrativas e absolutamente independentes do meio. Esta abordagem linguística encontrou eco fora do campo literário e está presente nos estudos de Christian Metz (1999a), que encara o filme como um enunciado discursivo e estabelece analogias entre signos audiovisuais e verbais. A grande sintagmática de Metz, uma adaptação para a linguagem cinematográfica do conceito linguístico de sintagma, que pressupõe e demarca a unidade de significação numa oração, pretende identificar unidades de montagem na cadeia fílmica e a sua relação entre o tempo do discurso – a ordenação das ações e eventos na narrativa – e o tempo da história – a cronologia das ações e eventos na fábula. Seymour Chatman (1978), que também utiliza a linguagem verbal como modelo para a linguagem cinematográfica, recorrendo, sobretudo, a categorias desenvolvidas por Roland Barthes, vai-se inspirar em Bremond e na transportabilidade da história para argumentar que a narrativa é uma estrutura independente de qualquer meio (p. 20), mesmo admitindo que o meio se possa especializar em determinados efeitos narrativos em detrimento de outros (p.30).

A narrativa cinematográfica revelou-se um terreno particularmente espinhoso para a aplicação de modelos estruturais da linguagem verbal, demonstrando a dificuldade em transportar categorias da linguística para além do estrito campo da narrativa verbal, malgrado a reconhecida pertinência da sua metodologia e de algumas das suas conclusões. David Bordwell (1992) foi um dos autores que desmontou a incursão linguística no campo cinematográfico, assinalando a incapacidade destas teorias para enquadrar, ou mesmo identificar, a totalidade dos elementos que constituem a linguagem cinematográfica. Ao elaborar uma reflexão crítica das várias teorias da linguagem cinematográfica, Bordwell afirma que o filme não possui equivalentes para os aspetos mais básicos da linguagem verbal (p.26), refutando assim as teses que compreendiam uma obra cinematográfica como um enunciado discursivo. Segundo o autor, a utilização de modelos e categorias emanadas da linguagem verbal revelam-se incapazes de incorporar todas as técnicas cinematográficas ou tendem a desconsiderar aspetos fundamentais do cinema e que dificilmente poderiam ser compreendidos enquanto marcas de enunciação, como determinados movimentos de câmara ou efeitos óticos.

Malgrado a pretensão de universalidade que tinha estado na base da aplicação de ferramentas da linguística no âmbito da narratologia, a maturidade da linguagem cinematográfica revelou-se um terreno estranho para teorias emanadas da linguagem verbal, povoado por elementos que resistiam ou só parcialmente poderiam ser equiparados a enunciados discursivos. A este propósito, veja-se a exclusão do som nas análises fílmicas de Christian Metz (ibid.). As investigações de Bordwell (ibid.) e Edward Branigan (1992) demonstraram que muitos dos pressupostos dos estruturalistas não eram universalmente aplicáveis e que lhes faltava a dimensão cognitivista. Em vez de procurarem padrões narrativos através da linguística, estes autores vão identificar o que apelidam de *schemas* narrativos, um termo retirado da psicologia cognitiva, que pretende descrever um conhecimento já adquirido e que serve para antecipar, prever, classificar e organizar um fluxo de informações sensoriais (Branigan, 1992, p. 13).

Ao concentrar-se na narrativa como processo, e não como estrutura – uma gramática –, e ao recuar à dicotomia fábula e intriga de Vladimir Propp para estabelecer uma teoria geral do processo narrativo, David Bordwell (ibid.) oferece uma definição de narração que contempla a especificidade do meio. A dependência da narrativa do meio reside numa característica que Bordwell acrescenta à fábula e à intriga²³ – o estilo – que inclui precisamente a especificidade dos modelos de representação de cada meio. A sua definição de narração contempla então tanto os aspetos universais do processo de narração como as técnicas subjacentes ao meio em que a narrativa é representada: “a narração é o processo em que a intriga e o estilo do filme interagem para sugerir e canalizar a construção da fábula pelo espetador” (p. 53).

A independência do meio é um dos principais atributos da narrativa na generalidade das teorias tradicionais e assume particular importância entre aquelas que se propõem a identificar padrões universais. Seja na sua variante radical, que postula a total independência da narrativa em relação ao meio, ou mais moderada, que reconhece a independência da intriga, mas que a articula com as modalidades de expressão configuradas pelo meio, a narratologia convida a uma análise abrangente do fenómeno narrativo. O advento do cinema recuperou parcialmente a relevância do meio, mas, como veremos adiante, só com o advento do digital e a consequente erosão da linearidade discursiva é que a questão do meio adquiriu um renovado destaque.

1.2 - *Plot*

O objetivo desta tese é descrever o papel do cinema no processo de narração transmediático, e não o estabelecimento de uma gramática geral da narrativa que comporte as modalidades transmediáticas. Logo, o nosso compromisso é menos com a linguística que com a narração enquanto processo e, por este motivo, utilizaremos preferencialmente o termo *plot*, que nos

²³ Bordwell utiliza o termo russo *syuzet*, desenvolvido por Vladimir Propp e habitualmente traduzido para português como intriga.

parece mais adequado aos objetivos a que nos propomos. Desenvolvido por E.M. Forster em *Aspects of the Novel* (2002), o conceito de *plot* enfatiza a causalidade, subjacente à lógica narrativa, e a ordenação temporal dos eventos, reduzindo a dicotomia história e intriga à sua significação mais elementar e operativa. A utilização deste termo não impede a sua conjugação com figuras emanadas da linguística, como pode ser atestado pelas reflexões de Seymour Chatman (1978), que integram tanto o conceito de *plot* como as categorias funcionais de Roland Barthes. Esta simplicidade que a definição de *plot* acarreta permite uma utilização mais instrumental e menos ambivalente do que a generalidade dos termos utilizados para descrever o plano da expressão de conteúdos narrativos. Utilizaremos os termos enredo, intriga e discurso narrativo como sinónimos de *plot*, independentemente dos significados autónomos que estes possam possuir em determinadas tradições teóricas, salvo nos casos específicos, e devidamente assinalados, em que a sua articulação no seio de uma determinada teoria narrativa não o permita.

O *plot* está assim no cerne da definição da narrativa como uma totalidade de elementos organizados segundo determinados princípios, integrando a lógica narrativa, a sintaxe narrativa e a ordenação temporal. O conceito de E. M. Forster (ibid.), adaptado a partir da noção de intriga dos formalistas, pretende designar a articulação dos princípios de causalidade que determinam a expressão dos eventos e a sua ordenação temporal no discurso narrativo. A descrição que Seymour Chatman (ibid.) oferece da função do plot parece-nos particularmente elucidativa e fundamentada: “os eventos de uma história são transformados em plot através do seu discurso”. O plot remete então para a dimensão do evento, a ordenação e hierarquização das ações e acontecimentos no processo de narração.

A linearidade discursiva que caracteriza a generalidade dos formatos narrativos tradicionais, da oralidade à literatura e ao cinema, manifesta-se precisamente na submissão dos eventos à lógica narrativa. Neste sentido, Seymour Chatman considera mesmo que a inexistência de plot numa narrativa é uma “impossibilidade lógica”(p.47) e classifica algumas experiências literárias pós-modernas, como *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam* de Jorge Luís Borges, enquanto representativas de uma anti-narrativa, na medida em que questionam os pressupostos subjacentes à própria lógica organizativa da narrativa. Mais do que preconizar um novo modelo narrativo ou prescindir do enredo, estas experiências fazem depender os seus efeitos do reconhecimento da ausência do enredo ou de linearidade discursiva (p. 57). Esta conclusão é semelhante à de Richard Neupert (1995) que, a propósito da análise do desfecho na narrativa cinematográfica, afirma que um texto fílmico aberto, em que a história e o discurso não possuem desfecho ou resolução, é uma estratégia narrativa que visa questionar a própria ideia de resolução ou a convencionalidade do seu uso em textos narrativos (p. 137).

A principal preocupação de grande parte das teorias narrativas assentou então no reconhecimento e identificação de modelos morfológicos do processo de narração. O modelo

clássico, desenvolvido por Aristóteles, que vigorou como padrão no ocidente durante quase dois mil anos, ainda que adaptado às convenções de gênero e aos costumes de cada época, demonstra no cinema uma vitalidade que já não possui na literatura. O romance naturalista, o advento do romance psicológico e as tendências literárias pós-modernas assentaram em estratégias narrativas que postulavam modelos menos rígidos e mais variáveis de organizar ações e eventos num texto narrativo. O modelo morfológico de Aristóteles (2008), baseado na tragédia, pressupõe que o processo de transformação que configura a passagem do infortúnio à fortuna, ou vice-versa, se divida em três fases: prólogo, nó e desenlace. O prólogo inclui a informação de contexto externa à ação, o nó é o acontecimento ou ato que despoleta a transformação e o desenlace é o período entre o nó e o final da tragédia, quando se consuma a transformação anunciada. Não é difícil estabelecer um paralelismo direto entre este modelo e as estruturas em três actos, de Syd Field (2005), e em cinco atos, de Gustav Freytag (1900), amplamente utilizadas para descrever o processo narrativo no cinema clássico ou nos seus sucedâneos atuais.

Tzvetan Todorov (1993) também se baseou no modelo de Aristóteles para atualizar a morfologia do processo narrativo, procurando uma amplitude não restrita à tragédia ou à epopeia e que refletisse o impacto da linguística no estabelecimento da narratologia. A narrativa é encarada como um processo de transformação com cinco fases, cuja sucessão e progressão radica na lógica da causalidade: equilíbrio, desequilíbrio provocado por uma ação, reconhecimento da existência do desequilíbrio, tentativa de repor o equilíbrio e, por fim, a reposição do equilíbrio.

Estas sequências de Todorov derivam da sintaxe, identificando existentes – as personagens e o cenário – e processos – ações e forças catalisadoras da transformação – num paralelismo claro com a estrutura gramatical de uma frase, com nomes, verbos e funções sintagmáticas. Apesar de a generalidade das propostas linguísticas reconverter e corrigir a rigidez das funções de Propp, é possível encontrar os seus ecos em modelos narrativos que partilham afinidades com o seu corpus, como a jornada do herói de Joseph Campbell (1973), que teve um impacto reconhecido no plot de filmes como *Star Wars* e *Matrix*, e que foi concebida como ferramenta de análise comparativa de mitos, com vista à identificação de um arquétipo do herói comum a uma multiplicidade de mitologias.

Roland Barthes (1975), recorrendo a metodologias e ferramentas emanadas da linguística, divide a expressão dos elementos da história em categorias funcionais, postulando que todos os elementos de uma narrativa desempenham inexoravelmente uma ou mais funções, que não refletem divisões formais do discurso narrativo, como os capítulos ou os parágrafos, e tão pouco os comportamentos e motivações das personagens (p.244). Começa por distinguir entre funções e índices, embora estes últimos também sejam unidades funcionais. Os primeiros designam ações com consequências, dividindo-se em funções cardinais, cuja remoção altera a narração da história, e catalisadoras, cuja eliminação não tem impacto na lógica narrativa. Os

índices podem também ser divididos entre aqueles que reportam às características dos actantes da narrativa e os informantes, que fornecem coordenadas espaço-temporais. Esta classificação de funções proposta por Barthes espelha a natureza funcional de todos os elementos que constituem a narrativa. A análise nuclear da fábula depende então da funcionalidade de cada uma das suas unidades no texto, ou daquilo que elas significam na estrutura discursiva da narrativa. A validade das unidades funcionais de Barthes é confirmada pela sua aplicação ao cinema por Seymour Chatman (ibid.). O autor norte-americano utiliza estas funções em narrativas cinematográficas para distinguir entre eventos nucleares ou satélites. Os primeiros pretendem designar elementos determinantes na construção do *plot* e os segundos são secundários, podendo ser dispensados sem ferir a coerência da narrativa (pp. 53-56).

David Bordwell (1992), no campo da narrativa cinematográfica, prefere enfatizar a narrativa como processo e estratégia de narração. Bordwell utiliza o termo *intriga*, invocando a *syuhzet* de Vladimir Propp, que opõe ao conceito de discurso, na medida em que este se filia na abordagem da narrativa como ato enunciativo e, por este motivo, revela-se pouco adequado no âmbito da narrativa fílmica. O processo de narração pressupõe a associação entre *intriga* e estilo, com a primeira a ser dramática e independente do meio, enquanto o segundo é técnico e decorre das modalidades de expressão suportadas pelo meio. A *intriga* é assim um sistema que “corresponde à organização e apresentação da fábula” (p.50), controlando a quantidade de informação da fábula, a forma como deve ser hierarquizada e a relação entre os elementos formais que determinam a apresentação da narrativa e as informações da fábula que devem constar dessa apresentação. Bordwell identifica três princípios que presidem a este sistema: lógica narrativa, tempo e espaço. O primeiro corresponde ao estabelecimento, desenvolvimento e ênfase da relação causal entre eventos, mesmo quando esta é deliberadamente ilusória. O segundo consiste na organização de eventos e ações de uma forma independente da fábula. O terceiro remete para as condições que permitem ao espectador construir o espaço da fábula. O autor está menos preocupado com a tipologia do *plot*, ou mesmo com a sua definição, que com o processo de narração.

Uma das modalidades em que as tipologias do *plot* procuraram enquadrar o conteúdo, conjugando a lógica narrativa com a composição de ações e eventos é a identificação de macro-estruturas que representem o sentido global de um texto. Este tipo de proposta macro-estrutural possui uma longa tradição e, ainda que o termo tenha uma raiz marcadamente linguística, foi utilizado tanto no âmbito da narratologia como no criticismo ou nas teorias literárias, ainda que sob diferentes designações. Seymour Chatman (ibid.) define estas macro-estruturas como a forma em que “agrupamos *plots* segundo as suas semelhanças estruturais” (p.84), reconhecendo Aristóteles (2008) como o pioneiro deste tipo de classificações. O processo de transformação que a narrativa configura permitiu a Aristóteles agrupar enredos através das propriedades do herói ou das suas vicissitudes. Este modelo de

classificação é desde logo notório na distinção entre tragédia e comédia, com a primeira a imitar ações de homens iguais ou superiores à realidade e a segunda a imitar homens inferiores (Aristóteles, (p. 40). Esta distinção primordial associa-se a uma outra, mais complexa, que remete para as características do herói, nomeadamente a sua bondade ou maldade, e para o desfecho. Aristóteles reconhece assim diversos tipos de enredos, que se caracterizam por resultarem no sucesso ou infortúnio de um protagonista e na sua categoria moral, como herói ou vilão. Identifica então seis tipos de enredos, distribuídos em duas categorias centrais – o sucesso e o fracasso – e delimitados a partir da bondade ou maldade do protagonista.

O modelo sugerido por Northrop Frye (1990) segue na mesma direção, mas é bastante mais complexo e faz depender a tipologia do *plot* da relação entre o protagonista e a audiência. Ao contrário do relativismo que os juízos sobre a bondade ou maldade do protagonista irremediavelmente comportam, Frye prefere assentar as macro-estruturas do *plot* na identificação ou reconhecimento das diferenças entre o protagonista e as outras personagens que habitam o texto, assim como entre este e a própria audiência (pp. 33-35). Sugere assim um conjunto de modalidades, que pretendem refletir os diferentes modelos macro-estruturais e servir de fundamento para a demarcação de géneros: o mítico corresponderia a um protagonista ontologicamente superior, de carácter divino; a novela e o conto popular retratam um homem superior aos restantes e ao ambiente em que habita; a alta mimesis, em que inclui a epopeia e a tragédia, configura um homem superior aos demais, mas não ao seu ambiente natural; a baixa mimesis, em que insere a generalidade da ficção realista, postula um homem que não é superior aos outros ou ao seu ambiente; e, por fim, o irónico, que retrata um homem inferior à audiência. O autor vai dividir cada um destes modelos em seis categorias, estabelecidas a partir das afinidades e combinações que estabelecem com os modelos que lhe estão mais próximos. A crítica mais frequente a esta tipologia de Frye, à semelhança do que sucedia em Aristóteles, é a sua dependência de premissas ancoradas em princípios relativistas e morais. Seymour Chatman (ibid.), por exemplo, contesta não apenas o subjetivismo deste tipo de análises como o próprio carácter aleatório da demarcação destas categorias: “porquê quatro tipos e seis fases, em vez de seis tipos e quatro fases ou dez tipos e dez fases?” (p.87). A crítica de Chatman estende-se a todos os modelos macro-estruturais derivados do conteúdo por dependerem da aceitação de conceitos vagos e relativos, como bondade ou maldade e ignorância ou conhecimento, e, conseqüentemente, oferecerem tipologias marcadas pelo subjetivismo ou não suficientemente versáteis para serem aplicadas com rigor a um corpus mais abrangente.

O modelo organizativo subjacente à narrativa pressupõe a ordenação e associação de eventos numa sequência lógica, dotada de sentido, e, conseqüentemente o reconhecimento do papel concêntrico do *plot* na identificação de sequências padrão e dos motivos temáticos subjacentes ao texto. A linearidade dos meios em que a generalidade dos textos analisados

por estas teorias narrativas são representados convida a uma análise instrumental da fábula, condicionada pela sua expressão no discurso narrativo e submetida à lógica narrativa.

1.3 - Fábula

Os elementos que constituem a fábula tendem a ser classificados em oposição à forma como são representados no discurso narrativo. A fábula dispõe os eventos numa sucessão cronológica e o seu modelo organizacional é o do inventário, ao contrário da estrutura hierarquizada da narrativa. Estes elementos podem ser considerados como uma camada de significação autónoma, detentora de uma estrutura independente, como o faz Claude Bremond, realçando precisamente a transportabilidade da história. A identificação dos elementos do plano do conteúdo tem, sobretudo, motivações operacionais e metodológicas, na medida em que fábula e narrativa são produções simultâneas e indissociáveis, sendo extremamente complexo admitir a existência de um referente pré-textual ou sequer delimitar ontologicamente a fábula fora da sua expressão no discurso.

Diferentes autores utilizam termos distintos para se referirem a este nível do significado ou conteúdo da narração. O conceito de história é amplamente utilizado por autores como Todorov ou Genette, que também sugere o termo universo diegético para definir os elementos que constituem este plano. A abordagem narratologista tende a conferir preponderância apenas aos eventos da fábula, na medida em que estes correspondem a ações que se materializam no modelo discursivo da narrativa, relegando os existentes à sua dimensão funcional de suportes da ação. A narratologia analisa o plano da história como uma sintaxe narrativa, subordinada à lógica narrativa e associada às macro-estruturas do *plot*. A identificação de unidades nucleares e funcionais na história convida a uma análise centrada na sua articulação num sintagma narrativo, associando indubitavelmente história e discurso, e estabelecendo a pertinência da primeira de acordo com a sua funcionalidade no segundo. A análise dos elementos da história implica, concomitantemente, a análise da sua relevância no processo de narração.

A aplicação de uma lógica instrumental aos elementos da história convida ao estabelecimento de uma taxonomia que evidencie a relevância da sua funcionalidade. Roland Barthes, em *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative* (1975), afirma que uma narrativa é integralmente constituída por funções, com todos os seus elementos a funcionarem como significantes e a produzirem sentido, mesmo que este se restrinja a evidenciar o carácter irrelevante de um dado elemento da história (pp. 244-245). Este argumento é utilizado por Seymour Chatman para formular juízos em relação a textos narrativos, sugerindo que um elemento da história cuja relevância nunca é demonstrada indicia uma construção narrativa deficiente.

O teste de relevância da narração de um determinado elemento da história é utilizado por Barthes para criticar a representação ou descrição de objetos cuja função se esgota no efeito

de real. Este conceito, apresentado pelo autor num texto precisamente intitulado *L' Efet de Réel* (2002), pretende que a única função desempenhada por estes objetos é a falsa representação do realismo. Estes elementos remetem menos para a representação do real que para um código estilístico, ou um uso convencional, que cria o efeito de real sem, contudo, o representar²⁴.

Esta visão marcadamente instrumental dos elementos da história presume uma rutura com teorias literárias que tomam como objeto o romance, em particular o romance naturalista do século XIX, marcado pela proliferações de detalhes e descrições. O estabelecimento de uma gramática geral da narrativa permite que aspetos que a generalidade dos autores literários e as próprias convenções do romance como género textual autónomo consideram fulcrais sejam classificadas como expansões discursivas, dependentes do subjetivismo estilístico do autor ou da criação de efeitos representativos. James Wood (2010), por exemplo, considera que a representação de detalhes aparentemente insignificantes e personagens estruturalmente irrelevantes está no cerne da maturidade do próprio romance, invocando Gustav Flaubert, Charles Dickens ou Leon Tolstoi como exemplos paradigmáticos desta estratégia. O autor utiliza o termo *haecceitas*, desenvolvido pela teologia medieval para indicar as características individualizantes ou singulares de uma pessoa ou objeto e, posteriormente, adaptado por Gerard Manley Hopkins, para designar os detalhes que conferem palpabilidade ao texto narrativo. O autor considera-os significativos, mesmo quando não é possível aferir a sua funcionalidade na lógica narrativa. Wood aceita a premissa metodológica de Roland Barthes de que estes objetos pretendem criar o efeito de realidade, mas rejeita a forma enfática como o semiólogo francês determina ou exclui a sua relevância no processo de produção de sentido.

Nas artes miméticas, como é o caso do teatro ou do cinema, a ideia de funcionalidade é ainda mais pungente, com a economia narrativa que caracteriza estas modalidades de expressão a convidar à abreviação ou eliminação de todos os elementos que não possuam funções significativas no *plot*. A arma de Tchekhov, baseada numa máxima do dramaturgo e escritor russo, é um exemplo paradigmático do primado da relevância na representação de elementos da história. Anton Tchekhov postulava o princípio dramático que todos os elementos da história que não sejam determinantes devem ser removidos e que, se uma arma for apresentada na narrativa, esta terá necessariamente que ser disparada²⁵. No caso específico do cinema, que domina por completo a quantidade de informação da fábula que deve ser apresentada e a sua hierarquização, a ideia que o espetador “nunca adquire o máximo acesso à fábula”(Bordwell, 1992, p. 54) é particularmente premente. Se nenhuma narrativa

²⁴ Um dos exemplos mais famosos que Roland Barthes utiliza para ilustrar este efeito é precisamente o dos penteados utilizados em filmes sobre a antiga Roma, que funcionam como um código que pretende significar Roma.

²⁵ A máxima atribuída a Tchekhov e citada nas memórias de S. Shchukin (1911) é a seguinte: “If you say in the first chapter that there is a rifle hanging on the wall, in the second or third chapter it absolutely must go off. If it's not going to be fired, it shouldn't be hanging there”

apresenta todos os eventos da fábula, então a relevância e pertinência desta apresentação depende da sua redução e submissão à lógica organizativa da narrativa.

Os elementos da fábula, independentemente da sua funcionalidade instrumental no *plot*, dividem-se em duas categorias. Os eventos, que contemplam todas as ações e acontecimentos representados ou sugeridos na narrativa, e os existentes, que integram as personagens, os elementos cenográficos e as características do universo diegético.

Apesar dos eventos possuírem uma relevância notória na organização da narrativa, a fábula prevê ações que, apesar de necessariamente terem ocorrido, foram sintetizadas ou excluídas. Chatman (ibid.) ilustra estes intervalos através da forma como a narrativa sumariza todo o conjunto de ações rotineiras e previsíveis entre o homem que se veste em casa e a sua entrada na bilheteira do aeroporto, omitindo ou sugerindo uma pluralidade de atividades lógicas, mas cuja representação é irrelevante (p. 29). Ainda no âmbito da narrativa fílmica, David Bordwell assinala que estes intervalos da fábula podem constituir estratégias narrativas, ativando esquemas percetivos do espetador e convidando-o a formular hipóteses (p. 55). O autor identifica também outra forma característica das artes miméticas para suprir a incapacidade de representar todos os elementos da fábula, a exposição. Determinadas ações, por exemplo, aquelas que antecedem a ordenação temporal do discurso, em vez de serem encenadas, podem ser representadas sob a forma de exposição, narradas por uma personagem ou pelo próprio narrador. Esta técnica é amplamente utilizada no cinema e no teatro, tanto como estratégia narrativa como por restrições cénicas. Nas tragédias do Ciclo da Guerra das Rosas de William Shakespeare ou no *Wallenstein* de Friedrich Schiller as batalhas são frequentemente narradas por testemunhas, em vez de encenadas.

A visão instrumental da fábula por algumas teorias narratológicas incidiu especialmente sobre os existentes, em particular sobre a personagem. Numa perspetiva meramente funcional, as personagens são meios para determinados fins, expressos no *plot* do texto, e definidas ou classificadas de acordo com as ações que desempenham no âmbito da sua função actancial. Mesmo Todorov, que distingue entre narrativas centradas no *plot* e nas personagens, não deixa de considerar as personagens como instrumentos ou nomes, sem existência para além da sua função no discurso. Apesar das teorias linguísticas da narrativa reconhecerem que a personagem é funcionalmente inevitável, na medida em que é o agente da ação, tendem a subalternizá-la, conferindo primazia à sua função na ação. Estruturalistas e formalistas entendem a personagem como um signo, uma unidade de significação que é construída ao longo da narrativa. Esta posição é diametralmente oposta à veiculada pelas teorias literárias, que enfatizavam a dimensão psicológica e quase autónoma da personagem.

A narratologia tem procurado temperar a funcionalidade absoluta postulada pelo formalismo e pelo estruturalismo. Por um lado, a presença referencial da personagem fora do texto indicia uma pertinência que não se esgota na mera funcionalidade, mesmo admitindo que o

plot a submete a critérios de relevância. A personagem, enquanto construção e função, unidade de significação e suporte da ação, não implica necessariamente que a sua composição seja irrelevante na organização da narrativa. De certa forma, os padrões actanciais da personagem são em larga medida determinados ou justificados pela sua caracterização. Por outro lado, o reconhecimento da relevância do leitor no processo de comunicação e a ênfase da incerteza subjacente à própria utilização da linguagem permitiram a recuperação da fábula no âmbito da interpretação da narrativa.

Alguns autores procuraram estabelecer um equilíbrio entre a subalternização funcional da personagem no estruturalismo e a sua quase materialização nas teorias literárias. Bakhtine (2006), por exemplo, enfatiza a pluridiscursividade das personagens e a sua relação com o narrador, não apenas como construções tipológicas ou contextuais, mas também como projecções ideológicas. A pluridiscursividade pressupõe a articulação de discursos intrínsecos às personagens, que refletem o contexto social e ideológico em que estas se inscrevem. Outros autores têm realçado a importância da caracterização e composição da personagem nas suas funções actanciais e, conseqüentemente, no próprio processo de narração.

Seymour Chatman (ibid.), apesar de invocar uma abordagem estruturalista à narrativa cinematográfica e se basear em figuras e categorias estabelecidas por Roland Barthes, reclama a pertinência da noção de existente e defende que a teoria narrativa “não o pode negligenciar” (p. 145). É neste sentido que presta especial atenção ao conceito de personagem, sugerindo uma teoria aberta da personagem que admita a sua independência face ao *plot* e renegue o seu carácter ilusório. A proposta de Chatman pretende descrever as personagens como mais do que imitações construídas, na medida em que são inferidas pela audiência e as suas características transcendem a própria obra, sendo frequentemente invocadas como exemplos ou metáforas fora do texto em que foram representadas (p. 119-120). A teoria da personagem de Chatman inverte mesmo a submissão da personagem ao *plot*, sugerindo que o próprio discurso se destina a “despertar a sua (das características da personagem) emergência na consciência do leitor” (p. 125).

A hegemonia do discurso e a utilização da linguagem como modelo estrutural da narrativa acabou por contribuir, paradoxalmente, para a reapreciação da fábula no âmbito das funções interpretativas do leitor. A incerteza do processo de comunicação, a interpretação e descodificação subjacente a qualquer texto, bem como a série de competências que são requeridas ao recetor, sugerem um texto que se assemelha a uma máquina e exige ao leitor um “árido trabalho cooperativo para preencher espaços do não-dito ou do já-dito” (Eco, 1993, p. 27). Segundo esta perspectiva, o autor e o leitor que o próprio texto configura são estratégias textuais, cabendo ao segundo atualizar o texto, conjugando as estratégias discursivas do autor com a sua competência textual. Esta abordagem, ancorada na semiótica, enfatiza o papel do leitor na reconstrução da fábula, atualizando o texto e

cooperando na sua construção. A fábula adquire uma dimensão que, não sendo autónoma do discurso, tem um valor de uso singular.

Esta abordagem encontra eco no campo da narrativa cinematográfica, com autores como Bordwell a realçarem o papel do espectador, considerando precisamente que é este que reconstitui a fábula, interpretando as pistas fornecidas pelo filme, aplicando esquemas perceptivos, tanto aqueles que o filme estabelece como os que o utilizador transporta através da sua própria experiência, e formula ou testa hipóteses (p.49). Neste sentido, a fábula é, simultaneamente, matéria-prima e produto do *plot*. A codificação da fábula através do processo narrativo constitui o *plot* e, posteriormente, a descodificação do *plot* permite a reconstrução da fábula.

O transporte do conceito de mundo possível, decorrente da semântica formal, para o campo da narratologia também tem contribuído para a revalorização da fábula, dotando-a de categorias analíticas. A lógica formal da filosofia analítica, ao pretender aferir em que medida uma proposição é verdadeira, falsa ou possível, permitiu o transporte da teoria dos mundos possíveis para a narratologia. O mundo narrativo configura assim um mundo possível, ainda que incompleto, inferido a partir da sua manifestação no discurso. Abordaremos o impacto desta teoria no capítulo destinado aos novos modelos narrativos, na medida em que é neste campo que este conceito tem adquirido preponderância.

1.4 - Hipertexto

O conceito de hipertexto foi desenvolvido no seio das teorias da pós-modernidade por Julia Kristeva e Gérard Genette (1982), com o pressuposto que há uma ligação cultural entre textos, exposta na ideia de que “nenhuma obra existe apartada de outras obras” (Nogueira, 2008, p. 103). Esta teoria decorre das conclusões do pós-estruturalismo que, perante a instabilidade e as contradições inerentes a qualquer texto – fruto da instabilidade e das contradições do próprio uso da linguagem – advoga um texto liberto da opressão do autor ou mesmo de constrangimentos hierárquicos. Apesar de as conclusões da maior parte destes autores assentarem sobretudo em textos literários, tanto de prosa como poesia, e pertencerem a um período em que a informática ainda não começara verdadeiramente a abandonar as caves das universidades norte-americanas, o advento dos meios digitais vai conferir uma literalidade a este conceito que os seus autores dificilmente poderiam antecipar. Este conceito adquiriu assim uma enorme preponderância fora do estrito campo da literatura e a sua aplicação em sistemas digitais é frequentemente considerada uma validação das teorias pós-modernas.

A generalidade dos estudos produzidos sobre os processos de narração e as operações permitidas ao utilizador nos meios digitais tendem a aplicar categorias tomadas de empréstimo ou recicladas de conceitos característicos do pós-modernismo. A relevância dos autores que desenvolveram o conceito de hipertexto ou teorias paralelas que também operam

no âmbito do pós-estruturalismo, como o dialogismo e as estruturas rizomáticas, em que se incluem nomes como Julia Kristeva, Gérard Genette, Roland Barthes, Mikhail Bakhtine ou Gilles Deleuze é atestada pela frequência com que são citados ou invocados na análise dos novos modelos narrativos.

O hipertexto possui uma dupla significação no âmbito da narratologia. Por um lado, configura a inexorável relação entre textos, presumindo que um “um texto que dormiu com outro texto...dormiu também com todos os outros textos com quem esse texto dormiu” (Stam, 2005, p.202). A hipertextualidade expõe assim a natureza intertextual que preside à conceção e interpretação de qualquer texto, que, enquanto produto de uma cultura, não pode ser tomado individualmente ou apartado de todos os textos que o habitam. Por outro lado, esta conceção metafórica suscitou o desenvolvimento de modelos narrativos que enfatizam as propriedades intertextuais na produção de discursos narrativos. Neste capítulo analisaremos sobretudo a aplicação destas teorias da pós-modernidade no texto literário, e que serviria como laboratório para o desenvolvimento de modelos narrativos que desafiam a linearidade discursiva. Porém, o seu impacto nos meios digitais é determinante, tanto para a invocação dos ideais pós-modernos como para a sua refutação.

O conceito de Intertextualidade foi desenvolvido por Julia Kristeva (1974), no início dos anos 1970, para descrever a transposição de um sistema de significação para outro. Um texto pode assim ser encarado como um produto de redistribuição de diferentes sistemas sógnicos, que pretende que “cada texto constrói-se a si próprio como um mosaico de citações, cada texto é a absorção e transformação de um outro texto” (p. 64). Kristeva e, posteriormente, Gérard Genette, vão estudar as relações que um texto estabelece com todos os outros que o habitam.

Gérard Genette, em *Palimpsestos* (1982), vai precisamente aprofundar e sistematizar as conclusões de Kristeva (1974), construindo uma tipologia da intertextualidade em que identifica a citação, o paratexto, o metatexto, o arquiteyto e o hipertexto. Cada uma destas categorias designa uma relação intertextual distinta, e configura uma poética menos assente na singularidade do texto que na sua intertextualidade, ou seja, em tudo o que coloca um texto “em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (p.7). As duas primeiras figuras, a citação e o paratexto, incluem os elementos que integram o texto mas que permanecem exteriores ou distintos, como as citações, as alusões, as paródias, os títulos, os prefácios, os índices ou as ilustrações. Uma das utilizações recorrentes do paratexto em alguns romances pós-modernos é precisamente enquanto chave para a descodificação do texto, funcionando quase como um livro de regras ou procedimentos que precede o texto e estabelece os princípios da sua leitura não linear, como sucede em *Se Numa Noite de Inverno Um Viajante*, de Italo Calvino ou em *Vida Modo de Usar*, de George Perec. A terceira figura, o metatexto, remete para a função crítica, que estabelece uma relação intertextual entre o comentário e o texto comentado. A arquiteytualidade postula uma filiação entre diferentes textos assente

em categorias mais abstratas como o género. Por fim, o hipertexto, que para Genette é apenas uma das figuras da transtextualidade, ainda que suficientemente relevante para lhe merecer uma análise pormenorizada, expressa relações de cariz taxonómico entre diferentes textos e radica na noção de um texto derivativo ou em segundo grau: “A relação que une um texto B (a que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (a que chamarei hipotexto) em que esta se processe de uma forma que não seja a do comentário”(p.13). A partir desta definição, Genette constrói uma grelha que pretende ilustrar as práticas hipertextuais (p.45), sugerindo dois eixos de análise. O primeiro assenta na modalidade ou regime da relação hipertextual, distinguindo lúdico, satírico e sério. O segundo remete para a tipologia da própria relação, em que o autor identifica a transformação e a imitação de um texto fonte.

Não se revela problemática ou sequer polémica a identificação destas figuras da transtextualidade numa variedade de produtos característicos da pós-modernidade, como o *pastiche* ou o *mash up*. Aliás, um episódio singular da popular série de animação *Family Guy* pode conter citações, paratextos, metatextos, arquitextos e configurar diferentes modalidades de hipertextualidade. Ainda assim, a proposta de Genette está enfermada por uma visão monomediática, assente exclusivamente na literatura, a que o autor recorre para ilustrar todas estas figuras.

Outro dos autores amplamente citados na análise das práticas contemporâneas de hipertextualidade é Roland Barthes, em particular os textos da sua fase pós-estruturalista, como *S/Z* (1999), uma análise da novela *Sarrasine* de Balzac. As ideias expressas por Barthes nestas duas obras vieram a revelar-se extremamente pertinentes na compreensão de sistemas narrativos não lineares ou multi lineares e que reservam um lugar cimeiro para o utilizador no processo de criação da própria narrativa. Roland Barthes anuncia precisamente o texto escrevível, por oposição ao texto legível, em que o leitor ocupa uma posição central na produção de sentido e disputa o texto com o próprio autor. Em *Sarrasine*, Barthes identifica diversas *lexia*, classificadas como unidades mínimas de significação, com uma dimensão variável, e cujo significado dependeria da interpretação do leitor:

A Lexia e as suas unidades formarão assim uma espécie de cubo com facetas, coberto pela palavra, pelo grupo das palavras, pela frase ou parágrafo, ou seja, pela linguagem que é o seu excipiente natural. (Barthes, 1999, p.18)

O conceito de *lexia* vai permitir a Barthes traçar esta distinção entre textos legíveis e escrevíveis. A primeira categoria indica os textos em que o leitor está restrito à função interpretativa, em que se incluem a quase totalidade dos textos produzidos, enquanto os escrevíveis seriam aqueles em que o leitor desempenha um papel ativo no processo de interpretação. As conclusões de Roland Barthes revelaram-se determinantes na fundamentação teórica de diversas práticas hipertextuais e o próprio conceito de texto escrevível é invocado por Michael Joyce, autor de *Afternoon*, um dos mais celebrados sistemas de geração de narrativas de meados nos anos de 1990, que recorria a um programa

informático que permitia ao utilizador tomar decisões e, conseqüentemente, determinar a progressão e o desfecho da narrativa. À semelhança da relevância de Kristeva e Genette na análise da tendência pós-moderna para a auto-reflexividade, a citação e o travestismo, o conceito de texto escrevível de Roland Barthes é preponderante na compreensão de sistemas textuais que reconhecem no leitor menos um consumidor do que um produtor do próprio texto.

Outro conceito que se revela crucial na compreensão e enquadramento de uma noção dinâmica de texto, menos ancorada na sua singularidade que na pluralidade de discursos que o habitam, é o dialogismo, desenvolvido por Mikhail Bakhtine (2006). Este autor teve um papel fulcral no estabelecimento do próprio conceito de hipertexto, apesar de os seus escritos só terem chegado ao ocidente trinta anos após a sua publicação original, através da influência precursora que exerceu nas teorias de Tzvetan Todorov, Julia Kristeva e, conseqüentemente, de Genette. Bakhtine tem como pressuposto a heteroglossia, que postula uma interdependência entre textos, culturas, comentários e interpretações, ela própria motivadora de novos textos e um reflexo do diálogo constante entre textos oficiais e não oficiais. O dialogismo não expõe apenas a relação entre o texto e tudo aquilo que o habita, mas também o conflito entre diferentes discursos no seio do próprio texto, e que determina a sua relação com outros textos. Este conceito, inerente a todo o ato discursivo, rejeita a própria ideia de um discurso monológico, produzido por um emissor isolado dos elementos que participam na comunicação ou do contexto em que esta é produzida. Bakhtine vai procurar as marcas do dialogismo sobretudo no romance, identificando um conjunto de técnicas e recursos estilísticos que vão encontrar a sua forma na utilização do ponto de vista, nas diferentes modalidades de narradores ou até na especificidade do discurso das personagens.

Um dos aspetos mais polémicos das teorias do hipertexto, e que estava também subjacente ao texto escrevível, é o anúncio da libertação do texto e do leitor da figura tirânica do autor, bem como das suas imposições discursivas. O conceito de rizoma, desenvolvido por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1987) a partir de um termo botânico para uma classe de caules, pretende precisamente descrever uma estrutura liberta de modelos hierárquicos, em que o leitor possui liberdade para definir o seu próprio percurso e, conseqüentemente, estabelecer o discurso narrativo. As estruturas rizomáticas apresentam-se em oposição aos modelos estruturais clássicos, assentes na dicotomia e na hierarquia, sugerindo, em alternativa, que “qualquer ponto de um rizoma pode estar ligado a todos os outros, e deve estar” (p. 7). O rizoma corresponderia ao modelo estrutural de uma narrativa hipertextual, em que os elementos nucleares da narrativa podem ser acedidos por qualquer ordem e a sua associação não depende dos modelos organizativos postulados pelo discurso do autor.

Este corpo teórico, que integra a intertextualidade, o texto escrevível e a estrutura rizomática, serviu de fundamento a um conjunto de experiências literárias destinadas a testar

os limites da leitura não linear no códice e ensaiar um sistema narrativo em que o utilizador constrói o discurso no ato de leitura, tomando decisões que determinam a ordenação de ações e eventos ou mesmo o seu desfecho. No entanto, estes textos nunca lograram abandonar o carácter experimentalista que os caracterizava, resumindo-se a um grupo muito restrito de obras, inserido no heterodoxo género do romance pós-moderno sob a designação de narrativa bifurcada, ou outro termo análogo que pretenda descrever a estrutura arborescente que caracteriza estes textos. Incluem-se neste género obras como o *Jardim dos Caminhos que Bifurcam* de Jorge Luís Borges, *Se Numa Noite de Inverno Um Viajante* de Italo Calvino, *Rayuela* de Julio Cortázar e *Fogo Pálido* de Nabokov, ou que combinam a literatura com outras modalidades de expressão, como *A Vida Modo de Usar* de Georges Perec e *Building Stories* de Chris Ware. Alguns destes autores pertenceram ao coletivo Oulipo, que assumia como missão a procura de padrões estruturais que pudessem ser utilizados no processo criativo, materializados na imposição de constrangimentos experimentais e aparentemente bizarros, como a exclusão de uma determinada letra na produção de um texto. Um dos fundadores deste grupo é precisamente o poeta Raymond Queneau, que desenvolveu uma das experiências mais completas da participação do leitor na construção do texto – a obra *Cent Mille Milliard de Poèmes* – em que, a partir da combinação de um pequeno número de sonetos, previamente divididos em linhas, o leitor é convidado a criar uma multiplicidade de poemas diferentes. O romance pós-moderno foi também uma das mais notáveis influências de um sub-género da literatura infantojuvenil, o *gamebook*, cuja etimologia do termo sugere um texto que combina literatura e jogo.

As aplicações narrativas da intertextualidade sugerem a atomização dos elementos que constituem a narrativa, libertando a leitura do texto da exigência de uma linearidade unificadora. A não linearidade pode decorrer do paratexto, permanecendo externa à narrativa do romance, ocupando as páginas que o antecedem e funcionando como um mapa dos percursos narrativos possíveis. Pode também assentar na fragmentação de elementos narrativos, sugerindo que o leitor utilize a lógica combinatória para construir o texto.

Porém, tal como é atestado pela etimologia do mais popular género de narrativa arborescente, o *gamebook*, os modelos narrativos decorrentes da intertextualidade encerram, invariavelmente, diversos dilemas epistemológicos, que espelham a especificidade da sua relação com a linearidade discursiva e a própria validade do seu compromisso com o ideário pós-moderno de um texto escrevível e liberto da tirania do autor. O primeiro deriva da narratividade do próprio texto e o segundo das diferenças entre a teoria e as suas aplicações.

Os críticos do hipertexto tendem a considerar que a desconstrução que este promove seria uma espécie de anti-teoria, que impediria o texto de ter qualquer significado válido, de tal forma este se perderia num fluxo constante de desconstrução e múltiplas interpretações. É esta a posição de Umberto Eco (1996), que considera o hipertexto como um sistema extremamente limitado e tendencialmente auto-destrutivo. As estruturas rizomáticas e a

atomização que as teorias do hipertexto sugerem contrariam o próprio modelo organizacional que está subjacente à narrativa. O mesmo argumento é atualmente utilizado pelos ludologistas para reivindicarem a autonomia epistemológica dos jogos em relação à narrativa.

Porém, enquanto a aplicação de modelos combinatórios na produção do discurso ou a promoção do leitor a instância criadora do discurso narrativo sugerem uma estrutura cacofônica que, em vez de criar uma narrativa, se apresenta como uma anti-narrativa, outros enfatizam a distância entre a generalidade destes textos e os postulados pós-modernos. A maior parte destas experiências literárias parecem não preconizar a submissão funcional do autor perante o leitor ou sequer a extinção da figura autoral enquanto produtora do discurso narrativo, e ainda menos a emergência de discurso do leitor.

Apesar de autores como James O'Donnell (2000) assinalarem que a concepção de autor está vinculada ao livro impresso e tem dificuldade em integrar-se numa narrativa hipertextual, a generalidade das experiências narrativas no hipertexto demonstram que a morte do autor talvez tenha sido exagerada. Aliás, paradoxalmente, a narrativa hipertextual, parece ter contribuído para realçar as restrições à liberdade do utilizador e preconizar a existência de um código normativo que determina as utilizações possíveis do texto. Esta dimensão normativa continua a ser apanágio do autor, mesmo quando não se manifesta explicitamente, sob a forma de paratexto. Em vez de se esconder nas marcas da enunciação ou na figura de um narrador onisciente, o autor passou a estar omnipresente na codificação do próprio sistema narrativo. Os sistemas narrativos intertextuais configuram menos a diluição do autor, ou a sua subalternização funcional, que a sua reconfiguração.

As mais celebradas experiências da literatura pós-moderna, apesar de pretenderem atribuir um papel preponderante ao leitor no processo de produção de sentido, não lograram conceder-lhe liberdade para lá da funcionalidade e normatividade imposta pelo autor. Limitam-se a fornecer sequências alternativas, habitualmente apresentadas sob a forma de diagrama, e que possuem uma linearidade intrínseca, configurada pelo próprio texto. O nível de decisões permitido ao leitor em *Rayuela* ou em *Se Numa Noite de Inverno Um Viajante*, “é oferecido pelo próprio texto ou paratexto, pela intencionalidade que lhe confere o autor” (Babo, 2012, p.96). A generalidade das experiências literárias que reclamaram uma filiação com os postulados da pós-modernidade não lograram criar o texto escrevível que estes preconizavam, mas antes um texto com uma multi-linearidade carregada de rigores normativos, um leitor disciplinado pela imposição de restrições formais e um autor que determina os discursos possíveis (Ryan, 2001a).

O desenvolvimento de sistemas textuais digitais, ao contrário das expectativas iniciais, que auguravam a realização dos pressupostos teóricos do pós-estruturalismo (Bolter e Landow, 2000), contribuiu para expor as divergências entre as realizações práticas e os conceitos teóricos que estão na sua base. As aplicações digitais da hipertextualidade podem, inclusive,

invocar uma outra herança, marcadamente prática e derivada dos pioneiros da computação. O conceito informático de hipertexto foi desenvolvido em simultâneo com o seu homólogo pós-estruturalista, pela mão de Ted Nelson, em 1964²⁶, que, por sua vez, se baseara na ideia de Vannevar Bush que o conhecimento humano teria um funcionamento análogo ao de uma base de dados. Ted Nelson desenvolveu o termo hipertexto para descrever um modelo informático de leitura e escrita não lineares que, apesar das suas afinidades com a formulação pós-estruturalista, é mais operativo que doutrinário.

Apesar de autores como Bolter e Landow anunciarem as aplicações do hipertexto nos novos meios como a confirmação das teorias pós-modernas, reivindicando que estes permitiriam uma aplicação literal que fora sugerida pela literatura, mas que ficara manifestamente aquém, outros autores têm defendido precisamente o oposto, uma desvinculação entre as narrativas hipertextuais e os ideais estéticos e poéticos da pós-modernidade. Entre os críticos encontra-se Yellow Lees Douglas (2000), autora de ficção hipertextual, que considera que a concretização e sucesso das narrativas hipertextuais passa precisamente pela sua desvinculação a este “ideal imaginário” (p. 3). Marie-Laure Ryan (2001a) também contesta o estabelecimento daquilo que considera o mito do hipertexto por se centrar em aspetos que, apesar da sua relevância no plano teórico, foram secundarizados pela sua prática. Marie-Laure Ryan sugere que a tentativa de equiparar as conceções teóricas pós-modernas a estas aplicações narrativas se ficou a dever à pouca ênfase dada à “limitação dos movimentos do leitor aos percursos traçados pelo autor” (p. 9), que passa por ser uma das características fulcrais desta classe de textos. Para a autora, as formas que a narrativa hipertextual assume configuram menos uma estrutura rizomática ou um texto escrevível que uma forma de “liberdade controlada”(p .9). É por este motivo que Ryan defende que o autor não só não desapareceu como se transformou numa espécie de senhor do labirinto e Chris Crawford (2005) sugere a promoção do autor a criador do encadeado de princípios normativos que regulam a leitura do texto. A narrativa hipertextual, bem como a aplicação subsequente deste conceito em sistemas digitais, parece assim presa num mosaico de contradições que deriva da incapacidade em reconhecer o desvio entre as teorias e as práticas hipertextuais.

Em conclusão, o hipertexto e a generalidade das teorias pós-modernas representam o culminar do longo percurso realizado pelas teorias narrativas. Da identificação de padrões universais, através do formalismo e da linguística, ao reconhecimento do papel do leitor na produção de sentido. Da ideia do texto narrativo como uma estrutura monológica à pluridiscursividade e à intertextualidade, que realçam a multiplicidade de discursos e textos que habitam um texto singular. O hipertexto e as teorias pós-modernas funcionam assim como elementos de ligação entre os modelos textuais clássicos, em que a linearidade discursiva e a linguagem verbal assumiam uma clara preponderância, e os novos modelos narrativos, marcados por figuras distintas, que habitam na fronteira da definição clássica de narrativa.

²⁶ O termo terá sido utilizado por Ted Nelson numa newsletter e num pequeno artigo num jornal universitário em 1965 (http://faculty.vassar.edu/mijoyce/Ted_sed.html).

Porém, tal como a generalidade das teorias que o antecederam, o articulado teórico pós-moderno pretendia justificar estruturas, relações e processos característicos do texto literário. A sua aplicação a textos que não assentem exclusivamente na linguagem verbal revela-se menos literal que metafórica, quando não é imaginária. A migração da hipertextualidade para os sistemas digitais testou ao limite as doutrinas pós-modernas, não correspondendo às expectativas por estas criadas e estabelecendo figuras e modelos que os autores pós-estruturalistas dificilmente poderiam antecipar. Embora continuem a refletir estas teorias, as narrativas no hipertexto demonstram a persistência da figura do autor e a presença de constrangimentos ao leitor. Por outro lado, a fragmentação dos elementos que constituem a narrativa em unidades nucleares que podem ser acedidas por qualquer ordem, mesmo que sujeitas a limitações funcionais, parece em claro antagonismo com a organização de ações e eventos segundo os princípios da causalidade a que o próprio conceito de narrativa está associado. Mesmo ao revelarem-se incapazes de cumprir os desígnios e realizar as expectativas das teorias pós-modernas, as narrativas em ambientes hipertextuais abalaram profundamente os alicerces do próprio conceito de narrativa.

2- Teorias Contemporâneas

As teorias narrativas contemporâneas, apesar de transportarem consigo a herança teórica e metodológica da narratologia tradicional, configuram uma abordagem distinta, derivada da especificidade dos meios digitais e do seu impacto nos modelos de representação intrínsecos a outros meios, seja através da remediação de conteúdos, da convergência mediática ou da hibridação. Os textos produzidos nestes novos modelos narrativos possuem assim uma lógica funcional singular, que decorre das formas de expressão de conteúdos narrativos permitidas e configuradas pelo atual ecossistema mediático.

As teorias narrativas clássicas tomavam como objeto de estudo um corpus muito vasto, que, em larga medida, as antecedia e se alicerçava em convenções há muito estabelecidas. A preponderância da linguagem verbal nos modelos de representação narrativos, pelo menos até ao advento do cinema, e a prescrição de teorias universais da narrativa justifica a persistência do texto literário no seio narratologia. Por outro lado, a relativa estabilidade do texto literário e das características físicas do dispositivo dotaram a narratologia de um objeto de estudo com um nível de constância e invariabilidade que os meios digitais, ou mesmo o cinema, não conseguiram almejar. Se considerarmos *Dom Quixote* como o romance inaugural, à semelhança do que faz Michel Foucault em *As Palavras e As Coisas* (1991), que o classifica como “a primeira das obras modernas” (p. 103) ou aceitarmos que a profusão de detalhes no romance realista se deve a Honoré de Balzac e Gustave Flaubert (Wood, 2010, pp. 91-92), teremos que admitir que a narratologia identificou os padrões universais a que se propunha em textos ou convenções literárias reconhecíveis e preexistentes. A narratologia tradicional analisou preferencialmente textos há muito escritos e já amplamente interpretados. Todorov (1982), por exemplo, utiliza o *Decameron* de Boccaccio, que é mesmo anterior ao

estabelecimento do romance como género autónomo, para identificar modelos macro-estruturais de *plot*. Barthes (1999) enuncia o conceito de *lexia* através da análise estrutural de *Sarrazine* de Balzac e Bakhtin demonstra a pluridiscursividade na heterogeneidade polifónica dos romances de Dostoievsky. As proposta da narratologia tradicional passam, sobretudo, pela exposição de propriedades e características invisíveis, mas preexistentes, e pela aplicação de novas ferramentas e metodologias a um corpus literário com uma vasta tradição.

As teorias narrativas contemporâneas, pelo contrário, elegem como objeto um corpus narrativo ainda largamente indefinido, numa fase quase embrionária que requer a utilização de modelos estranhos à narrativa ou a valorização de figuras tradicionalmente menosprezadas. Estes objetos textuais resistem à aplicação de muitas das categorias e figuras habituais da narratologia, combinando narrativa e jogo, linearidade e multi-linearidade, utilizadores promovidos a agentes da narrativa e a imposição de restrições à sua liberdade discursiva ou a conjugação do *plot* com interatividade. Estas teorias operam então nos limites ontológicos da narrativa, numa zona híbrida e indefinida, entre o nomadismo e a sedentarização, a disciplina e o caos, a estrutura e a cacofonia.

As faculdades, figuras e categorias enunciadas pelas teorias narrativas contemporâneas não são necessariamente novas, mas adquirem uma preponderância singular, assumindo-se como concêntricas no próprio processo de narração. São a concretização da transformação profunda que os meios digitais operaram no ecossistema mediático, anunciada por autores como Lev Manovich (2001, 2008), que viam no computador menos uma máquina de remediação que uma lógica funcional, e dos seus efeitos na produção de conteúdos em todos os meios, através da convergência e da hibridação. Ao contrário do códice, cuja funcionalidade não se alterou significativamente nos últimos mil anos, ou do cinema, cujo dispositivo de projeção permaneceu inalterado ao longo do último século, os meios digitais conheceram alterações profundas nos últimos quarenta anos. Não pretendemos olvidar ou depreciar a invenção da imprensa, que teve efeitos revolucionários na produção, difusão e até no manuseamento do livro, ou sequer as evoluções tecnológicas que o dispositivo cinematográfico integrou ao longo do século XX. Porém, com a exceção do advento do 3D no cinema, nenhum destes dispositivos configurou uma alteração tão significativa na substância da sua expressão como a transformação das máquinas textuais dos pioneiros da computação em sistemas gráficos operados a partir de redes informáticas ou de ecrãs tácteis.

O estabelecimento dos novos modelos narrativos não remete exclusivamente para condições técnicas, ainda que estas sejam determinantes. Estes modelos configuram também novos processos de narração e relações com o sistema textual. Tal como a prensa foi o catalisador do romance moderno, o desenvolvimento das bobines de projeção foi preponderante no estabelecimento da narrativa cinematográfica e a portabilidade do aparato tecnológico permitiu ultrapassar os limites convencionais da linguagem cinematográfica, a evolução dos

sistemas digitais materializou-se também em novos modelos de representação e expressão. A faceta mais notória dos novos modelos narrativos é a relevância que o leitor assume na sua lógica funcional, elevado a uma instância produtora do discurso narrativo e ontologicamente distinta do interpretador. A promoção do leitor a utilizador e, conseqüentemente, a agente da narrativa presume uma modalidade de organização que se distingue da narrativa tradicional, com o *plot* e a lógica narrativa imposta pelo discurso a serem a sua hegemonia refutada ou contestada.

A relação entre as novas modalidades narrativas e os legados da pós-modernidade é evidente e tem sido enfatizada por diferentes autores (Bolter e Grusin, 2000). Conceitos como hipertexto e texto escrevível, por exemplo, surgem na análise dos novos modelos narrativos como princípios doutrinários, sendo invocados no âmbito da ficção hipertextual, das narrativas transmediáticas (Long, 2007) e até nas incursões narrativas na ludologia. No entanto, a análise empírica destes textos implica o transporte destas figuras e categorias para a literalidade das suas aplicações, revelando, frequentemente, o descomprometimento funcional e formal destes textos em relação às teorias e doutrinas que, aparentemente, estão na sua base.

Os novos modelos narrativos sofrem assim de uma enorme indefinição, que se manifesta na dificuldade em identificar características e propriedades invariáveis nos seus processos de narração. Estes modelos parecem não possuir uma substância de expressão claramente definida, na medida em que assentam em meios em permanente reconfiguração, combinam as linguagens de diferentes meios num único texto ou integram uma pluralidade de textos com modalidades de expressão distintas.

Nas páginas seguintes tentaremos esboçar um estado da arte das teorias narrativas contemporâneas. Para este efeito, invocaremos alguns autores que têm trabalhado estes textos, tanto aqueles que enfatizam a sua dimensão narrativa como os que se opõem a abordagens narrativistas, e outros que, não tendo por base esta classe de textos, desenvolveram categorias e classificações cuja aplicação se revelou extremamente pertinente. Não pretendemos conjurar a narratologia desta classe emergente de textos, mas, pelo contrário, contribuir para o desenvolvimento de ferramentas e categorias que a permitam compreender e classificar a dimensão narrativa destes textos.

2.1- Faculdades de Expressão

Utilizamos o termo faculdade enquanto capacidade ou poder de realizar determinadas ações. Não nos referimos às faculdades do sujeito, seja enquanto intérprete ou autor, mas sim a propriedades intrínsecas ao próprio texto e, conseqüentemente, ao processo de narração. Estas faculdades remetem então para os atributos do texto, os níveis de significação e as operações que estes permitem.

Interatividade e imersão são conceitos extremamente polissêmicos, que permitem uma multiplicidade de interpretações. À semelhança da narrativa, o seu significado varia em função das matérias a que estes conceitos são aplicados. Nenhum destes conceitos é novo e a sua utilização no âmbito dos novos modelos narrativos está longe de ser exclusiva. Estas duas faculdades, ou ideais, como Marie-Laure Ryan (2001a) os classifica, adquirem uma importância fulcral em quase todos os sistemas de entretenimento. Porém, é nos meios digitais que estes têm sido invocados com mais frequência. O próprio léxico dos produtores de conteúdos digitais socorre-se de termos como narrativa interativa e ficção interativa ou textos imersivos e histórias imersivas, o que é indicativo da relevância operativa, ou pelo menos simbólica, que estes dois conceitos adquirem no design de narrativas digitais.

A interatividade, por exemplo, é intrínseca a qualquer aparato tecnológico, seja o livro, o disco, o computador ou mesmo um martelo. Logo, apesar de este conceito ser utilizado em áreas tão dispares como as ciências da computação, a comunicação e o design, não produziu uma definição unívoca e o significado implícito do termo é suficientemente abrangente para configurar uma multiplicidade de atividades. Neste sentido, da mesma forma que a narrativa é aplicável a qualquer construção discursiva, a interatividade pode estender-se para incorporar qualquer atividade humana. A sua pertinência no âmbito da narrativa deve-se à prioridade que os meios digitais lhe concedem, erigindo-a à categoria de substância da expressão, na medida em que é ela que determina e enforma as condições de utilização do dispositivo, a representação simbólica dos referentes e as propriedades permitidas ao utilizador.

A imersão também não é exclusiva dos textos digitais, tendo sido invocada em quase todas as artes, do teatro à literatura e ao cinema. Presume a capacidade do leitor desaparecer no texto, ou seja, a diluição entre sujeito e objeto. A utilização deste conceito tende a conter uma carga pejorativa, equiparada à alienação e à ideia de um sujeito que não reconhece o signo como substituto representativo. Em suma, a alienação presume invariavelmente a invisibilidade ilusória do código, tanto quando é invocada como ideal estético como quando é desconsiderada enquanto suspensão da consciência de si do leitor. Este conceito é menos ambivalente que o de interatividade e está usualmente filiado na cultura popular, menos crítica da ilusão da invisibilidade do meio ou da alienação. Apesar da sua invocação no cinema, é nos meios digitais que esta faculdade tem sido revalorizada como metáfora e princípio operatório.

2.1.1 - Interatividade e Performance

A reconfiguração dos processos narrativos à luz de novos modelos textuais prende-se com a importância que neles assume a interatividade, tanto na substância da expressão como no processo de narração e nas modalidades de cooperação na construção do texto que configuram. Os meios digitais e um ecossistema mediático caracterizado por fenómenos como

a convergência ou a ubiquidade realçaram a relevância do leitor e instituíram uma vasta gama de interações possíveis com o texto que, conseqüentemente, se inscreveram no próprio processo de narração. O problema da interatividade está em determinar em que medida é compatível com o conceito de narrativa ou, pelo contrário, configura relações com o texto e modalidades organizacionais que se distinguem da narrativa. A discussão sobre os efeitos da interatividade em sistemas narrativos remete muitas das questões despoletadas pelo pós-estruturalismo para a sua aplicação literal. A análise da interatividade e o seu produto mais notório em sistemas narrativos – o texto performativo – tem convidado a uma análise menos atracada ao cumprimento dos desígnios e promessas da pós-modernidade do que à invocação ou conjuração da sua aplicação a estes textos narrativos.

No cerne desta discussão está uma figura introduzida por Janet Murray em *Hamlet on the Hollow Deck* (1997): a agência. Esta pressupõe a transformação do leitor num agente que teria o poder de interagir, manipular e escolher as linhas narrativas a seguir. O autor partilharia com o leitor alguns elementos determinantes da criação artística e, mediante restrições formais e materiais, perderia parte do seu poder em favor deste. Murray postula assim um modelo narrativo que decorreria do computador e teria na interatividade a sua característica definidora. O que caracteriza este agente é precisamente a forma como interage com o ambiente narrativo e se estabelece como instância produtora de discurso narrativo. A este tipo de textos, que inclui a totalidade das narrativas digitais e não apenas videojogos, Murray atribuiu a designação de *cyberdrama*.

Ao contrário de diversos autores que, posteriormente, estudaram a relação entre interatividade e narrativa, Murray (2004) não defende que narrativa e interatividade sejam conceitos antagónicos. A autora prefere enfatizar as semelhanças estruturais entre jogos e histórias, realçando que ambas pressupõe uma competição entre oponentes com objetivos distintos e se materializam na forma de puzzles. De certa forma, o puzzle, tanto na narrativa como no jogo, também pressupõe uma “disputa entre o leitor/jogador e o autor/designer do jogo” (p.2). Murray considera que estes produtos dos meios digitais são novas formas de contar histórias, concebidas e desenvolvidas para refletir as aspirações dos seus utilizadores e a cultura pós-moderna em que habitam. Um videojogo não seria então o oposto de uma narrativa, mas, pelo contrário, uma expansão do próprio conceito de narrativa, cujo estabelecimento contribuiria para redefinir as fronteiras tanto da narração como da jogabilidade (p.8).

Independentemente da relação metafórica ou literal entre sistemas textuais interativos e narrativas, a promoção do leitor à figura de agente suscita dúvidas sobre o grau de interatividade que um texto pode comportar até perder, inexoravelmente, qualquer semblante de um modelo organizacional de eventos assentes na causalidade. Esta é a questão de fundo que a interatividade coloca à narrativa, e que transcende a identificação de similitudes, analogias ou partilhas entre sistemas interativos e narrativos.

O primeiro dilema reside, desde logo, no estabelecimento de uma definição rigorosa de interatividade. A proeminência desta categoria em algumas teorias que, em meados dos anos 1990, procuravam enquadrar os sistemas textuais que as tecnologias digitais promoviam resultou no estabelecimento de um axioma que pretendia que determinados textos eram interativos e outros não. Paradoxalmente, esta abordagem exclusiva da interatividade contribuiu, simultaneamente, para realçar as propriedades interativas em todos os meios, bem como a ambiguidade e polissemia que o próprio conceito encerrava. Uma das definições mais completas e elucidativas de interatividade é apresentada por Chris Crawford (2005), que a considera um “processo cíclico entre um ou mais agentes em que, alternadamente, cada agente ouve, pensa e fala” (p. 29). Crawford explica que utiliza os termos ouvir, pensar e falar como metáforas que podem ser substituídas por qualquer outra função análoga. Esta definição é suficientemente abstrata e generalista para não depender de pressupostos taxinómicos de verdadeiro ou falso, mas sim de uma aritmética quantitativa, que Crawford assemelha ao peso, e que permite classificar o grau de interatividade de um determinado produto.

Diversos autores, como Marie-Laure Ryan, Espen Aarseth ou Chris Crawford admitem que qualquer dispositivo, incluindo o livro, pressupõe algum tipo de interatividade. A necessidade de estabelecer tipologias da interatividade veio precisamente demonstrar que o espectador de um filme ou o leitor de um romance não são de forma alguma sujeitos passivos. Porém, serviu também para realçar as características singulares da interatividade nos meios digitais. O conceito de agência de Murray (1997) não é análogo da definição abrangente que a interatividade parece comportar, mas configura a capacidade do utilizador para determinar a história e interagir com os elementos narrativos. Da mesma forma, as tipologias da interatividade de Marie-Laure Ryan (2001b) e as funções do utilizador de Espen Aarseth (1997) articulam as propriedades interativas do meio com aquelas que o texto gera, e não se resumem à utilização instrumental do dispositivo.

A tipologia do texto interativo desenvolvida por Eric Zimmerman (2004) parece-nos particularmente pertinente, na medida em que contempla as modalidades de interatividade intrínsecas aos vários meios, enquanto procura identificar as categorias analíticas que regulam a relação interativa com qualquer texto. Zimmerman, a propósito da combinação entre narrativa, interatividade, brincadeira e jogo, identifica quatro modalidades de participação interativa num texto. A primeira, designada por cognitiva ou interpretativa, descreve uma participação psicológica, semiótica e hermenêutica com o texto. A modalidade funcional ou utilitária reflete a relação material e física com o dispositivo que sustenta o texto. Estas duas modalidades são comuns à generalidade dos textos e não estão vinculadas aos meios digitais. A primeira, na medida em que remete exclusivamente para a relação com o conteúdo do texto, está presente mesmo em sistemas textuais que não se materializam fisicamente, como um conto oral. Porém, Zimmerman identifica também duas outras

modalidades de interatividade: a explícita e a meta-interatividade. A primeira contempla a participação do autor no texto como co-criador ou tomando decisões que influenciam o discurso narrativo, em que podemos incluir a generalidade da ficção hipertextual, independentemente da sua origem ser a literatura ou um dispositivo digital. A segunda assenta na participação cultural com o texto, na sua desconstrução e reconstrução por um ou mais utilizadores.

Esta tipologia de Zimmerman revela-se extremamente pertinente por admitir que as várias modalidades de interatividade não funcionam como categorias estanques, mas antes que podem estar todas presentes, cumulativamente, no mesmo texto, independentemente do meio. Em verdade, qualquer texto permite a meta-interatividade e a interatividade explícita não é de forma alguma exclusiva do digital (p.159). A definição de Zimmerman de narrativa interativa passa precisamente pelo reconhecimento da interatividade explícita, que podemos encontrar numa multiplicidade de textos, do romance pós-moderno ao videogame, estabelecida como condição inerente à classificação de um texto como narrativa interativa.

A interatividade parece tomada pela mesma abstração ontológica que caracteriza a narrativa, obrigando qualquer investigador que a pretenda abordar e se proponha a disciplinar este conceito a romper as múltiplas camadas de polissemia que o encerram. A combinação entre estes dois termos irrequietos – narrativa e interatividade – deu origem à identificação de uma série de modalidades textuais, como as narrativas hipertextuais, as narrativas interativas, ou as narrativas não lineares, cujas diferenças nem sempre são muito evidentes e, como conclui Andrew Glassner (2004), exigem definições minuciosas (p.13).

A análise da interatividade em sistemas narrativos presume então a participação do utilizador na construção do texto, convidando à identificação e classificação das escolhas permitidas ao utilizador e das suas motivações. Logo, mais do que uma definição cabal e disciplinada de interatividade, cuja pertinência seria pouco relevante ou incorreria no risco de se tornar absolutamente trivial, realçando mais as propriedades interativas de qualquer texto do que a especificidade da sua utilização nos novos meios, interessa, sobretudo, determinar em que medida um texto pode ser classificado como interativo. É neste sentido que Sally McMillan (2005) identifica duas tendências recorrentes na definição do termo interatividade. A primeira insere-se no seio do processo de comunicação e tende a enfatizar a relevância do meio. A segunda dá primazia ao utilizador, na medida em que a decisão de interagir lhe pertence exclusivamente a ele. Chris Crawford (ibid.), por exemplo, introduz o conceito de significância funcional para classificar o grau de satisfação do utilizador com cada escolha. Esta categoria corresponderia menos ao número absoluto de escolhas que ao número de possibilidades antecipadas ou desejadas pelo utilizador. (pp.40-41).

Esta centralidade do utilizador, seja através da sua conjugação com o meio ou a concentração naquilo que representam as suas expectativas e a satisfação que obtém através

da participação interativa no texto, convidou ao estabelecimento de uma vastidão de categorias de análise, muitas delas assentes exclusivamente nos meios digitais. Esta abordagem conduziu ao estabelecimento de modelos cognitivistas ou psicologistas da participação do utilizador, ocupados em determinar as componentes da ação do utilizador na sua participação no texto e o controlo, efetivo ou aparente, que o próprio texto configura (Bilda et all, 2008).

Tendo em conta que o nosso objetivo imediato é determinar em que medida a interatividade se conjuga com a narrativa, não nos interessam especificamente as modalidades de prazer e fruição que autores e utilizadores extraem da participação interativa no texto. A oposição entre narrativa e interatividade, apesar de derivar das propriedades de um leitor que reclama um lugar cimeiro na produção do discurso narrativo, encontra o seu fundamento na dificuldade em combinar a função interativa com o modelo organizacional da narrativa:

Se o objetivo é que a história seja verdadeiramente interativa, o jogador deve ser capaz de alterar a história, mas, se o jogador altera a história, o artista não pode controlar o seu desenvolvimento e o jogador irá provavelmente arruiná-la. (Crawford, p.81)

Esta frase de Crawford ilustra os dilemas teóricos que encerra a integração de elevados níveis de interatividade em textos narrativas e postula a oposição formal entre estes dois conceitos. Será que o utilizador de uma narrativa interactiva é um jogador? Se for um jogador, em que termos poderemos ainda classificar este sistema como narrativo? A resposta a estas questões, que têm animado um intenso debate entre narratologistas, ludologistas e diversos autores que não reivindicam a filiação em nenhum destes grupos, divergem em função dos objetivos a que cada um destes investigadores se propõe: a necessidade de reconfigurar as definições clássicas de narrativa ou, pelo contrário, a inclusão destes textos interativos sob uma designação autónoma e mais apropriada à especificidade dos seus modelos discursivos.

O argumento ludologista decorre do reconhecimento da singularidade funcional dos textos interativos, colocando-os em oposição aos textos narrativos. Os ludologistas identificam aquilo que designam por texto performativo, que pretende designar a relação de dependência entre os significados que o texto estabelece e o desempenho de ações por parte do leitor, agora transfigurado em jogador. A premissa fundamental dos ludologistas é que estes textos se filiam ontologicamente nos jogos, com mais afinidades com um jogo de xadrez do que com um romance, e predicam simulações, e não narrações.

A ideia de performance, apesar da sua proximidade metafórica com as competências textuais e intertextuais do leitor, presume um processo distinto. Enquanto um texto literário ou cinematográfico pode ser compreendido como “artifício sintático-semântico-pragmático, cuja interpretação previsível faz parte do próprio projeto generativo” (Eco, 1992, p. 71), um texto performativo prevê, projeta ou gera as ações que permitem ao leitor completar o texto. Se o

texto literário e cinematográfico pretendem que o leitor aplique um código que deriva das suas competências culturais e textuais na manifestação linear do texto, o texto performativo remete para a variabilidade e para a produção de diferentes linearidades discursivas (Aarseth, 1997, p.41). Esta distinção permitiu à escola ludologista enfatizar as diferenças formais e funcionais entre o que consideram ser duas modalidades diferentes de representar a ação.

Num dos textos fundadores da ludologia, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) Espen Aarseth desenvolve o conceito de texto ergódico, recorrendo precisamente à metáfora do percurso do utilizador e pretendendo refletir uma dimensão comum a textos em que o utilizador determina a progressão do discurso narrativo e, em alguns casos, o seu desfecho. Este conceito, etimologicamente derivado dos vocábulos gregos para trabalho e caminho, pretende designar as modalidades textuais decorrentes do cibertexto, uma noção de texto que articula os modelos organizativos e mecânicos contemplados por um meio e a integração do utilizador a um nível superior àquele que os teóricos da estética da receção reivindicam (p.1), um grupo em que Umberto Eco é habitualmente inserido. O cibertexto seria assim uma máquina textual para “a produção e consumo de signos verbais” (p.21), enfatizando a relação entre emissor, recetor e mensagem como participantes num mecanismo textual. Esta abordagem não se restringe aos textos digitais e o autor ilustra a sua definição de cibertexto com diversos objetos literários que remetem para esta participação no mecanismo de construção do texto.

O argumento central da ludologia é que a aplicação de categorias narrativas a videojogos ou outros textos interativos denota fragilidades e demonstra os limites do próprio conceito de narrativa. O texto performativo, que presume que o utilizador completa o texto, define-se em clara oposição a figuras aparentemente consensuais nas modalidades narrativas da generalidade dos meios, como o conceito de plot ou as assincronias entre o tempo da história e do discurso. Estas categorias narrativas, emanadas da análise de textos literários, mas suficientemente adaptáveis e universais para serem transportadas para o cinema por autores como Seymour Chatman (1978) ou mesmo David Bordwell (1992), demonstram enormes lacunas quando aplicadas no âmbito dos textos performativos. A generalidade dos autores ludologistas assinala precisamente que as teorias narrativas, e o próprio binómio história/narrativa, são incapazes de compreender as singularidades de um texto que se constrói através da performance do utilizador.

Esta oposição entre a linearidade discursiva da narrativa e as modalidades de linearidade que os textos performativos configuram está subjacente à própria definição de literatura ergódica. Esta classe de textos, ao admitir que o leitor desempenha um papel fundamental na escolha de caminhos e percursos narrativos, acrescenta um nível ergódico à tradicional divisão entre narração e descrição. A categorização que Aarseth (ibid.) elabora dos diferentes textos ergódicos, organizados em função dos percursos disponibilizados ao utilizador, das operações que lhe são permitidas e da sua influência no desfecho da história, expõe a relação

conflituosa entre o discurso como reflexo das escolhas do utilizador e o *plot*. A hierarquia monológica do discurso do autor não se coaduna com a reciprocidade e a variabilidade que os textos ergódicos postulam.

A não linearidade do discurso parece indicar a inexistência de um *plot* e mesmo alguns autores que conferem relevância à dimensão narrativa, como Chris Crawford (2005) ou Eric Zimmerman (2004), consideram que um utilizador que é simultaneamente agente da própria narrativa, capaz de determinar o seu percurso e, em alguns casos, o desfecho, exclui necessariamente o conceito clássico de *plot*. Se considerarmos que a existência de uma narrativa está condicionada à presença do discurso narrativo, na sua formulação tradicional, então teremos que excluir a generalidade dos produtos dos novos meios do seio das narrativas e admitir que estes configuram um modelo singular de organização de ações e eventos. Neste sentido, a irreduzibilidade dos críticos ludologistas parece adequada e, tal como Eskelinen (2001), não esperamos que uma bola atirada ao chão nos comece a contar histórias. Porém, uma análise mais aprofundada a textos ergódicos ou sistemas lúdicos revela que a questão é bem mais complexa do que as teorias ludologistas pretendem fazer crer.

Por outro lado, a dicotomia história/enredo, subjacente à narrativa aristotélica e a toda a narratologia moderna, revelou-se insuficiente para descrever as modalidades temporais que um jogo pode comportar. Este argumento é invocado por Patrícia Gouveia (2010), que defende que “se não há narrativa sem o tempo da história e do discurso, também não há jogo sem o tempo do jogador e do seu evento” (p.100). A premissa de Jasper Jull (2004) é precisamente que os jogos substituem o dualismo tempo da história/tempo do discurso pelo tempo da jogada/tempo dos eventos, constituindo uma unidade que o autor designa por tempo do jogo (p.131). Segundo Jull, os videojogos sugerem um conjunto de assincronias bastante distinto daquele que Gérard Genette identificara nas narrativas. O autor começa por enfatizar as relações que decorrem da projeção do tempo da jogada no tempo do evento ou da indexação de ambos a uma moldura temporal predefinida. Esta abordagem permite a Jull identificar relações temporais como o mapeamento, que reflete o imediatismo da manifestação das ações do jogador no mundo do jogo ou a gestão operacional do tempo pelo jogador, e a utilização de conflitos ou períodos históricos como balizas temporais que condicionam o jogador e o jogo. Uma das modalidades de tempo nos jogos que Jull identifica é precisamente a narrativa, em que, através de sequências cinemáticas, apelidadas de *cut-scenes*, o tempo da performance é suspenso e os eventos são apresentados através da narração. Uma técnica utilizada habitualmente para introduzir ou concluir a performance do jogador.

A ausência da jogabilidade e da dimensão performativa na narratologia, e, conseqüentemente, de abordagens específicas ao tempo ou ao discurso em sistemas lúdicos é o argumento central para o grito de independência epistemológica dos ludologistas. Mesmo admitindo que estes sistemas textuais preservam alguns aspetos narrativos e que se podem

até sobrepor, como afirma Aarseth (ibid., p.5), os textos ergódicos assentam em regras distintas e postulam qualidades e categorias singulares. À aplicação de figuras e categorias da narrativa a videogames, os ludologistas respondem com acusações de imperialismo teórico (Pearce, 2004, p.145) ou colonização (Eskelinen, 2001). O argumento utilizado por estes autores é que os jogos são simulações e não narrativas. Apesar de poderem partilhar elementos ou até modelos estruturais, narrativa e simulação são dois fenómenos distintos, com lógicas funcionais e mecanismos substancialmente diferentes. Mesmo quando propagam ou utilizam elementos narrativos, os videogames predicam uma abordagem instrumental da história, submetendo-a à dimensão performativa, ou ergódica.

A simulação implica menos um processo de transformação que de variação, na medida em que o que distingue estes sistemas lúdicos não é o discurso de um autor, mas as variações possíveis que o leitor, promovido a agente, pode simular no texto. Mesmo autores que reconhecem a persistência dos modelos clássicos da estrutura em atos nos jogos, não deixam de enfatizar as diferenças fundamentais que estes assumem em sistemas lúdicos. Frasca (2003), por exemplo, adapta a morfologia narrativa aristotélica, substituindo prólogo, nó e desfecho pelo conhecimento das regras, performance e conclusão do jogo. Luís Nogueira (2008) conclui, ao distinguir entre ação prosaica – a vida no mundo – e a ação poética – a sua textualização – que narrativa e jogo, apesar de possuírem objetivos programáticos semelhantes, procurando emoldurar o carácter indeterminável e imprevisível da vida num sistema textual, configuram modalidades diferentes de textualização. A narrativa pretende representar a vida e o jogo simula-a (pp. 14-15).

O desenvolvimento dos videogames contribuiu inquestionavelmente para a emancipação dos textos performativos, e o consequente reconhecimento da especificidade dos sistemas lúdicos em relação aos modelos narrativos tradicionais. No entanto, paradoxalmente, a entrada dos videogames numa fase mais madura, cerca de 40 anos após o lançamento de *Computer Space*, considerado o primeiro videogame distribuído comercialmente, a narrativa parece ter-se transformado numa importante componente de diversos videogames. A crítica de Eskelinen (2001) de que a generalidade das pessoas se revelava bastante mais competente que os meios académicos a distinguir um jogo de uma história foi perdendo alguma da sua validade. Se Eskelinen colocar a mesma questão a um jogador atual, é bem provável que a resposta espelhe que o jogo é hoje amplamente considerado uma forma de contar histórias. O desenvolvimento da computação e da inteligência artificial, em vez de promoverem um distanciamento entre narratividade e ludicidade, aproximaram irremediavelmente estas duas modalidades.

Em jogos como *Assassin's Creed*, *Fear*, *Call of Duty: Modern Warfare* ou *Grand Theft Auto*, o processo de simulação incorpora elementos narrativos suficientemente complexos para justificarem análises narratológicas, ainda que admitindo a primazia funcional da dimensão performativa. Se a secundarização ou mesmo ausência de narrativa é evidente em jogos

abstratos, como o *Tetris* ou, mais recentemente, *Angry Birds*, o aperfeiçoamento dos dispositivos digitais permitiu a expansão de propriedades narrativas que eram já latentes em determinados géneros. *Assassin's Creed* tem uma história sólida, constituindo um mundo ficcional vasto e carregado de referências históricas e culturais, tem personagens e eventos transformadores, mas, sobretudo, possui um arco narrativo que regula a performance do jogador, determinando os objetivos e os cenários em que a componente performativa se desenvolve. Em *Call of Duty: Modern Warfare* o jogador assume duas personagens distintas que atuam em teatros de guerra diferentes, segundo um modelo estrutural que mimetiza a montagem paralela ou alternada do cinema. *Fear* transporta os códigos de terror para o videogame, fazendo a performance depender da interpretação da narrativa. Luís Nogueira (2008) firma esta coexistência de discursos narrativos e modalidades lúdicas na possibilidade do texto comportar um regime de intradiscursividade, admitindo a articulação de diferentes formas, modelos funcionais e até teleologias textuais (pp. 41-142)

A relevância da narrativa nos videogames atuais parece validar teorias mais moderadas que reconheçam, simultaneamente, a especificidade dos sistemas performativos e a persistência do fenómeno narrativo no seu seio. À semelhança de Janet Murray (2004), diversos autores não foram tão apressados como os ludologistas a desconsiderar a componente narrativa dos textos performativos e, em alternativa, preferiram enfatizar as relações que estas duas modalidades textuais inexoravelmente partilham. Uma característica destes autores é o reconhecimento de que as conjugações interatividade-narrativa e performance-narrativa constituem temas particularmente complexos, na medida em que a sua presença num texto singular não implica o fim do antagonismo entre estes conceitos ou sequer a sua fusão.

Mesmo alguns autores com uma perspectiva marcadamente ludologista e críticos da utilização de categorias teóricas emanadas do cinema ou da literatura nas teorias dos jogos não deixam de reconhecer a pertinência da análise narrativa de sistemas lúdicos. É o caso de Celia Pearce (2004), que admite a importância da análise dos modelos narrativos presentes em videogames ou até o estabelecimento de paralelismos entre sistemas lúdicos e narrativos, desde que se compreendam as diferenças substanciais entre estes dois sistemas e se aceite que as estruturas narrativas num jogo “operam de uma forma comparável, mas simultaneamente oposta à de uma narrativa tradicional” (p.144).

Henry Jenkins (2004), com uma abordagem claramente narrativista, apesar de afirmar que nem todos os jogos pretendem contar histórias, conclui que muitos deles possuem claramente aspirações narrativas, mesmo que não possam ser reduzidos a esta função. A consequência mais evidente da identificação de programas narrativos em determinados videogames é a aplicabilidade de uma abordagem que realce as relações entre jogos e narrativas. Jenkins sugere a equiparação do designer de jogos a um arquiteto narrativo e não a um contador de histórias, reconhecendo a especificidade deste sistema textual e, simultaneamente, a persistência da narrativa no seu âmago (p. 121).

A metáfora do designer de jogos como criador de espaços narrativos permite a Jenkins identificar de que forma estes jogos se associam ou assemelham a narrativas. Um videogame pode evocar uma narrativa remetendo ou reconstruindo, de acordo com as propriedades singulares desta modalidade de expressão, narrativas preexistentes. Pode encenar narrativas, fazendo com que o espectador testemunhe ou participe em eventos e ações narrativas (p. 124). Porém, o videogame pode também comportar uma relação ainda mais estreita com a narrativa, não se limitando a referências hipertextuais ou à utilização da narrativa como artifício ou motivo ornamental. Um videogame pode estar imbuído de uma narrativa, na medida em que convida o jogador a reconstruir a fábula mediante as ações e eventos que constituem o jogo. Neste sentido, o jogo possuiria também uma história e, numa perspectiva instrumental, as diferenças entre a ordenação de eventos num jogo e o processo de narração seriam bem menores do que aparentam. Por outro lado, o videogame é um sistema gerador de narrativas, promovendo os próprios jogadores à categoria de contadores de histórias.

Outra autora que reconhece a relevância da narrativa, ao mesmo tempo que aceita a duplicidade que enferma os sistemas textuais digitais – provocada pela promoção do leitor a agente e a persistência de modelos organizacionais narrativos – é precisamente Marie-Laure Ryan (2005a). A autora é particularmente crítica da perspectiva ludologista, que enfatiza as diferenças entre jogos e histórias e recusa qualquer hibridização, e afirma que este argumento é tão absurdo como dizer que “uma ópera não pode ter um libreto narrativo”²⁷. No entanto, Ryan realça que nem todos os jogos constituem narrativas e, pelo contrário, inserem-se no que Platão classifica como *ludos*, competições que obedecem a um conjunto de regras e disposições. A importância que Ryan concede ao computador reside na forma como este consegue combinar uma modalidade narrativa tradicionalmente relegada para as atividades infantis - os jogos de faz-de-conta ou também chamados jogos de papéis - com a competição ludológica.

A interatividade possui então um efeito disruptivo nas teorias narrativas. A ênfase que concede à performance coloca em questão a aplicação de características e figuras centrais da narratologia, como o binómio história-discurso, e todas as assincronias temporais daí decorrentes, o *plot* e a própria ideia de manifestação linear do discurso.

2.1.2- Imersão

Este conceito é ainda mais ambivalente e polissémico que narrativa ou interatividade. Se narrativa e interatividade podem ser analisadas de forma abstrata e analítica, permitindo categorizações e tipologias assentes nas modalidades de organização patentes no texto ou na interação que permitem ao utilizador, a imersão assume-se como um ideal estético decorrente da invisibilidade do meio. A imersão remete assim para uma camada de significação secundária, ancorada na capacidade do meio para assegurar a presença do leitor

²⁷ <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>

no mundo virtual da história, conjugando narrativa, interatividade e os esquemas perceptivos do meio. Este conceito possui então uma elevada componente metafórica que pretende classificar um texto menos pelas suas propriedades intrínsecas do que pelos efeitos desejados no seu utilizador. Os novos modelos narrativos caracterizam-se precisamente por postularem histórias que aspiram a imergir o utilizador, e não apenas a entreter (Rose, 2011).

A imersão afigura-se assim como categoria teleológica dos novos modelos narrativos, seja nos videogames, na realidade virtual ou nas narrativas transmediáticas, mas também como uma tendência preponderante no cinema e na televisão. A imersão comporta assim duas abordagens distintas. A primeira é eminentemente técnica e remete para as propriedades imersivas do meio, enfatizando os seus efeitos na perceção sensorial. A segunda é claramente ética e realça a descontinuidade entre as teorias narrativas tradicionais, que desconsideravam a imersão, e os novos modelos narrativos, que a elegem como objetivo da representação e da simulação. Neste sentido, os novos modelos narrativos procuram articular as propriedades e características do meio com o propósito declarado de criar experiências imersivas.

As definições correntes de imersão refletem a importância que esta adquiriu nos meios digitais. A imersão surge assim como sinónimo de presença no texto, a diluição das fronteiras ontológicas entre o leitor e o texto através do que Lombard e Ditton (1997) classificam como a “ilusão perceptiva de não mediação”²⁸. No entanto, Janet Murray (1997) oferece uma definição mais complexa, que pretende integrar não apenas esta ilusória ausência de mediação, mas também a agência e envolvimento dramático do utilizador. Ou seja, a imersão produz-se a partir das características e interfaces, combinadas com a interação do agente e o seu envolvimento no mundo da história.

Esta definição abrangente de imersão permite destacar o conceito das suas aplicações mais usuais, a realidade virtual e os textos digitais, sugerindo, à semelhança do que sucede com a interatividade, que a imersão é menos uma categoria qualitativa que quantitativa. A imersão seria então uma espécie de escala ou gradação, e não um produto exclusivo dos meios digitais. Marie-Laure Ryan, que pugna também por uma abordagem expansiva deste conceito, assinala, em *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), que a sua “ascensão e queda sempre esteve vinculada ao destino da estética da ilusão” (p.4). A utilização estética da imersão está assim associada à invisibilidade do meio, tanto na literatura como na pintura ou no cinema, assumindo, frequentemente, a forma de mecanismo de verosimilhança, patente na mimetização de modelos não ficcionais por parte de textos declaradamente ficcionais, como as cartas, as memórias ou os diários de viagem. A filiação da imersão na cultura popular conduziu à sua menorização, associada ao entretenimento e considerada um sintoma da ingenuidade escapista do leitor. A autora atribui este constrangimento à associação entre as vanguardas literárias e a ênfase dada à

²⁸ <http://onlinelibrary.wiley.com/enhanced/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/>

visibilidade da linguagem no seio das teorias emanadas da linguística, nomeadamente o formalismo, o estruturalismo e o pós-estruturalismo (p. 5).

A autora considera que a utilização trivial do termo imersão omite a dimensão metafórica da sua aplicação na literatura. Ryan sugere que a imersão é extra-linguística, ainda que construída a partir do texto e, neste sentido, o mundo do texto é menos um oceano metafórico que uma totalidade, produzida pela “construção na imaginação do leitor de um conjunto de objetos independentes da linguagem, utilizando como guia os enunciados textuais” (p. 91). Marie-Laure Ryan fundamenta assim a ideia de imersão num mundo textual em clara oposição à linguística de Saussure (1995) e ao pós-estruturalismo. Em alternativa à significação horizontal da linguagem proposta por estes autores, Ryan enfatiza a função vertical da linguagem no processo de produção de sentido. A linguagem permitiria assim ativar e invocar a presença destes elementos na imaginação do leitor, presidindo à construção de entidades extra-linguísticas, libertas da sua formulação codificada. A imersão presume assim um processo que, através do discurso, permite ao leitor a reconstrução de elementos libertos da sua forma codificada na linguagem. Está presente na generalidade dos textos literários e o seu não reconhecimento deriva de um preconceito que a associa à alienação, uma marca do leitor acrítico e incapaz de reconhecer a distinção ontológica entre o mundo físico e o texto. Jay Bolter (1991), por exemplo, caracteriza a imersão como “o objetivo de um leitor ingénuo ou de alguém que lê como forma de entretenimento”(p. 155), associando-a a géneros como a novela e a ficção científica.

Ryan (ibid.) sugere então uma tipologia da absorção do leitor no texto que não reflete necessariamente as propriedades exclusivas de cada meio (pp. 92-93). A concentração é o modelo de absorção em textos não imersivos, que invocam as capacidades interpretativas e cognitivas do leitor, mas que não o pretendem transportar para o mundo textual. O envolvimento imaginativo remete para um leitor imerso no texto, mas que preserva uma distância epistemológica e faculdades críticas. A hipnose, ou transe, pressupõe um leitor plenamente embrenhado no texto, sem faculdades críticas ou capacidade de reconhecer marcas autorais. Por fim, a dependência, que configura um estado em que o leitor já não é capaz de distinguir o mundo textual do real e que a autora compara ao Dom Quixote, incapaz de enxergar as diferenças entre a Espanha do século XVI e os romances de cavalaria.

Este conceito mais abrangente de imersão parece-nos adequado para compreender a sua aplicação em narrativas transmediáticas e, em termos mais gerais, a forma como os meios tradicionais têm procurado integrar algumas características dos novos modelos narrativos. Esta utilização alargada da imersão tem convidado alguns autores a abandonarem ou disciplinarem o termo, privilegiando utilizações mais restritivas. Steven P. Dow (2008), por exemplo, prefere utilizar o termo envolvimento²⁹, reservando a imersão para as faculdades e

²⁹ O autor utiliza o termo *engagement*, cujo significado remete, simultaneamente, para envolvimento, compromisso e vínculo.

propriedades do meio na criação de efeitos sensoriais (p.22). Outros, como Gonzalo Frasca (2004), contestam mesmo a relevância que a imersão tem assumido no âmbito das narrativas interativas como ideal estético e poético, considerando-a uma reminiscência do *plot* aristotélico e da sua submissão à concretização de objetivos, defendendo, pelo contrário, que as simulações podem extrair vantagens de um distanciamento ontológico e crítico em relação ao texto.

Tendo em conta o âmbito desta tese, iremos aceitar a definição abrangente de imersão de Marie-Laure Ryan, admitindo que qualquer texto possui propriedades imersivas e configura diferentes modalidades de absorção do leitor no mundo textual. Este envolvimento do leitor está dependente das propriedades do meio e das configurações do próprio texto. A imersão está vinculada a uma estética da ilusão que não é exclusiva dos novos meios, mas que adquiriu preponderância nos modelos narrativos característicos do atual ecossistema mediático. Como Frank Rose (2011) postula, os novos modelos narrativos configuram a diluição, mesmo que apenas artificial, entre leitor e autor, ficção e não ficção, ou entre o mundo da história e a realidade. Ainda que os efeitos do primado da imersão como ideal permaneçam largamente indefinidos, é notória a influência que este exerce sobre autores e públicos: “Sabemos apenas isto: o público quer ser imergido. Quer estar envolvido na história, criar um papel para si próprio, fazê-la sua” (p.8).

Ainda que a imersão surja associada às propriedades dos novos meios – no âmbito dos processos permitidos ao utilizador na sua relação com o dispositivo ou com a mecânica da expressão – a sua promoção a ideal estético e poético nunca esteve ausente dos meios tradicionais e a revalorização da imersão permitiu a reconfiguração de algumas estratégias narrativas no cinema e na televisão. À semelhança dos meios digitais, também os meios tradicionais pretendem invocar a imersão como ideal, dotando o mundo da história de verosimilhança e com o propósito de absorver o utilizador.

A invisibilidade do meio não é estranha ao próprio cinema que, desde a sua génese, é comparado à hipnose ou ao sonho³⁰. Miriam Hansen em *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno* (2012) realça a perspetiva de Siegfried Kracauer do modelo percetivo do cinema como capaz de “diluir a distinção analítica entre sujeito e objeto”(p. 17). Mesmo Christian Metz (1999b), que destaca a distância e até a oposição entre o espetador e a tela, não deixa de assinalar a participação afetiva e sensorial do espetador e de evidenciar as propriedades imersivas do dispositivo cinematográfico. As múltiplas evoluções que o dispositivo cinematográfico conheceu, como o som, a cor, o cinemascopo ou o 3D destinaram-se também a assoberbar as capacidades percetivas do espetador, inundando-o de informação sensorial e procurando bloquear estímulos externos, o que Biocca e Delaney (1995) apelidam precisamente de imersão percetiva.

³⁰ Máximo Gorki descreveu a sua experiência no cinematografo dos irmãos Lumière como um transporte para o mundo das sombras.

O cinema sempre esteve vinculado à estética da ilusão, mesmo no seio de teorias que reconhecem a distância entre o espectador e o filme. Apesar de não invocarem as propriedades imersivas do cinema de forma tão enfática como os autores que analisam os interfaces digitais ou os defensores do 3D, as teorias fílmicas impressionistas e, sobretudo, a defesa da *photogénie* por Louis Delluc e Jean Epstein (1975), realçavam a invisibilidade do dispositivo. Andre Bazin (1992), por exemplo, argumentava que o filme poderia representar a realidade objetiva, defendendo o recurso a técnicas que não expunham o dispositivo, como a utilização da profundidade de campo em detrimento da montagem. Ainda que Bazin estivesse menos preocupado com a imersão do espectador que com as possibilidades representativas do cinema, a sua abordagem é representativa da relevância que a invisibilidade do dispositivo adquire em algumas correntes dos estudos fílmicos.

Uma das práticas mais recorrentes de imersão, e aquela em que a sua dimensão narrativa é mais notória, é a serialização. Este processo de distribuição de narrativas reflete não apenas a fragmentação, mas também o seu desvendamento periódico, segundo uma matriz temporal que autores e espectadores reconhecem e partilham. Logo, a moderna utilização deste conceito é menos devedora da sequela cinematográfica que do folhetim literário, que conjugou o romance com a expansão da imprensa periódica e que conheceu o seu apogeu em autores como Émile Zola ou Charles Dickens.

Tal como Frank Rose demonstra em *The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories* (2011), o carácter imersivo dos folhetins literários de Dickens valeu-lhe a crítica de ser “uma alternativa pouco saudável à conversa e a jogos como o cricket ou o gamão” (p.92). Esta crítica dos contemporâneos de Charles Dickens reflete o carácter pejorativo que habitualmente desqualifica a imersão e, simultaneamente, expõe a sua relação estreita com a interatividade. Segundo Rose, as vantagens do folhetim eram evidentes para Dickens, permitindo-lhe alterar as suas histórias em conformidade com os desejos dos seus leitores. A serialização invoca precisamente o vínculo entre o contador de histórias e a sua audiência, permitindo que o leitor participe literalmente na construção do texto, através da influência que exerce junto do autor. Rose demonstra através de Dickens a forma como a serialização permitiu o desenvolvimento de determinadas técnicas, como o *cliffhanger*³¹ e a conjugação entre a lógica narrativa e o calendário da sua publicação.

Alguns formatos televisivos assumiram de imediato esta relação com o folhetim literário, como a telenovela³², porém, até meados dos anos de 1990, a generalidade das séries de

³¹ Este termo designa o artifício de terminar um episódio colocando as personagens em situações de perigo que só serão resolvidas nos episódios seguintes.

³² A propósito das *soap operas*, um formato televisivo com algumas afinidades com as telenovelas latinas, Nancy K. Baym afirma que “o conhecimento, as opiniões, a experiência e as habilidades dos participantes fornecem recursos mais do que suficientes para transformar o ato de assistir a uma *soap opera* numa atividade colaborativa e comunal” (1999, p.49)

televisão mimetizava modelos narrativos do cinema, como o episódio singular. Algumas séries, como *O Fugitivo*, emitida entre 1963 e 1967, conjugaram um arco narrativo persistente com uma estrutura episódica e as mini-séries, produzidas quase sempre através da adaptação de textos literários, mimetizaram a estrutura do filme. Só a partir dos anos de 1990 é que as estratégias narrativas do folhetim, fortemente ancoradas na continuidade, começaram a migrar para outros formatos narrativos. Primeiro de forma tímida, conjugando episódios singulares e episódios de arco narrativo prolongado, como sucede em *Os Ficheiros Secretos*, e, posteriormente, com a hegemonia do arco narrativo persistente, de que *Os Sopranos*, *Lost* e *24* são exemplos paradigmáticos.

A ideia de série não é estranha ao cinema, porém, esta nunca logrou estabelecer-se como formato e só recentemente o cinema começou a integrar esta modalidade de imersão. Apesar de ter sido um dos formatos utilizados pelos pioneiros do cinema, o meio concedeu primazia à lógica da obra singular e, mesmo quando recorreu à sequência, pautou-se pela exigência de um desfecho conclusivo ou independente em cada filme, especialmente no cinema clássico. O aparecimento da série cinematográfica está afeto ao período de transição entre o cinema de atrações e o cinema clássico, com obras como *What happened to Mary*, produzidas por Edison em 1912 e 1913, marcado pelas condicionantes técnicas do dispositivo e pela relativa imaturidade da linguagem cinematográfica. Charles Keil (1995) estabelece uma relação direta entre o reduzido número de bobines e o desenvolvimento de *plots* pouco coerentes, que tendia a conferir preponderância às sequências de ação. Perante a impossibilidade de desenvolver estratégias de narração que permitissem a exposição dos antecedentes das personagens ou das suas motivações, espetadores e autores dependiam do reconhecimento como forma de contornar a sintetização da narrativa que as características do dispositivo impunham (p. 265).

Porém, à medida que a linguagem cinematográfica e, sobretudo, o sistema de produção atingiram a maturidade, esta prática foi abandonada em detrimento da lógica da obra singular, prevalecendo apenas em algumas comédias, como *Bucha e Estica*, *Abbot e Costello* ou *Totó*. Cada um destes filmes funciona como uma unidade, possuindo um desfecho conclusivo que não remete para o filme seguinte. Para além da identificação das personagens e da especificidade na aplicação dos códigos do género em que se inserem, não há uma unidade dramática entre estes filmes, na medida em que não possuem um arco narrativo comum, funcionando antes como episódios avulsos e absolutamente independentes, com um desfecho próprio e sem consequências em aventuras futuras ou no desenvolvimento psicológico do personagem. Quando um determinado filme ou personagem inaugura uma série cinematográfica, como as comédias acima mencionadas, *Thin Man*, *Tarzan* ou os filmes do agente secreto James Bond, a intenção é menos a constituição de uma série, enquanto unidade narrativa, que a utilização e replicação de um modelo narrativo bem-sucedido a

novas narrativas singulares. O mesmo acontece na generalidade das prequelas ou sequelas atuais de *blockbusters*.

A proliferação de sequelas que caracteriza o sistema de produção de *blockbusters* permite realçar as diferenças entre estas e a serialização. Estas sequelas não contrariam a lógica da obra singular e não pressupõem uma relação ritualizada e cronológica com o mundo ficcional ou, tão pouco, o estabelecimento de técnicas dramáticas características da serialização. O recurso a sequelas não implica que o filme seja concebido e produzido como uma série e não pressupõe um intervalo temporal padronizado entre o lançamento das várias sequelas. Cada filme possui uma situação inicial, um conflito ou alteração e uma resolução ou desfecho singulares, não sendo obrigado a expor ações passadas através dos diálogos das personagens ou sequer a admitir explicitamente que a situação inicial da sequela decorre diretamente da conclusão de um filme anterior. As sequelas parecem assim aproximar-se muito mais da relação hipertextual que Robert Stam (2005) encontra nas adaptações, em que um texto invoca e se apropria de um texto fonte para tomar de empréstimo o seu estatuto ou capitalizar com o seu sucesso, do que do estabelecimento de uma narrativa total. Há exceções notáveis, como *Star Wars*, que procuraram estabelecer uma relação de continuidade mais estreita entre várias obras, mas o próprio sistema de produção parece impedir a relação ritualizada e temporalmente padronizada que caracteriza a serialização.

O cinema tem procurado adequar-se à serialização através do lançamento criteriosamente planeado dos filmes que integram uma série. A distância de um ano que medeia as estreias dos filmes que integram a trilogia *Senhor dos Anéis* e a coordenação estratégica, tanto em termos de produção como de exibição, de filmes do universo Marvel, como *Homem de Ferro*, *Os Vingadores* ou *Thor*, permitem realçar a continuidade dos elementos narrativos e invocar uma experiência de visionamento periódico que mimetiza a do espetador de uma série de televisão³³.

Em conclusão, as propriedades dos meios digitais sugerem a revalorização da imersão como ideal, assente nas modalidades de interação possíveis de um utilizador no seio de uma narrativa e na persistência de um mundo textual que convida o utilizador a deixar-se absorver. A imersão pode ser compreendida através das propriedades singulares do meio e enquanto estratégia. Cada meio possui uma estética da ilusão distinta, que se articula com as modalidades de expressão que o meio comporta. Os sistemas digitais compreendem a imersão através da conjugação da narrativa com a agência do espetador e os meios tradicionais recorrem a outras estratégias. A serialização, primeiro experimentada no folhetim literário, representa uma modalidade de imersão que comporta a participação do utilizador, ainda que

³³ Um indício dos efeitos desta estratégia narrativa no sistema de produção é o estabelecimento de contractos com os atores para os vários filmes em que está prevista a aparição de uma determinada personagem. Robert Downey Junior, por exemplo, desempenhou o papel de Robert Stark, o super-herói Homem de Ferro, em *Homem de Ferro I*, *Homem de Ferro II*, *Homem de Ferro III*, *Os Vingadores* e *O Incrível Hulk*.

não o promova a um agente na aceção mais rigorosa do termo. A sua aplicação no cinema, bem como o recurso à tecnologia 3D, é demonstrativa da valorização da imersão. A narração transmediática, que permite integrar no mesmo sistema narrativo os meios tradicionais e as propriedades imersivas dos novos meios, é uma das formas que a televisão e o cinema têm utilizado para ampliar o nível de imersão das suas histórias. À semelhança da interatividade, a imersão é uma faculdade dos novos modelos narrativos e, de uma forma ou de outra, a generalidade dos textos que operam no nosso ecossistema mediático invoca-a como ideal poético e estilístico.

2.2 - Discurso não linear e multi-linear

A articulação de uma narrativa em simulações, e vice-versa, suscita uma infinidade de dilemas epistemológicos, que se manifestam, em particular, na reconfiguração ou mesmo inaplicabilidade do conceito de *plot* nos modelos narrativos da contemporaneidade. A interatividade e a performance realçam a propensão para a não linearidade discursiva destes modelos, e, conseqüentemente, para a erosão do *plot* como estrutura central do processo de narração. A emergência das modalidades discursivas não lineares e multi lineares, apesar da sua atual preponderância derivar das propriedades dos meios digitais, não é, de todo, exclusiva dos novos meios. A rutura com a linearidade discursiva era já preconizada por algumas tendências literárias da pós-modernidade, que se propunham libertar o leitor da linearidade imposta pelo autor ou, no mínimo, contemplavam a possibilidade de o texto gerar mais do que uma linha discursiva.

Porém, tal como abordado em capítulos anteriores, a generalidade das análises narrativas tende a considerar estes textos como experiências limite, que pretendem, sobretudo, questionar ou demonstrar a fragilidade da linearidade do discurso, em vez de postularem um modelo de romance que assente na não linearidade como estratégia discursiva. Estas experiências literárias lograram testar os limites que o próprio código configura para a sua leitura não linear e estabelecer um sistema narrativo em que a construção e a leitura do texto aparentemente se confundem, admitindo que as decisões do leitor possam determinar a ordenação de ações e eventos ou mesmo o seu desfecho. No entanto, a generalidade destes textos nunca abandonou o carácter experimentalista que os definia, resumindo-se a um grupo muito restrito de obras, em que podemos integrar os já citados *Jardim dos Caminhos que Bifurcam*, *Se Numa Noite de Inverno Um Viajante* ou *A Vida Modo de Usar*. A não linearidade na literatura materializa-se assim em duas estratégias distintas: a atomização dos elementos que constituem a narrativa, conferindo um sentido literal às *lexias* de Roland Barthes, e o desenvolvimento de estruturas arborescentes, que convidam o autor a integrar diferentes lógicas e programas narrativos no mesmo texto. O ensejo de libertar a leitura do texto da exigência da linearidade unificadora do discurso do autor só foi cumprido de uma forma muito tímida. Na generalidade destas obras, a não linearidade é regulada e disciplinada através do paratexto, que, permanecendo externo à narrativa do romance, habitando as páginas que o

antecedem, funciona como um mapa que condiciona os percursos narrativos possíveis. Os modelos de não linearidade mais substantivos assentaram na fragmentação extrema de elementos narrativos, sugerindo a utilização da lógica combinatória no processo de construção do texto. É precisamente esta a proposta de *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau, cuja versatilidade se deve também ao tipo de texto que este mecanismo pretendia produzir, o soneto.

O advento dos meios digitais e as investigações dos ludologistas renovaram o interesse na análise desta classe de textos e suscitaram a necessidade de dotar este género literário, cuja natureza esparsa e fragmentária o tornava pouco recomendável para análises narratológicas, de uma genealogia rigorosa. Espen Aarseth (1997) faz recuar a literatura ergódica ao uso oracular do milenar *I Ching* (p.3), que, à semelhança de *Cent Mille Millions de Poèmes*, também deriva da combinação de fragmentos do texto, neste caso hexagramas. Aarseth confirma o carácter excêntrico que estas obras habitualmente assumiram ao sugerir que o conceito de cibertexto não pretende rejeitar as abordagens narratológicas à generalidade dos textos literários, mas recuperar e evidenciar as características de textos que não são elegíveis para os cânones literários e que habitam as áreas mais remotas da galáxia textual (p.22). J. Yellow Lees Douglas, em *The End of Books - Or Books Without End: Reading Interactive Narratives* (2000), também evoca a herança literária da moderna hiperficção digital e erige o *Tristram Shandy* de Lawrence Sterne, publicado originalmente em 1759, à categoria de obra pioneira da narrativa interativa. A invocação de modelos não lineares por disciplinas emergentes dos novos meios, como a ludologia, e autores de ficção hipertextual contribuiu para constatar a sua raridade no contexto da produção literária e o carácter experimental que irremediavelmente acarretavam. Paradoxalmente, ao mesmo tempo que procuram inscrever os textos digitais num âmbito mais vasto e evocar uma tradição literária habitualmente subalternizada ou classificada como epifenómeno, estes autores acabam por enfatizar o papel dos sistemas digitais no estabelecimento destes modelos textuais. A cronologia apresentada por Douglas é um exemplo paradigmático deste paradoxo, ao demonstrar que, apesar da sua já longa existência, estes textos só lograram estabelecer-se como género numa fase muito tardia.

No caso do cinema, as propriedades do dispositivo parecem excluir a possibilidade de qualquer modalidade discursiva que não a linearidade. A generalidade das experiências do cinema com a não linearidade assumiram um carácter relativamente restrito, habitualmente confinadas a galerias de arte ou a eventos mais ou menos avulsos, e não conseguiram ir além da singularidade do âmbito em que foram desenvolvidas. Peter Lanenfeld (2004) não hesita em classificar estas experiências como falhanços, advogando precisamente a incompatibilidade entre o cinema e o discurso não linear. Mesmo alguns autores que defendem a fusão entre o cinema e os novos meios ou as artes plásticas argumentam que, malgrado a persistência e sobrevivência da linguagem cinematográfica no seio destas

experiências e em diversos produtos digitais, o produto desta junção já não pode ser considerado cinema, inserindo-se mais no âmbito das vanguardas artísticas, que sempre apostaram na combinação e colagem de diferentes modalidades de representação, habitando um espaço que se encontra nas fronteiras do dispositivo cinematográfico.

Os videojogos, os sistemas geradores de narrativas que utilizam ferramentas digitais para potenciar ou desenvolver a lógica combinatória que já fora experimentada na literatura e a generalidade dos modelos narrativos nativos dos meios digitais sugerem uma abordagem distinta do conceito de *plot*. Chris Crawford (2005), por exemplo, ao constatar que estas narrativas são construídas pelo leitor no próprio ato de leitura, dependendo das suas decisões e performances, defende que o conceito de *plot*, enquanto plano predeterminado para o desfecho de uma história, não é aplicável a estes textos (p. 51). Sugere então a ideia de *metaplot*, um conjunto de normas e procedimentos que determinam e regulam a interação do utilizador com o texto. Ao contrário do *plot*, que se insere na dimensão do evento, na medida em que conduz o leitor através de uma sequência organizada de eventos, o *metaplot* é normativo e pretende regulamentar e regular a forma como o utilizador pode organizar os eventos.

Gunnar Liestol (1994), a propósito dos videojogos e das polémicas em torno da sua classificação como narrativas, vai encontrar dois modelos discursivos distintos nesta classe de textos. O discurso do utilizador, que depende das escolhas e da performance deste, e o discurso enquanto reserva, que contempla as diversas instâncias e percursos discursivos permitidos ao utilizador. Para se referir à combinação entre estes dois modelos discursivos, Lieston sugere o conceito de *hiperdiscorso*, que contempla a dimensão do utilizador e a sua relevância na construção do discurso, conjugando-a com as possibilidades e os percursos gerados pelo texto.

Os novos modelos narrativos vieram refutar e reconfigurar a forma como compreendemos o *plot* e a sua relevância em qualquer texto narrativo. Curiosamente, quando confrontados com esta erosão do conceito de *plot* e a própria necessidade de invocar a raiz narrativa de textos não lineares ou multi-lineares, diversos autores optaram por reivindicar a filiação destes textos nas macro-estruturas de *plot* derivadas do conteúdo. A dificuldade em desenvolver análises do *plot* em sistemas narrativos em que a interatividade, a não linearidade e a multi-linearidade assumem preponderância parece ter promovido um retorno aos princípios basilares da narrativa aristotélica e ao relativismo das análises centradas no conteúdo que a linguística condenara.

A proposta de Marie-Laure Ryan (2008) para uma tipologia do *plot* nas narrativas interativas decorre da possibilidade de transpor as macro-estruturas de conteúdo identificadas por Aristóteles para esta classe de textos. A partir da distinção aristotélica entre os modelos narrativos épicos e trágicos, derivada dos conceitos platónicos de *diegesis* – a representação

de eventos através da narração – e mimesis – a imitação da ação através da encenação –, bem como do modelo epistémico, cujo desenvolvimento a autora atribui às histórias de mistério do século XIX, Ryan vai identificar três tipos de *plot* nas narrativas interativas. A autora encontra diversos exemplos que confirmam a persistência dos modelos épico e epistémico, mas reconhece a dificuldade em transpor o *plot* dramático para as novas modalidades narrativas. O *plot* épico, que se baseia num herói solitário e nos seus feitos, é característico de diversos videogames e, sobretudo, dos Massive Multiplayer Online Role Play Games (MMORPGs). O *plot* epistémico, que se caracteriza pela busca de pistas com vista à resolução de um determinado mistério, e que pressupõe dois níveis distintos, os eventos passados e a investigação que os procura reconstituir, está patente em diversos videogames e em géneros como os Alternate Reality Games (ARGs).

No entanto, a autora assinala que o *plot* dramático, que pressupõe a evolução e transformação de relações interpessoais, parece ser mais difícil de transpor para modelos narrativos interativos. Este tipo de *plots* suscita problemas técnicos, na medida em que os dispositivos tecnológicos dificilmente permitem o estabelecimento satisfatório de “relações entre jogadores e personagens ou mesmo entre personagens” (p.10) e de design do sistema narrativo, persistindo dúvidas sobre o papel reservado para o utilizador, algures entre o agente, o espetador e o ator. A este propósito, fazemos notar que algumas narrativas interativas têm procurado superar os problemas identificados por Marie-Laure Ryan, situando-se algures entre o videogame e a narrativa tradicional, como *The Novelist* e *Depression Quest*.

A dificuldade em identificar modelos morfológicos no *plot* de textos que transcendem a linearidade discursiva é transversal a quase todas as narrativas produzidas no âmbito dos meios digitais ou da convergência mediática, dos videogames às narrativas transmediáticas. Este problema reside na dificuldade em admitir a presença do *plot* ou enredo em textos cuja ordenação dos eventos depende do utilizador ou da sua performance. Jill Walker (2004b), a propósito das narrativas distribuídas, considera que este dilema narratológico reside na dificuldade em “descrever e localizar coisas que não são coisas mas ligações” (p.1) . Georges Landow (1997) antecipara esta questão ao afirmar que a narrativa hipertextual conduziria irremediavelmente a uma reconfiguração profunda do próprio conceito de *plot*:

Num ambiente hipertextual, a falta de linearidade não destrói a narrativa. De facto, como os leitores fabricam sempre as suas próprias estruturas, sequências e significados, particularmente neste ambiente, eles têm pouca dificuldade em ler uma história ou ler para uma história. (p.197)

Marie-Laure Ryan (2005a) é particularmente crítica do argumento de George Landow e daquilo que considera uma abordagem expansiva do conceito de narrativa. A autora não defende uma reconfiguração extrema do conceito de narrativa, mas antes o reconhecimento da narrativa como processo cognitivo e a identificação das modalidades específicas deste processo no âmbito de sistemas textuais que comportam a agência do utilizador. Às

tradicionais modalidades narrativas — diegesis e mimesis — Ryan vai acrescentar a participativa e a simulativa. A primeira compreende a construção de histórias a partir de qualquer tipo de jogo de papéis e os géneros teatrais que presumem a participação da audiência. A segunda contempla a criação de histórias através de mecanismos que geram ou despoletam eventos. Estas modalidades podem surgir de forma cumulativa ou singular num texto narrativo. Segundo a autora, algumas simulações podem funcionar como narrativas, malgrado as idiosincrasias inerentes a cada um destes sistemas, mas o conceito de narrativa não é suficientemente expansível para compreender todos os sistemas lúdicos. A novidade introduzida pelos meios digitais reside menos na expansão do conceito de narrativa que na revalorização de determinadas características narrativas que a constituição de formatos híbridos, que combinam, simultaneamente, narrativa e simulação, vieram evidenciar.

A generalidade das abordagens narrativistas a textos que presumem a participação do utilizador na construção do discurso narrativo, ao contrário das suas congéneres performativas, tem procurado identificar estruturas e modelos narrativos. Estas teorias tendem a reconhecer a persistência de macro-estruturas do *plot* em sistemas lúdicos e a encontrar paralelismos entre a representação de elementos da história nas simulações e nos textos narrativos. Por outro lado, reconhecem também a existência de analogias entre a organização de eventos na narrativa segundo um plano predeterminado e a imposição de restrições formais ou funcionais à performance do utilizador num sistema lúdico, que condicionam e determinam a organização e representação dos eventos.

A premissa de que partem invariavelmente, ainda que com argumentos diferentes, as abordagens narrativistas ao *plot* nos novos modelos narrativos é de que a revolução copernicana que estabeleceu o utilizador como instância da produção do discurso narrativo não pressupõe a irremediável extinção do sistema organizativo da narrativa. Alguns defendem uma visão expansiva do conceito de narrativa, retomando uma argumentação semelhante à que permitia reconhecer um teorema como narrativo, contornando a relevância do *plot* e ancorando a narratividade no processo de produção de sentido pelo utilizador, como George Landow (1994) parece sugerir. Outros, como Marie-Laure Ryan (2001a, 2005b), defendem que os meios digitais vieram recuperar sistemas narrativos tradicionalmente desconsiderados ou de âmbito extremamente restrito.

A erosão da linearidade discursiva não implica necessariamente a plena desregulação do utilizador, nem a impossibilidade de dotar o texto de um modelo organizativo ou, tão pouco, o total esvaziamento da figura do autor, mas antes a transformação do discurso num conjunto de princípios normativos e a relevância acrescida das macro-estruturas de *plot* assentes no conteúdo. Ainda que um sistema lúdico não possua necessariamente uma história, e a narrativa possa estar apenas presente na discursivização da experiência ou do conhecimento adquirido pelo jogador, o desenvolvimento dos videojogos sugere, pelo contrário, o estabelecimento de um formato híbrido que congrega simulação e narrativa.

Algumas simulações veiculam conteúdos narrativos, acrescentando a capacidade de contar histórias à sua função principal. Por outro lado, algumas narrativas contemplam modalidades de organização de eventos que permitem que o utilizador se assuma como agente e participe no discurso narrativo.

2.3- O mundo narrativo

A erosão, diluição e secundarização a que os novos modelos narrativos parecem ter condenado o conceito de *plot* tem conduzido à valorização da fábula, tanto no âmbito das teorias narrativas como nas suas aplicações no processo de construção de narrativas. Estabelecemos já um paralelo entre as teorias narratológicas tradicionais e o seu objeto de estudo preferencial, formulando a hipótese, ainda que meramente operatória e sem a presunção de a demonstrar empiricamente, que as suas conclusões podem derivar de modalidades de representação verbais, que convidam ao estabelecimento de gramáticas e à ênfase da funcionalidade da fábula. O *plot* reivindica assim uma posição central no seio destas teorias narrativas, permitindo a instrumentalização dos eventos e existentes que preenchem a obra.

No entanto, à semelhança do que sucedera em relação às estratégias não lineares na literatura, cuja escassez não convidava à sua inclusão em teorias narrativas que aspiravam à universalidade, também a importância da fábula é uma marca característica de diversos géneros literários e não um produto dos meios digitais. Um dos modos de conceder preponderância à fábula passou precisamente pelo estabelecimento de universos diegéticos persistentes, a que um autor regressa frequentemente ao longo da sua obra. Esta estratégia narrativa possui alguma tradição, ainda que relativamente modesta, na literatura popular, do Sherlock Holmes de Conan Doyle ao Hercule Poirot de Agatha Christie.

Apesar desta filiação na literatura popular, o desenvolvimento de universos diegéticos persistentes não está absolutamente ausente dos géneros literários mais ambiciosos, podendo funcionar como marca autoral ou recurso estilístico. William Faulkner, por exemplo, criou o condado de *Yoknapatawpha*, no Estado do Mississípi, em que se cruzam, ao longo de várias décadas, as personagens de diversas obras deste autor, apesar de cada um destes textos possuir enredos distintos e claramente independentes³⁴. Este condado ficcional tem uma cronologia própria, que enquadra as várias obras literárias que o povoam, e o próprio Faulkner desenhou-lhe um mapa. O recurso a um universo diegético persistente pode revelar-se preponderante na estratégia narrativa destes autores e ser indicativo de uma relação entre a fábula e o discurso que transcende a mera instrumentalidade.

No entanto, é na ficção científica e na fantasia que o desenvolvimento de universos diegéticos, sejam estes persistentes ou singulares, adquire uma enorme preponderância,

³⁴ Cerca de vinte contos e novelas, publicadas entre 1929 e 1962, utilizam o condado fictício de Yoknapatawpha como cenário. Esta lista inclui *Sartoris* e o *Som e a Fúria*.

funcionando como um nível de significação autónomo, que, simultaneamente, opera correspondências e divergências com o real. Nestes géneros o próprio processo de construção de um universo diegético tem, no mínimo, uma relevância equivalente ao *plot*. Uma consulta ao *The Dictionary of Imaginary Places* (1999), de Alberto Manguel e Gianni Guadalupi permite atestar este impulso para a construção de mundos alternativos com uma relação variável com o mundo real. Este dicionário inclui entradas tão diversas como a Ilha da Utopia de Thomas Moore, a terra de Oz de Frank Baum, o País das Maravilhas de Lewis Carrol ou a Terra Média de J.R.R Tolkien. Além de confirmar a relevância da fábula em mundos ficcionais de fantasia, transformando os existentes e os eventos na matéria-prima para a elaboração de uma geografia ficcional e de uma enciclopédia do mundo da fábula, este dicionário coloca em evidência o próprio processo de criação do universo diegético, formulado a partir do mundo possível instituído pelo texto. Cada entrada remete para um conjunto de elementos da fábula que é extraído do discurso da obra, mas que não reflete a hierarquização e o modelo organizacional do texto fonte, funcionando como referente e sumário de existentes. O próprio modelo organizacional deste dicionário, fundado na identificação do espaço imaginário, consegue, paradoxalmente, inverter a lógica da narrativa, instrumentalizando personagens e ações em função do cenário.

A abordagem característica das teorias desenvolvidas no âmbito do género da fantasia tende a valorizar o universo diegético, ao mesmo tempo que o procura classificar em função da sua correlação semântica com o mundo real, enfatizando as divergências entre o mundo da história e a realidade física. Esta distinção entre mundo primário e secundário é utilizada por Robert H. Boyer e Kenneth J. Zahorski (1984) para distinguir o mundo real e o universo diegético fantasista. Por sua vez, o universo fantasista permite estabelecer duas categorias, desenhadas a partir da forma como se articulam com o real: alta fantasia e baixa fantasia. A primeira aplica-se a narrativas que operam em universos ficcionais fantasiosos, enquanto a segundo remete para a introdução de elementos fantasistas no real.

Maria do Rosário Monteiro, em *O Senhor dos Anéis: Mitos, História e Fantasia* (2010) elabora uma tipologia destes mundos secundários de fantasia, identificando aqueles que mimetizam o real, mas que lhe acrescentam propriedades que contrariam o realismo físico, os mundos absolutamente imaginários, cuja relação com a realidade é sobretudo metafórica, e mundos ficcionais em que a realidade física e a fantasia estão apartadas, unindo-se através do artifício narrativo do portal (p.75). Esta classificação é independente do meio de expressão ou da estratégia discursiva do autor, decorrendo do conteúdo – os existentes – e do processo de estabelecimento das condições de possibilidade do mundo ficcional, ou seja a sua lógica interna e verosimilhança, que é expressa através do discurso, mas deriva das propriedades do mundo da fábula.

A relevância da fábula em mundos secundários de fantasia foi também enfatizada pelo próprio J.R.R. Tolkien, um dos autores mais celebrados do género, em *On Fairy Stories*

(1983), que argumenta, com o propósito declarado de contestar a menorização da fantasia no seio dos géneros literários, que o trabalho de dar forma e consistência a mundos secundários é “arte narrativa, construção de histórias na sua forma mais primária e potente” (p.140). Tolkien não pretende reduzir a relevância do discurso, na medida em que uma das propriedades que atribui ao conto de fadas, a consolação, deriva precisamente do desfecho da narrativa, mas somente realçar a preponderância que a construção do universo diegético assume neste género literário.

A importância da ficção na demonstração de que o mundo da fábula pode produzir uma significação autónoma e na constatação do primado do universo diegético em textos fantásticos permitiu que a narratologia desenvolvesse, ou se apropriasse, de uma figura que lhe permite evidenciar a lógica subjacente ao plano da história: o conceito de mundo possível. Este conceito tem a sua origem na filosofia analítica, que, por sua vez, o adaptou da teoria desenvolvida por Leibniz para conciliar a existência de maldade, sofrimento e injustiça com um Deus benevolente, onipotente e onisciente. O conceito seria, posteriormente, parodiado por Voltaire e sintetizado na frase “o melhor dos mundos possíveis”, com que o protagonista de *Cândido* enfrentava as suas vicissitudes. Lubomir Doležal (1998) e Thomas Pavel (1986) transportaram estes conceitos para a narratologia, que, entretanto, adquiriu preponderância nos novos modelos narrativos.

A teoria dos mundos possíveis, tal como enunciada pela filosofia analítica, não é estranha à ideia de narrativa, embora tenha sido concebida e utilizada no campo da semântica para determinar a condição de verdade de proposições e predicados com outros intentos. Esta teoria, desenvolvida por filósofos como Saul Kripke e David Lewis, pretende que uma proposição pode ser classificada como verdadeira, falsa, possível, impossível, necessária ou contingente, dependendo do mundo possível em que é aplicada. Ou seja, uma proposição pode ser verdadeira ou falsa no mundo real, verdadeira em pelo menos um dos mundos possíveis ou em nenhum deles, verdadeira em todos os mundos possíveis ou em apenas alguns. A lógica modal, desenvolvida por Kripke (1980), é uma estrutura em que o mundo atual ocupa a posição central e os restantes mundos possíveis estão ligados a este através de uma relação de acessibilidade.

A ideia de mundo possível entra na narratologia através da sua aplicação metafórica e demonstrativa pelos próprios filósofos analíticos. David Lewis (1978), em *Truth in Fiction*, aplica precisamente este modelo de análise lógica ao Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle, utilizando, para este efeito, os elementos da fábula apresentados discursivamente na obra, e não a estrutura do seu *plot*. Um dos aspetos centrais da análise de Lewis é o facto de recorrer a todas as obras desta personagem e não a uma obra singular, afirmando mesmo que, ao interrogarmos a verdade de um destes textos, iríamos encontrar diversos elementos “que só são verdade nessa história em virtude de terem sido transportados por Conan Doyle em outras histórias de Holmes” (p.45). Lewis distingue o mundo possível das histórias de Sherlock

Holmes do mundo real ao constatar que a sua residência , no célebre N°221B de Baker Street, não possui correspondência no mundo real. Porém, conclui que a Baker Street ficcional partilha a sua posição na geografia londrina com a sua correspondente na realidade física. O argumento de Lewis é que a realidade, se não for questionada ou rejeitada no discurso, deve ser tomada como referência no mundo da narrativa. Neste sentido, Lewis estabelece as condições de verdade no mundo ficcional de Sherlock Holmes tendo por base as informações que são fornecidas ao leitor e, quando o texto é omissivo, por exemplo, no caso da geografia londrina, devemos depreender que há uma correspondência entre o mundo ficcional e as crenças do mundo real na comunidade originária do texto.

A análise de Lewis faz uma utilização instrumental dos textos de Conan Doyle sem qualquer propósito narratológico, mas não deixa de identificar as principais propriedades do mundo narrativo de Sherlock Holmes e a possibilidade de este ser interpretado e aplicado sem refletir a hierarquia organizacional subjacente à sua lógica narrativa. O mundo narrativo é estabelecido através do discurso e é dele que decorrem as condições de verdade da ficção; porém, a sua inferência liberta e expõe a fábula, permitindo ao leitor realizar múltiplas operações e sumários.

Doležal, ao invocar este conceito no campo da narratologia, em *Heterocosmica* (1998), cita também como antecedentes dois autores suíços do século XVIII, Johann-Jakob Bodmer (p.51) e Johann-Jakob Breitinger (p.42), que tentaram introduzir a teoria dos mundos possíveis nas teorias narrativas de Aristóteles. Doležal invoca esta herança narratológica para recuperar e resgatar este conceito com o propósito de o aplicar ao universo de referência que cada texto cria, conjugando o nível da história e as estratégias de narração que suscitam o seu estabelecimento. Umberto Eco (1992) sistematiza a aplicação deste conceito na narratologia definindo os mundo possíveis narrativos como “ estados de coisas que se descrevem nos próprios termos da linguagem em que fala o texto narrativo” (p.219). Eco descreve estes mundos como expressões interpretadas pelo leitor que se referem a um estado de coisas, constituído por indivíduos, com propriedades reguladas por leis, que podem sofrer alterações “numa sequência de estados temporalmente ordenada” (p.220)

Os mundos possíveis na narrativa são incompletos ou, como afirma Umberto Eco a partir das conclusões de Doležal, pequenos e defeituosos. Uma proposição num mundo possível narrativo não possui todas as implicações que a caracterizam no mundo real. David Lewis (ibid.) chegara a uma conclusão semelhante ao procurar identificar qual das duas grandes estações de Londres, Paddington e Waterloo, ficaria mais próxima da residência de Sherlock Holmes, concluindo que a omissão de uma referência explícita presume a persistência do mapa da Londres do final do século XIX no mundo possível da narrativa (p.38). Este argumento demonstra a natureza incompleta do mundo da história, cuja autonomia em relação ao mundo real decorre do seu estabelecimento no discurso do texto.

O conceito de mundo possível na narrativa não deriva especificamente dos novos meios, mas antes de uma abordagem marcadamente semiótica ao texto literário e que privilegia as inferências do leitor no âmbito da sua participação cooperativa na construção do texto. Doležel, Pavel e Eco ilustram esta figura através de exemplos extraídos da literatura, o que prova, de forma inequívoca, que a ideia de mundo possível da narrativa não é um produto metafórico ou literal dos meios digitais. Os novos modelos narrativos vieram sim expandir a aplicação deste conceito, enfatizando a sua preponderância na interação do leitor-agente com o mundo da história e no estabelecimento das condições em que uma narrativa pode ser expandida ou adaptada para outro meio.

A ideia de expansão do mundo da história, associada à transmediação e a algumas modalidades narrativas, como a ficção televisiva ou o cinema, adquiriu uma enorme relevância na era da convergência. Um dos exemplos utilizados por Umberto Eco (ibid.) para identificar o conjunto de motivações e ações de uma personagem num mundo narrativo possível, o Long John Silver de *A Ilha do Tesouro* de Robert Louis Stevenson, revelou, recentemente, a preponderância da teoria dos mundos possíveis no âmbito da expansão narrativa. A série televisiva *Black Sails* construiu, tendo por base o mundo possível de diversos textos literários de Stevenson, uma prequela de *A Ilha do Tesouro* que preserva a coerência interna deste mundo possível, conjugando-a com textos narrativos históricos e ficcionais sobre a pirataria no Mar das Antilhas. Doležel classifica este tipo de adaptação como uma transdução expansiva, que pretende designar adaptações que operam ao nível do mundo ficcional e não através da remediação do discurso narrativo. A narrativa expansiva configura a expansão do mundo ficcional de um texto fonte – tempo, eventos e existentes – e remete para as possibilidades narrativas que as inferências da fábula como mundo possível da narrativa permitem.

Esta expansividade da narrativa, que pressupõe a participação de mais do que um autor na construção de um mundo ficcional, pode ser recuada à literatura, e Doležel (ibid.) apresenta precisamente o exemplo da expansão do mundo narrativo de *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë, no romance *Wide Sargasso Sea*, de Jean Rhys. Os novos modelos narrativos parecem eleger a expansão como uma das lógicas funcionais inerentes ao processo de narração, realçando a potencial expansão *ad infinitum* de todas as narrativas que habitem um mundo narrativo possível. A narrativa expansiva como lógica inerente ao próprio processo de produção de narrativas configura uma narrativa potencialmente perpétua, em que os existentes e eventos possíveis se podem expandir ou autonomizar. O discurso narrativo serve assim para fixar um mundo ficcional possível e, cumulativamente, para estabelecer as condições em que podem ser produzidas proposições narrativas possíveis.

A expansividade da narrativa como estratégia de narração tem precisamente como premissa que todos os elementos da fábula podem adquirir relevância e que qualquer propriedade ou elemento biográfico de uma personagem pode ser ativado. Neste sentido, ao contrário do que

Seymour Chatman (1978) afirmara a propósito de *Hamlet* e *Macbeth* (p.117), a quantidade de filhos que Lady Macbeth teria ou o currículo acadêmico do jovem Hamlet podem adquirir nas expansões narrativas uma relevância que não possuem nas duas tragédias de William Shakespeare. A ideia de uma narrativa em expansão está subjacente aos conceitos de transficção (Saint-Gelais 2005, Ryan 2013), narrativa transmediática (Jenkins, 2006) e *brand fiction* (Scolari, 2009a)

O mundo da história adquire então uma enorme pertinência nos novos modelos narrativos, tanto articulando as condições em que o mundo possível da narrativa pode ser expandido como enquanto mecanismo gerador de relações intertextuais. Esta valorização do plano da história, que é indicativa da centralidade que este assume nos processos de narração característicos dos sistemas digitais e do atual ecossistema mediático, não se resume à enunciação das condições de expansividade de uma narrativa, mas decorre também dos sistemas discursivos intrínsecos a estes textos. A erosão e fragmentação da centralidade do *plot*, que a integração da interatividade em textos narrativos inevitavelmente produz, permitem vislumbrar o mundo da fábula como o campo em que se desenvolve a interação do agente, seja através da manipulação de existentes ou do estabelecimento dos discursos possíveis que o mundo do texto configura. Os videogames, por exemplo, cujo modelo organizacional é o da performance, presumem um texto que se completa no ato de leitura, o que indica a inexistência de um discurso narrativo, na medida em que o ordenamento de ações e eventos ou o seu desfecho dependem, parcial ou integralmente, do desempenho do jogador. Porém, a maior parte destes jogos possuem elementos nucleares da fábula – existentes e eventos – e podem até permitir a inferência de uma cronologia da fábula que, apesar da sua apresentação depender da performance do jogador, possui uma significação autônoma.

Marie-Laure Ryan (2001a) reforça precisamente a importância do mundo instituído pela história como campo de ação da interatividade, estabelecendo uma tipologia das modalidades de interação do utilizador com o mundo da história (p.339). Esta interação pode ser externa ou interna, dependendo do posicionamento do agente em relação ao mundo da história. Se o seu envolvimento no mundo da história se faz através de avatares e perspectivas na primeira pessoa ou, pelo contrário, se a sua participação assenta em propriedades divinas ou na gestão de bases de dados. A esta dicotomia, que a autora não considera binária, na medida em que o mesmo texto pode contemplar, simultaneamente ou em momentos distintos, os dois posicionamentos, Ryan acrescenta uma outra: envolvimento exploratório ou ontológico. O modelo exploratório permite a liberdade do utilizador no acesso aos dados do mundo ficcional, enquanto o segundo configura um envolvimento capaz de alterar o mundo possível da história. Estas dicotomias, que podem ser conjugadas, demonstram a centralidade do mundo narrativo como elemento unificador da ação e a pertinência dos mundos possíveis para enformar os efeitos do agente sobre a história.

A valorização do plano da história tem conduzido a uma revisão valorativa dos conceitos de universo diegético, fábula e mundo da história, que, sob diferentes designações e tradições teóricas, permitiram sistematizar esta dimensão do conteúdo da narração. Os autores que analisam os novos modelos narrativos utilizam também conceitos distintos para se referir a estes mundos possíveis da narrativa. Marie-Laure Ryan, por exemplo, utiliza o termo mundo ficcional, enquanto David Herman (2002) e Christy Dena (2009) preferem o conceito de mundo da história. No nosso caso, utilizaremos preferencialmente os termos fábula, mundo da fábula, mundo narrativo e universo diegético, por estarem vinculado a uma tradição narratológica e permitirem contornar a irremediável polissemia que enferma a utilização do vocábulo “história” na língua portuguesa. Por outro lado, a utilização do adjetivo ficcional postula uma dicotomia nem sempre muito esclarecedora entre os mundos da ficção e o mundo real ou entre a História e a Ficção.

Independentemente da especificidade do significante, os autores que abordam os novos modelos narrativos sugerem definições que espelham a importância que este adquiriu no processo de narração e nas interações possíveis do utilizador da narrativa. As definições destes autores remetem, simultaneamente, para o conteúdo narrativo – existentes e eventos – e para os princípios que regulam o mundo possível da narrativa. Para Marie-Laure Ryan (2013), por exemplo, o mundo da história é um “inventário dos existentes e o seu fundamento, o espaço geográfico, as suas leis físicas e sociais e os eventos físicos ou mentais”, invocando um modelo organizacional mais próximo da base de dados do que dos ditames rigorosos de uma estrutura discursiva. Christy Dena (2009), no âmbito das práticas transmediáticas, considera-o a súpula de todos os conteúdos e formas de expressão “que foram construídas para aderirem a uma lógica interna comum” (p.23). A fábula pode ser então definida como o inventário de todos os elementos narrativos, propriedades e estados de coisas, alterações temporalmente ordenadas e regras que presidem ao estabelecimento do mundo narrativo ou das suas derivações possíveis.

Neste sentido, um texto que possui uma dimensão narrativa meramente residual ou secundária pode estar dotado de uma fábula e, sob esse prisma, ser alvo de uma análise narratológica. Mesmo admitindo que o discurso num texto performativo e interativo é variável, este não deixa de se inscrever nos mundos possíveis de uma narrativa. Por outro lado, se a narrativa tradicionalmente considera a história como o significado da narração, tal não significa que este seja invariante ou possua um único significante. A fábula é um mecanismo gerador de discursos possíveis e o seu significado pode adquirir novos predicados, perenes ou transitivos.

3 - Conclusão

O longo percurso encetado pela narratologia, desde a identificação de padrões universais ao reconhecimento que autor, leitor e texto se inscrevem numa cultura e estão agrilhoados a

uma noção dinâmica de texto, foi condicionado pelo corpus que cada uma das teorias narrativas elegeu. A articulação entre a linguística e os textos literários permitiu a preponderância da linguagem verbal e promoveu a equiparação da narrativa a uma gramática, a tal segunda linguística que Roland Barthes (1975) preconizava. Porém, a expansão de meios de expressão que não decorrem exclusivamente da linguagem verbal, como o cinema, evidenciaram as limitações da linguística. A crítica de David Bordwell (1992) ao transporte de categorias da linguística para o cinema reside menos na rejeição de padrões narrativos universais que na incapacidade da linguística para compreender todos os modelos de representação que o cinema comporta. Por outro lado, a admissão da linguagem como matriz do processo narrativo permitiu enfatizar a incerteza e as contradições inerentes ao seu uso, postulando uma noção de texto que contraria a visão monolítica de um texto independente do contexto cultural em que foi produzido ou das múltiplas interpretações que comporta. O texto surge assim como uma máquina geradora de sentido, dependente da cooperação e das modalidades de interpretação do leitor.

A generalidade destas teorias, quer produzidas no âmbito da análise de textos literários ou da narrativa fílmica, tomam a linearidade do discurso narrativo como um adquirido. Mesmo os autores pós-modernos que procuravam contornar a hierarquia que a linearidade discursiva irremediavelmente postula, faziam-no sob a forma de desafio ou metáfora, como uma transgressão às normas e convenções dominantes. Os géneros literários que procuraram ensaiar a variabilidade do discurso narrativo basearam-se nas relativamente limitadas propriedades não lineares do código. Funcionaram como experiências laboratoriais, destinadas menos a estabelecer um género que a testar os limites discursivos do meio, ou como formas de polemizar e desafiar a hegemonia da figura do autor e a sua manifestação linear no discurso literário. No entanto, a pós-modernidade forneceu conceitos que se revelaram fulcrais no entendimento das propriedades e modelos narrativos dos novos meios, como a intertextualidade ou o rizoma, mesmo que os tenha concebido como metáforas ou proposições doutrinárias.

Os novos modelos narrativos, que permitiram a interpretação e aplicação literal dos postulados pós-modernos, acabaram por ter que se debater com os ideais doutrinários que, aparentemente, estavam na sua base. Como Marie-Laure Ryan (2001a) argumenta, os formatos narrativos digitais não cumpriram os desígnios pós-modernos e, apesar de integrarem ferramentas interativas ou contemplarem um leitor transformado em agente da narrativa, configuram uma pluralidade de restrições à liberdade do utilizador. É neste sentido que Chris Carwford (2005) sugere o conceito de *metaplot*, que congrega as normas que presidem à utilização do texto e que substituem a centralidade que o *plot* assumia nas teorias narrativas.

Os modelos narrativos digitais conferiram relevância a duas faculdades que a narratologia tradicional desconsiderava: interatividade e imersão. A segunda funciona essencialmente

como ideal estético e poético, transformando-se num atributo invocado pela generalidade destes textos ou utilizada para descrever a relação entre o utilizador e o mundo textual. No entanto, a primeira tem um efeito particularmente disruptivo na narratologia, na medida em que interatividade e narrativa são ontologicamente distintas e, em alguns casos, podem ser classificadas como opostos. Quanto maior for a interatividade do sujeito, menor será a sua submissão aos modelos organizacionais da narrativa. Este dilema tornou-se notório logo no advento de narrativas interativas que pretendiam emular as doutrinas pós-modernas, como *Afternoon* de Michael Joyce, mas adquiriu maior acutilância com o desenvolvimento de textos e interfaces que conjugam a performance do utilizador com a representação de elementos narrativos. Esta rutura epistemológica entre a narrativa e um utilizador dotado de propriedades interativas está subjacente a teorias como a ludologia e a conceitos como texto ergódico, cibertexto ou texto performativo, que pretendiam desvincular estes sistemas textuais da narratologia.

A promoção da interatividade e da imersão a faculdades intrínsecas aos sistemas textuais dos novos modelos narrativos não se cingiu aos meios digitais, contaminando os modelos de cooperação do leitor em meios que não contemplam dispositivos interativos ou exigindo o desenvolvimento de técnicas que promovam a sua imersão. A narrativa expansiva e, sobretudo, a serialização funcionam como modalidades de representação que permitem a integração de propriedades omissas, inativas ou desconsideradas nos meios tradicionais. Esta aproximação dos velhos meios às novas modalidades narrativas está espelhada na forma como procuram articular duas estratégias narrativas: serialização e expansão.

A forma como o cinema procura, ainda que de forma relativamente modesta, integrar a representação serial é indicativa das imposições do novo ecossistema mediático e especialmente paradigmática, na medida em que contraria a sua própria lógica de produção. A estabilidade dos modelos de representação do cinema clássico, que permaneceram quase imutáveis durante várias décadas (Bordwell et al., 1985), permitiu a maturação da sua linguagem e o estabelecimento de um processo de produção em que imperou a lógica da obra singular.

As aplicações modernas da serialização no cinema, de que *Star Wars*, *regresso ao Futuro* e *Matrix* são exemplos paradigmáticos, atestam a reconfiguração profunda que a lógica da série tem operado no próprio sistema de produção cinematográfico. A própria televisão não fez uma ampla utilização da serialização até ao final do século XX, apesar da série ser intrínseca às modalidades de representação do meio e decorrer do seu próprio modelo organizacional, a grelha. Carlos Scolari (2009b) assinala precisamente a multiplicação das personagens nas séries de televisão a partir dos anos de 1990 como reflexo de uma transformação profunda na forma como estas se relacionam com o seu público e expandem o mundo da história.

A serialização presume a interferência do espectador, que é chamado a validar uma obra em processo de construção, e não um texto narrativamente fechado. Ainda que não implique a adição de propriedades interativas, configura uma modalidade de interpretação que confere um novo significado ao texto aberto e à atualização do texto pelo leitor, na medida em que a narrativa se encontra em expansão e a sua construção está intimamente associada à recepção crítica do espectador. A serialização articula a expansão dos existentes e eventos da narrativa, a possível participação do espectador na construção do texto, ainda que esta seja mais ilusória e coletiva do que substantiva e individualizada, e um nível de imersão mais profundo, que reflete a prolongada exposição do espectador à narrativa e a proliferação representativa dos elementos que se inserem num mundo narrativo.

O conceito de narrativa expansiva designa precisamente esta expansão de existentes e eventos que caracteriza os novos modelos narrativos. Está subjacente à generalidade das séries de televisão, em que a proliferação de arcos narrativos enforma narrativas extremamente complexas³⁵, e a narrativas transmediáticas como *Matrix*, *Twin Peaks* ou mesmo *Assassin's Creed*. À semelhança da serialização, também a narrativa expansiva possui uma longa tradição, dos textos védicos à Bíblia, dos ciclos arturianos ao romance de cavalaria. Garci Rodrigues de Montalvo, no prólogo de *Amadis de Gaula*, demonstra a natureza expansiva do personagem e, simultaneamente, a falência deste modelo narrativo com o advento da imprensa. Montalvo propõe-se a fixar a personagem num único texto, apagando a multiplicidade de autores que haviam participado na expansão da narrativa.

A narrativa expansiva permaneceu ancorada a alguns géneros populares, e o próprio *Amadis de Gaula* foi expandido por diferentes autores, porém, esta permaneceu, quase sempre, como uma prerrogativa do autor, e ainda assim bastante circunscrita. No género da fantasia, em particular, assumiu alguma relevância, com os autores a retornarem frequentemente a um mesmo mundo narrativo, colocando no discurso existentes e eventos que haviam desconsiderado ou abordado superficialmente em obras anteriores. É o caso de J.R.R. Tolkien e especialmente de Isaac Asimov, Lin Carter ou Robert E. Howard,. Se algumas destas obras podem ser incluídas na chamada *brand fiction*, em particular as séries *Calisto* de Lin Carter e *Conan* de Robert E. Howard, cujo processo de reconhecimento, identificação e identidade as aproxima do conceito de mercadorias hipertextuais, com as referências ao mundo narrativo a encontrarem-se, desde logo, no nível paratextual, o mesmo não parece suceder com algumas obras de Asimov. As suas séries literárias *Foundation* e *Galactic Empire* habitam o mesmo universo diegético, mas estão temporalmente separadas e possuem existentes específicos, relacionando-se apenas de forma esporádica. A sua série *Robot* é um exemplo paradigmático disto mesmo e só muitos anos após a sua publicação é que foi integrada no mundo narrativo das outras duas séries.

³⁵ A série de televisão *Lost* possuía um arco narrativo de tal forma complexo, fruto não só do seu carácter hermético como da proliferação de personagens, eventos e referências mitológicas, que requeria um coordenador de guionistas, Greg Nations, que garantisse a coerência de qualquer elemento adicionado à narrativa.

Os ideais imersivos e o moderno ecossistema mediático contribuíram para a revalorização da expansão narrativa, reivindicando a participação de múltiplos autores na expansão de universos diegéticos. A expansividade da narrativa é assim uma propriedade vincada dos novos modelos narrativos, aproximando-os dos processos criativos característicos do género da fantasia e promovendo um nível de cooperação que contraria a singularidade implícita da relação entre autor e obra que caracterizou o primado da figura autoral na modernidade. Por outro lado, a narrativa expansiva está perfeitamente alinhada com os modelos de representação que na contemporaneidade substituíram a centralidade do meio: hibridização e transmediação.

A hibridização é um dos legados do digital, ainda que a presença simultânea de modalidades discursivas distintas no mesmo meio não seja exclusiva dos sistemas digitais. A iluminura, a banda desenhada e o teatro moderno atestam a capacidade de qualquer meio para remediar e integrar modalidades de representação que não lhe sejam familiares. Porém, tal como afirma Lev Manovich em *Software Takes Command* (2008), os sistemas digitais conferem primazia a esta propriedade, estabelecendo nela a sua própria lógica funcional:

Eu acredito que estamos agora a atravessar a segunda fase da evolução do computador como *metamedia*, que se seguiu primeira fase, a da sua invenção e implementação. Esta nova fase assenta na hibridização dos *media*. (p.72)

Manovich refere-se à integração das múltiplas possibilidades de interação e modalidades de representação que o computador permite, combinando conteúdos e técnicas de diferentes meios. Estes formatos híbridos, que Manovich equipara a novas espécies de meios, numa clara analogia à biologia, suplantam e superam o conceito de multimédia, na medida em que não configuram apenas a presença de uma multiplicidade de meios num meio singular, mas que permanecem funcional e logicamente apartados. Um meio híbrido presume a integração de todos estes conteúdos e técnicas numa modalidade de expressão singular e suficientemente versátil para incorporar diferentes modalidades discursivas ou ferramentas. O exemplo que fornece é precisamente o *Google Earth*, que combina as ferramentas de diferentes meios num interface singular.

Porém, a hibridização não se manifesta apenas no âmbito dos processos inerentes a um metamedia, mas também no plano dos conteúdos, podendo ser aplicada à reconfiguração dos meios tradicionais. Carlos Scolari (2009b) assinala que a convergência entre a televisão e os meios digitais potenciou a estrutura hipertextual da paleotelevisão, dando origem ao que apelida de hipertelevisão, caracterizada pela multiplicação de ecrãs, pela convergência com outros meios e pela dessincronização do consumo, ou seja a libertação do espetador das restrições temporais da difusão, que pode agora ser acedida no mesmo ou em diferentes suportes e em diferido. Scolari não se está a referir apenas às propriedades híbridas do meio, mas também à hibridização do próprio conteúdo.

O conceito de transmediação remete precisamente para a transferência da hibridação para o nível do conteúdo. A relevância da transmediação como processo de produção e transmissão de conteúdos foi enfatizada por Henry Jenkins em *Convergence? / Diverge* (2001). O argumento de Jenkins é que, ao contrário do que pretende Manovich, o que caracteriza o atual ecossistema mediático não é a convergência de meios num meio singular, mas, pelo contrário, a convergência de uma pluralidade de meios na representação de conteúdos. Jenkins defende que a convergência tecnológica, económica, social, cultural e global promove, simultaneamente, a proliferação de dispositivos e as ligações entre estes. Neste sentido, a convergência favorece o desenvolvimento de conteúdos híbridos, que podem ser representados ou expandidos através de diferentes meios de expressão.

A narrativa transmediática insere-se então no âmbito da produção de conteúdos híbridos, conjugando a expansão narrativa com a sua representação através de diferentes meios. Christy Dena (2009) reflete também estas duas dimensões da hibridação que a convergência propicia e que se encontram presentes na narrativa transmediática. Dena distingue dois níveis de narratividade transmediática, o intracomposicional e o intercomposicional (p.96). O primeiro remete para composições singulares que comportam uma pluralidade de modelos de expressão, podendo ser classificadas só por si como transmediáticas. A autora refere-se explicitamente aos jogos ubíquos, os chamados ARG, que contemplam vídeos, interfaces interativos, fotografias ou blogues, e que utilizam exclusivamente a Internet. O segundo reflete a expansão horizontal da narrativa, distribuída através de uma panóplia de meios. Ou seja, uma narrativa que integra composições cinematográficas, literárias ou videojogos: o nível intracomposicional. O argumento de Dena é que “algumas obras são transmediáticas por si próprias, enquanto outras podem ser transmediáticas devido às relações que estabelecem com outras obras” (p.91) Por sua vez, algumas narrativas transmediáticas, como *IA: Inteligência Artificial NT* ou *Batman NT* articulam a natureza intercomposicional com a intracomposicional, incorporando filmes e jogos pervasivos no mesmo sistema narrativo.

As narrativas transmediáticas são então um conteúdo híbrido, produzido no âmbito do atual ecossistema mediático, que conjuga narrativa e convergência. Distinguem-se de outros processos de transmediação por comportarem esta dimensão narrativa, manifestada através da filiação de todas as composições que a integram, sejam filmes, romances, novelas gráficas, séries de televisão, videojogos ou jogos pervasivos, nas possibilidades inscritas num mundo narrativo. Neste sentido, as narrativas transmediáticas partilham muitas das propriedades dos novos modelos narrativos. Ao presumirem que o utilizador pode aceder às várias composições por qualquer ordem e incorporarem diferentes modalidades de expressão, as narrativas transmediáticas, compreendidas como a totalidade dos elementos narrativos que as integram, não possuem a linearidade discursiva que caracteriza a literatura e, sobretudo o cinema. Por outro lado, a aproximação conceptual entre a narrativa transmediática e a

narrativa expansiva sugere que as principais categorias e propriedades desta modalidade narrativa estão ancoradas no universo diegético.

Por fim, a premissa que fundamenta a narrativa transmediática é a ideia que cada meio possui modelos de representação distintos. Logo, se uma narrativa transmediática intracomposicional comporta necessariamente os níveis elevados de interatividade e as modalidades de imersão que distinguem os sistemas digitais, também a integração de um filme ou de uma série televisiva numa narrativa transmediática permite dotar estes mundos narrativos de tipos de interação e imersão que são estranhos a estes meios. A narrativa transmediática convida a uma abordagem que admita as especificidades dos modelos de representação e expressão de cada meio, ao mesmo tempo que enfatiza o sistema narrativo que estes logram estabelecer. As estratégias narrativas transmediáticas passam pela apropriação das propriedades ou convenções dos meios que as integram e pela admissão que cada meio possui uma natureza singular, que convida “ a determinados tipos de comunicação ao mesmo tempo que impede outros” (Kracauer, 1960, p.3). A pertinência da convergência de conteúdos na construção de um sistema narrativo híbrido, que conjugue múltiplas modalidades de expressão e estratégias narrativas, funda-se na conclusão de que a forma mais completa de interagir ou representar um universo narrativo é fazendo uma ampla utilização das propriedades, idiosincrasias e especialidades de cada meio.

Capítulo 4: Estratégias Transmediáticas

“Diane, it's 4:10 in the afternoon at the scene of the crime. Here's something we haven't seen before: a mound of dirt. Approximately a foot and a half in diameter. On the top is a gold necklace with a gold heart. Correction, half a gold heart. At the base of the mound of dirt is a torn piece of news print. Written with the words, which appear to be in blood: 'fire walk with me'.”

Twin Peaks(TV) e *Diane ...- The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper*
(Audio book)

Após expormos o longo percurso entre as teorias narrativas ancoradas em textos lineares, que se manifestam num articulado teórico extremamente multifacetado e em que a linguística, apesar de contestada, adquiriu alguma relevância, e aquelas que reconhecem discursos não lineares, seja no âmbito das práticas literárias pós-modernas ou nos textos digitais, procuraremos estabelecer os pressupostos que permitem identificar as estratégias de narração transmediáticas. Tal como a própria etimologia do termo sugere, a narrativa transmediática traduz uma relação potencialmente contraditória entre narrativa e meio, presumindo, simultaneamente, a especificidade dos modelos de representação de cada meio e a sua articulação num sistema narrativo transmediático.

Enquanto estratégia, a narrativa transmediática concilia três planos que, apesar de distintos, se interpenetram. O primeiro remete para a seleção de meios e traduz-se no argumento de Jenkins (2006) de que cada meio utiliza as suas propriedades e especificidades para representar um fragmento do mundo narrativo (p. 96). O segundo, que nos transporta para o âmago das teorias narrativas e para as polémicas que os novos meios vieram suscitar, designa a articulação entre o plano da história e a sua manifestação no discurso. Como veremos, também neste âmbito a narrativa transmediática partilha algumas propriedades com os textos digitais, ao mesmo tempo que reivindica um nível de compromisso com a estabilidade do mundo narrativo que muitos destes textos não perfilham. Por fim, as narrativas transmediáticas também produzem um leitor-modelo, permitindo o transporte para o campo transmediático de um dos argumentos centrais de Umberto Eco (1992), que classifica o texto como um artifício destinado a gerar este leitor.

Não iremos privilegiar uma aproximação interpretativa a estes sistemas textuais, que enfatize os seus efeitos no leitor e a forma como este os interpreta, mas antes investigar estes objetos textuais no plano estratégico. O leitor estará presente de forma subterrânea ao longo desta análise, na medida em que as estratégias transmediáticas procuraram promover ou consumir o seu vínculo com o mundo narrativo, mas a nossa atenção irá centrar-se menos nos efeitos que esta estratégia produz no recetor que na lógica interna dos sistemas transmediáticos. Este utilizador que a narrativa transmediática pretende gerar insere-se no

que Henry Jenkins , em *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992), definia como um leitor nômada, uma figura característica da cultura dos fãs e que se materializa na relação com objetos de culto como *Star Trek*:

Tanto o discurso acadêmico como o popular adotam rótulos para descrever os fãs – “Trekkies,” “Beastie Girls,” “Deadheads” – que os identificam através da associação a determinados programas ou estrelas. Este tipo de identificação, apesar de não ser totalmente inexato, é frequentemente enganador. A cultura de fãs, tal como qualquer outra forma de leitura popular, não deve ser entendida como a dedicação exclusiva a uma série ou gênero; pelo contrário, estes fãs extraem prazer na elaboração e reconhecimento de relações intertextuais numa vasta gama de textos. (p. 37)

O objetivo último da estratégia transmediática é atrair este leitor errante e procurar que ele estabeleça uma residência permanente no mundo narrativo, permitindo que o explore e descubra as múltiplas histórias que o habitam. Logo, embora o utilizador da narrativa transmediática não seja o objeto de estudo preferencial desta tese, é ele o visado pelas estratégias transmediáticas. É no seu nomadismo que estas se sustentam e é para promover a sua errância que estes sistemas desenvolvem pistas migratórias ou vínculos intercomposicionais.

É no plano narrativo que as estratégias de atração deste leitor nômada se articulam e adquirem preponderância. As narrativas transmediáticas conjugam os códigos de comunicação dos diferentes meios para transmitirem elementos narrativos; articulam modos de narração distintos, admitindo que a narrativa se desenrole através de diferentes classes de narrador ou mesmo géneros narrativos; postulam um utilizador capaz de assumir uma pluralidade de figuras, do leitor que interpreta a narrativa segundo um esquema cognitivo ao jogador que manipula o mundo narrativo; e, por fim, sustentam uma multiplicidade de discursos possíveis, que podem permitir e estimular a errância do utilizador ou, pelo contrário, sugerir e impor uma organização sequencial.

1 - A dimensão estratégica do meio

Antes de avançarmos para as dimensões mais profundas da estratégia transmediática e para as escolhas que esta inevitavelmente acarreta, iremos atender aos alicerces profundos da transmediação como estratégia de narração, procurando responder a uma questão fulcral debatida no capítulo anterior e que nestes sistemas narrativos adquire uma particular preponderância: a relação entre narrativa e meio.

A narrativa transmediática confere pertinência e atualidade a este debate transversal ao desenvolvimento das teorias narrativas e ao próprio estabelecimento da narratologia como disciplina autónoma. O reconhecimento da dependência entre os conteúdos narrativos e os meio utilizados para a sua expressão ou, pelo contrário, a equiparação da narrativa a um tipo de discurso proposicional que, ancorado na linguagem verbal, se traduziria numa fórmula

invariável e independente do meio, estão subjacentes à ontologia e aos predicados que as várias correntes teóricas atribuem ao próprio ato narrativo. Ao contrário da narratologia estrutural, patente em autores como Roland Barthes (1975) ou Gérard Genette (1995), e, no âmbito específico do cinema, entre aqueles que defendem a equiparação do filme a um enunciado discursivo e a aplicação de categorias emanadas da linguística, como Christian Metz (1999a) ou mesmo Seymour Chatman (1978), as narrativas transmediáticas postulam a reapreciação e a revalorização das propriedades específicas do meio no processo de narração. Porém, enquanto narrativas fragmentadas e representadas de forma heterogênea, as narrativas transmediáticas exigem a presença de elementos invariantes, reconhecíveis nos diferentes textos em que são representados e cujas proposições narrativas se articulam num nível superior de organização semântica.

Marie-Laure Ryan (2004) defende precisamente que o modo como “as propriedades intrínsecas do meio enformam a narrativa e afetam a experiência narrativa não podem continuar a ser ignoradas” (p. 1). Esta proposta não pretende defender que a narrativa é uma estrutura absolutamente dependente do meio, mas antes argumentar que cada meio possui propriedades distintas e desenvolve processos de comunicação singulares, que podem não ser análogos à linguagem verbal ou sequer comportar os seus correspondentes paramétricos (p.15). A autora argumenta que a narrativa, enquanto estrutura cognitiva, é independente do meio, no sentido em que qualquer meio participa no processo de produção de sentido e o seu código permite exprimir ou representar elementos narrativos, mas, ao mesmo tempo, este impõe restrições e limitações. Esta perspetiva cognitivista, a que David Bordwell (1994, 2004) também recorre para desvincular a narrativa cinematográfica das gramáticas assentes na linguagem verbal, tem assumido uma preponderância crescente no enquadramento de fenómenos narrativos ancorados na fragmentação e proliferação de modalidades de expressão que caracteriza o atual ecossistema mediático. Christy Dena (2009), na senda de Marie-Laure Ryan ou Lizbeth Klastrup e Susana Tosca (2004), denota que a construção de um mundo narrativo através de múltiplos meios implica que estes remetam para as figuras abstractas que comportam a sua atualização pelo utilizador. Enquanto entidades semióticas complexas, estes mundos narrativos sustentam conexões que não estão formalmente restritas à lógica funcional do meio e que se manifestam na partilha de existentes e eventos. A autora recorre às compatibilidades identificadas por Ryan (1991), que pretendem designar a partilha de propriedades do mundo narrativo por parte de todas as composições que o habitam, para afirmar que estes elementos “não são apenas independentes do meio, eles não são específicos do modo narrativo ou do jogo” (p. 144). Neste sentido, um jogo pode representar, ainda que sob a forma de simulação, toda a panóplia de existentes e eventos que constitui um mundo narrativo e assim integrar um sistema narrativo transmediático.

As narrativas transmediáticas convidam então a uma abordagem que procure, simultaneamente, reconhecer os elementos invariantes que participam na formação de

sentido narrativo e as especificidades dos modelos representativos de cada meio. Uma das principais tentativas para conjugar a universalidade da narrativa e as restrições formais e funcionais impostas pelo meio foi elaborada por David Herman (2004) que, através de uma metodologia dialética, procurou operar uma síntese entre as teorias que postulam a independência da narrativa em relação ao meio e aquelas que reivindicam a sua dependência radical. Seguindo a fórmula habitual da dialética, Herman estabelece como tese a premissa que a narrativa é independente do meio, tanto na sua formulação mais extrema, em que todas as narrativas são transportáveis para a totalidade dos meios, como na variante mais moderada, que defende a independência do plano da história em relação ao meio, mas admite a influência do meio na sua discursivização (pp. 51-52). O autor elege como antítese o argumento que a narrativa é radicalmente dependente do meio, com “cada representação da narrativa a alterar aquilo que é representado” (p. 53). Esta posição, inspirada na teoria dos signos de Charles Sander Peirce, decorre também da linguística, mas pautada por uma abordagem pragmática, que reconhece o texto menos como uma construção monolítica que um produto da dinâmica intrínseca à própria utilização da linguagem. O argumento pragmático reside então na variação dos sistemas sócio-comunicacionais específicos de cada modalidade de expressão e nos seus inevitáveis efeitos na história, que se traduzem menos numa estrutura monológica do que num processo dinâmico de transferências simbólicas, fazendo a narrativa depender inexoravelmente do contexto sócio-comunicacional em que é produzida e decodificada.

David Herman opera a síntese entre estas duas teorias divergentes sugerindo que a relação entre media e narrativa funcione mais como um gradiente do que como um binómio de termos opostos (p. 54). Para o autor, esta síntese permite evidenciar as restrições e as especialidades do meio no processo de narração, a que a generalidade das teorias estruturalistas resistiam, e a persistência de elementos invariantes na migração de narrativas para diferentes meios ou, em termos mais latos, a própria intertextualidade. A síntese defendida por Herman enfatiza os princípios que regulam a narrativa enquanto estrutura cognitiva e as suas aplicações em diferentes meios, conjugando as propriedades universais do processo narrativo com as especificidades comunicacionais do meio.

A análise de narrativas transmediáticas remete então para o reconhecimento simultâneo de padrões universais e de modalidades de representação intrínsecas ao meio. Em *On Defining Narrative Media* (2003), Marie-Laure Ryan conclui que estes elementos invariantes remetem para a dimensão essencialista da própria narrativa, que, resumida à sua formulação elementar, promulga um mundo narrativo povoado por agentes que despoletam ações ou acontecimentos transformadores. Por outro lado, a autora assinala também a relevância do meio na representação da narrativa e, conseqüentemente, o seu impacto na estrutura cognitiva. A forma como os elementos invariantes de uma narrativa são representados num meio é determinada pelos canais e códigos intrínsecos ao próprio meio ou mesmo pelas

modalidades de participação do utilizador que este comporta. Ryan começa por distinguir três categorias taxinómicas centrais que traduzem as várias modalidades de expressão e que determinam a representação de narrativas: espacial, temporal e espacio-temporal. No interior destas categorias genéricas, a autora vai discernir as modalidades de informação sensorial que o meio comporta, identificando aquelas que possuem um único canal, dois canais ou múltiplos canais. Neste sentido, a autora inclui a literatura e a música clássica na categoria temporal, distinguindo-as por a primeira ter a linguística como canal singular e a segunda a acústica. A arquitetura é inserida na categoria espacial e o cinema na espacio-temporal, articulando múltiplos canais sensoriais.

Esta tipologia pretende espelhar os diferentes esquemas percetivos utilizados e o seu potencial para representar elementos narrativos. Ryan (2004) não deixa de realçar a primazia da linguagem no fenómeno narrativo, na medida em que esta permite modalidades de representação abrangentes, sintetizando proposições inferidas a partir de diferentes meios, mesmo que não verbais, e tomando partido do potencial representativo das palavras. No entanto, segundo a autora, tal não significa que meios cujos modelos formais e funcionais não utilizem a matriz da linguagem verbal, como a música ou a pintura, estejam excluídos do processo de produção de sentido narrativo (p. 12). A autora defende mesmo que a “narrativa, em termos cognitivos, não é um objeto linguístico, mas uma imagem mental (p. 11), num processo que equipara a uma construção multimédiática.

Marie-Laure Ryan e David Herman não se referem especificamente às narrativas transmediáticas, mas ao processo de transferência de conteúdos narrativos através de diferentes meios na sua formulação mais abrangente, que integra também fenómenos como a adaptação ou a paródia e, no caso de Herman, a relação entre a narratividade na comunicação quotidiana e no texto literário.

A perspetiva de Christy Dena (2009), por sua vez, enquadra-se no que a própria entende por práticas transmediáticas, definidas como as “decisões com que se deparam os praticantes transmediáticos quando concebem e desenvolvem projetos transmediáticos” (p. 10), e que a autora articula com uma noção alargada do processo de produção de sentido, baseada no conceito de multimodalidade de Gunther Kress e Theo van Leeuwen (p. 6). As análises desenvolvidas por estes dois autores, que, enquanto procuram estabelecer a especificidade do código semiótico de determinados meios, bem como a sua independência em relação à linguagem verbal, detetam a existência de princípios gerais que enformam o processo de produção de sentido, vai permitir a Dena identificar o que apelida de elementos transmodais (p. 196). Esta categoria permite articular os princípios semióticos e transmodais num processo de comunicação multimodal, que reconhece a representação destes elementos transmodais em diferentes meios e a sua formulação específica segundo o código semiótico de um determinado meio. A narrativa corresponderia precisamente a um destes modos que “que se

pode realizar numa variedade de meios distintos” (Kress and Van Leeuwen, 2001, p. 22 citado por Dena, p. 194).

Chrissy Dena vai reconhecer estes elementos transmodais, sobretudo, no mundo narrativo — nas personagens, cenários e nos princípios que os regulam —, concluindo que estes podem ser representados independentemente das modalidades lógico-funcionais configuradas por um sistema textual singular (pp.202-211). A lógica transmodal permitiria então enquadrar e combinar sistemas textuais distintos, realçando a “relação entre um produto final (que não é necessariamente estático) e os várias processos que precedem e auxiliam a sua produção” (p.256). O objetivo declarado de Dena (2004) é o estabelecimento de uma poética em múltiplos canais, que integra um discurso multimodal, dotado de sentido e regulado por princípios transmodais.

Este argumento sustenta que um texto com um modelo organizacional estranho à narrativa pode ser inscrito numa narrativa transmediática, permitindo que a análise destes sistemas se filie num debate abrangente, de que demos conta no capítulo interior, que procura inquirir as propriedades narrativas de textos classificados como simulações. O argumento ludológico é precisamente que as simulações não representam narrativas e, mesmo quando permitem a inferência de proposições narrativas, são reguladas por princípios lógico-funcionais diferentes. Espen Aarseth (2006), um defensor acérrimo da autonomia disciplinar dos sistemas lúdicos, elaborou, a propósito da migração de conteúdos em sistemas cross-media, uma tabela da transferência de elementos narrativos entre diferentes meios que pretende realçar as divergências entre estes dois sistemas textuais. Iremos citar esta tabela apenas a título indicativo, na medida em que ela está marcada pela abordagem idiossincrática do autor à transmediação, que não distingue ontologicamente a adaptação da expansão e resume a generalidade das narrativas transmediáticas à instrumentalidade das suas implicações comerciais, reduzindo-as a processos de *franchising*.

Espen Aarseth (ibid.) defende que é possível transferir enredos, existentes e eventos de um livro para um filme, por exemplo, mas revela-se bastante mais crítico das transferências entre filmes e videojogos ou vice-versa. O autor considera impossível ou impraticável a transferência de enredos entre estes dois sistemas textuais e que no caso dos eventos esta é sobretudo unidirecional, com a transferência a processar-se preferencialmente entre o jogo e o filme. O argumento de Aarseth reside nas diferenças entre as unidades funcionais numa simulação e numa narrativa. Quanto aos existentes, embora o mundo narrativo possa ser transferido, as personagens sofrem mutações significativas durante o processo. O jogo só parcialmente consegue representar a personagem de um filme, reduzindo-a ao articulado de propriedades e atributos que a lógica funcional da simulação permite incorporar. Por outro lado, o inverso implica a expansão de características que estavam ausentes ou permaneciam inexploradas na simulação. Mesmo admitindo as limitações desta tipologia de Aarseth, marcadas por um criticismo característico da ludologia, ela traduz as dificuldades em integrar

enredos em simulações e a submissão das características da personagem às faculdades instrumentais do jogador.

A análise das especificidades narrativas de cada meio tem então sido invocada para advogar a presença de elementos narrativos invariantes e, simultaneamente, as restrições impostas pelo meio. O estudo das narrativas transmediáticas é enformado por este aparente paradoxo, que reflete o carácter plural e heterogéneo destes sistemas narrativos.

1.1 - Perspetivas monomediáticas e transmediáticas

Enquanto objeto de estudo extremamente versátil, a narrativa transmediática comporta múltiplas metodologias e posturas epistemológicas que, por sua vez, espelham abordagens específicas à relação entre narrativa e meio. Enquanto alguns pretendem identificar os elementos invariantes ou os princípios transmodais inerentes ao fenómeno da transmediação, outros postulam uma lógica monomediática e, mesmo quando analisam composições que se integram num sistema transmediático, optam por isolar os textos que se perfilham no seu enquadramento disciplinar. Por outro lado, perante a necessidade de estabelecer um corpus adequado à sua investigação, muitos autores optam por colocar em evidência um determinado meio, procurando conjugar as lógicas monomediática e transmediática.

Uma das modalidades textuais mais recorrentes em narrativas transmediáticas, o *alternate reality game* é também a mais pródiga em metodologias de análise sustentadas na lógica monomediática. Os ludologistas, por exemplo, tendem a tomar o ARG como objeto de estudo isolado, analisando-o singularmente e despido das relações transmediáticas em que se inscreve. Este vínculo disciplinar traduz-se na análise exclusiva das composições que podem ser classificadas como jogos, enfatizando o design de simulações em regimes altamente participativos (McGonigal, 2003), a mecânica da sua jogabilidade (Salen e Zimmerman, 2003) ou a fusão entre o mundo do jogo e o mundo físico (Adams, 2003). Em *This is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming* (2005), Dave Szulborski centra-se especificamente na ontologia e na mecânica funcional dos ARG, conferindo uma importância limitada ou nula às composições que com ele partilham o mundo narrativo. Encontramos uma metodologia semelhante em Jane McGonigal (ibid.) que analisa o ARG *The Beast* sem se alongar nas considerações sobre o filme *IA: Inteligência Artificial*, ou tão pouco no reconhecimento de relações entre estes dois textos que transcendam as meras implicações comerciais. A ludologia prefere estudar exclusivamente os jogos pervasivos e, mesmo admitindo a sua inscrição num mundo narrativo transmediado, ocupa-se exclusivamente de textos simulatórios. Aliás, a singularidade dos ARG tem convidado mesmo a análises centradas nos aspetos que os distinguem de outros sistemas lúdicos (Montola, 2009), em particular a expansão do círculo mágico do jogo, que se traduz na fusão do tempo e do espaço do jogo com correspondentes no mundo físico, e que está longe de ser uma propriedade universal de todos os jogos.

No entanto, enquanto formato transmediático, o ARG não desperta apenas o interesse da ludologia, encontrando eco também em abordagens acentuadamente mais narrativistas, especialmente nas que pugnam por uma metodologia transmediática. Christy Dena (2009, p.184), que se dedica também extensivamente a este formato, assinala que, em paralelo com os esforços de autores como Espen Aarseth e Markus Montola para inscreverem estes textos nas teorias ludológicas, autores como Henry Jenkins ou Jill Walker têm enfatizado a sua dimensão narrativa. A análise de Walker (2003) da ficção hipertextual *Davidstill.org* é paradigmática da abordagem narrativista a sistemas textuais característicos dos meios digitais, realçando a forma como as propriedades dos novos meios são utilizadas para criar uma história;

A obra dirige-se diretamente a nós, utilizando a segunda pessoa: tu. Esse "tu" implica que somos convidados a desempenhar um papel mais ou menos específico. São-nos dadas instruções distintas sobre como desempenhar esse papel: podemos enviar emails, navegar nas memórias e fotos do personagem, e imaginar que são nossas, e responder aos emails que lhe são enviados. (p. 9)

A autora estuda, sobretudo, sistemas narrativos que se caracterizam pelo elevado nível de participação que exigem aos seus utilizadores. É nestes que encontramos o que Walker (2004a) classifica como narrativas distributivas, e em que a autora se propõe a identificar as modalidades de organização temporal e espacial que presidem à constituição da narrativa ou regulam a participação do utilizador. O corpus recorrente de Jill Walker não inclui obras como *Matrix NT* ou *Twin Peaks NT*, mas experiências assentes, sobretudo, na Internet, como *Online Caroline*, que configuram elevados níveis de reciprocidade, através do estabelecimento de canais de comunicação bidirecionais entre utilizadores e personagens, e configuram estratégias de materialização do mundo narrativo na realidade física. É esta reciprocidade que permite a Walker (2004a) concluir que nestes textos o jogo e o jogador se vigiam mutuamente (p. 304), e vincar a expectativa de uma narrativa personalizada que o próprio texto parece gerar. A autora conclui afirmando que não jogamos a simulação, esta é que joga connosco (p. 309), expondo a diluição ontológica entre sujeito/objeto ou mundo narrativo/mundo real que este tipo de sistema encerra e que, apesar de Walker o classificar como uma simulação, se distingue da generalidade dos videojogos e possui atributos narrativos.

Estes jogos podem mesmo dispensar outras composições, integrando todos os textos necessários para a descodificação e atualização dos significados da narrativa ou regulando a totalidade das estratégias de projeção do mundo narrativo na realidade física. Ainda que alguns dos primeiros e mais celebrados jogos desta classe tenham surgido como expansões de elementos narrativos representados em outros meios, como o filme *IA: Inteligência Artificial*, a série de televisão *Lost* ou o videojogo *Halo 2*, alguns ARG decorrem exclusivamente na Internet. *The Lost Ring*, produzido pela McDonald's para promover os Jogos Olímpicos de 2008, demonstra o potencial narrativo desta classe particular de simulações e atesta o

carácter mais opcional do que vinculativo da sua associação a outros meios. Este jogo, distribuído através de uma multiplicidade de blogues e sites, recorreu a vídeos, imagens, textos e ferramentas flash para conduzir os seus utilizadores através de um mundo narrativo complexo, exigindo competências textuais que nenhum jogador singular poderia deter³⁶. Ao contrário de *Why So Serious?*, *The Lost Experience* ou *The Beast*, o processo de produção de sentido no ARG *The Lost Ring* dispensa o estabelecimento de sinergias com filmes ou séries de televisão.

Max Giovagnoli (2011) também confere relevância aos modelos de representação e participação que caracterizam a Internet, tanto através de ARG como da própria *fandom*. O autor considera que um dos pontos cardinais da narratividade transmediática é a possibilidade de convocar a audiência para a criação de histórias participatórias e sinérgicas (p.8). Henry Jenkins (2006) realça também a dimensão participatória que as narrativas transmediáticas contemplam, estabelecendo-a como modelo cultural e prenúncio da diluição do tradicional dualismo produtores-consumidores na figura dos participantes “que interagem uns com os outros de acordo com um conjunto de novas regras ” (p. 3), ainda que emissor e recetor se continuem a distinguir formal e hierarquicamente.

A dimensão participatória das narrativas transmediáticas não decorre exclusivamente desta classe de jogos; porém, é um dos contributos mais notórios da Internet para um sistema transmediático e, em alguns casos, o jogo pervasivo pode ser a única instância em que a participação do utilizador no mundo narrativo é substantiva. O peso deste tipo de sistema textual na análise das narrativas transmediáticas incorre mesmo no risco de contaminar o próprio objeto de estudo, presumindo que as propriedades e atributos desta classe de jogos podem ser extrapoladas para narrativas que não integram textos com esta tipologia. Marie-Laure Ryan (2004), ao identificar algumas tentações que podem seduzir um investigador que se ocupe do fenómeno da transferência de narrativas através de diferentes meios, reconhece o equívoco de transportar indiscriminadamente conceitos e ferramentas deduzidas dos modelos narrativos de determinado meio para um outro modelo de expressão (p. 34). Ainda que a autora se refira especificamente à aplicação de categorias linguísticas a *medias* não verbais, o mesmo argumento pode ser utilizado em sentido inverso. Por outro lado, não é de todo claro se os jogos pervasivos são fenómenos de convergência, enquanto produtos característicos de um período de transição no paradigma mediático, ou, pelo contrário, se as modalidades de remediação que os caracterizam não preconizam já o definitivo estabelecimento do digital. A internet assume uma posição concêntrica num alternate reality game, funcionando como canal de transmissão de elementos narrativos, dispositivo de

³⁶ Um dos aspetos que caracteriza o ARG *The Lost Ring* é as personagens utilizarem as suas línguas nativas. Logo, as pistas e elementos narrativos que estas expõem nas redes sociais exigem que múltiplos utilizadores cooperem na sua tradução. Por outro lado, o Esperanto assume uma importância central na narrativa e na performance, permitindo a valorização de utilizadores que possuem essa competência linguística e, simultaneamente, convidando todos os outros a pesquisarem a língua criada por L. L. Zamenhof em 1887. Esta polifonia linguística não é apenas um motivo temático, na medida em que se expande para a própria dimensão performativa.

simulação e matriz constituinte de uma comunidade que integra jogadores, espetadores e criadores. A classificação desta modalidade de jogos parece mais próxima da emergência da narrativa na hipermídia – uma base de dados navegável que integra múltiplas linguagens e prevê a participação dos seus utilizadores – do que da reconfiguração mediática postulada pela convergência de meios.

A tendência para colocar em evidência um meio singular não está circunscrita aos textos digitais ou às doutrinas ludológicas, manifestando-se também em autores que advogam metodologias transmediáticas. Este tipo de análise tende a compreender as composições que integram a narrativa através do vínculo relacional que estabelecem com um determinado texto fonte, e pode ter fundamentos eminentemente operatórios ou disciplinares. Tendo em conta a sua complexidade e a multiplicidade de combinações mediáticas que estes sistemas narrativos podem incorporar, uma parte significativa das investigações produzidas sobre narrativas transmediáticas confere centralidade a um meio, que habitualmente corresponde ao hipotexto da própria narrativa, analisando as restantes composições como expansões do texto fonte. Esta postura epistemológica não é necessariamente indicativa das propriedades transmediáticas de um determinado meio ou sequer de uma hierarquização das modalidades de expressão, mas antes fruto de restrições metodológicas e do vínculo a um determinado contexto disciplinar. A análise de narrativas transmediáticas no âmbito dos estudos fílmicos, por exemplo, traduz-se na seleção de um corpus que espelhe as preocupações desta disciplina, habitualmente circunscrito ou centrado em narrativas em que o cinema assume preponderância.

Geoffrey Long (2007), por exemplo, não tem por objetivo o estabelecimento de uma teoria narrativa monomediática e a sua utilização do código hermenêutico de Roland Barthes postula uma relação intertextual que não é determinada pelo meio. Ainda que as conclusões de Long não contrariem a presunção que qualquer meio pode ser integrado numa narrativa transmediática, admitindo que os princípios que regulam o estabelecimento de mundos narrativos transmediáticos – a coesão e o cânone (p. 34) – não são específicos de um media, a sua análise assenta num corpus constituído exclusivamente por produtos audiovisuais de Jim Henson.

Um dos campos em que a articulação de um meio singular segundo uma matriz transmediática tem sido mais fértil é o dos estudos televisivos. Os efeitos da convergência e da narrativa transmediática nas modalidades de representação da televisão têm contribuído para demonstrar a reconfiguração profunda que este meio tem atravessado. Aaron Smith (2009), por exemplo, analisa a participação de séries de televisão em sistemas transmediáticos, em particular *Lost*, concluindo que a convergência está a conduzir ao que classifica de *televisão 2.0*. As lições que extrai das expansões transmediáticas da série televisiva *Lost* permitem aferir a adição de propriedades e modelos comunicacionais que permaneceriam inativos ou se revelariam inadequados nos esquemas de representação do meio (pp. 100-103). Smith

reconhece que a narrativa transmediática *Lost* permite contornar as restrições impostas pela ecologia representativa do meio e potenciar uma das suas propriedades centrais, a serialização. As composições externas à série de televisão inscrevem-se na cadeia de transmissão da narrativa, ao mesmo tempo que multiplicam os seus elementos narrativos e procuram responder aos anseios de um público vasto e multifacetado. Por outro lado, a narrativa transmediática estabelece também um diálogo dinâmico entre as composições que a integram, admitindo, por exemplo, que existentes e eventos de um ARG sejam representados na série de televisão ou que as outras composições possam aproveitar os intervalos na ação impostos pelos critérios de relevância das narrativas audiovisuais. Além da dimensão diegética, a narrativa transmediática tem também efeitos no plano do utilizador, conferindo-lhe atributos aparentemente estranhos à sua relação habitual com um produto televisivo, instigando-o a desenvolver teorias, a participar em comunidades dedicadas a descodificar a narrativa ou gratificando-o com a validação no texto fonte de hipóteses desenvolvidas em outras composições.

Carlos Scolari (2009a), que também recorre a exemplos retirados da ficção televisiva, como a série *24*, realça a inscrição da serialização num ecossistema mediático mais lato e identifica as propriedades da televisão na era da convergência. O autor (2009b) assinala uma descontinuidade entre as modalidades clássicas da televisão e a atual hipertelevisão que, através da convergência, tem permitido adicionar efeitos narrativos, realçar ou inscrever novas propriedades no meio e, sobretudo, operar uma reestruturação no seu código semiótico. A hipertelevisão traduz-se assim na expansão da intertextualidade, na rutura com a linearidade narrativa e na multiplicação de personagens e programas narrativos. Por outro lado, tem também efeitos no dispositivo e no seu próprio consumo, que se sustentam na fragmentação dos ecrãs, dotando a televisão de uma ubiquidade e portabilidade que o eletrodoméstico de que descende não possuía, e na adição de ferramentas digitais ao aparato analógico da televisão, libertando o consumidor das imposições da grelha sequencial. Esta transportabilidade e transcodificação da televisão configuram uma relação distinta entre o meio e os seus consumidores, de um consumo marcadamente doméstico para uma televisão ubíqua, em que a interatividade e a intertextualidade assumem preponderância:

O espetador implícito da hipertelevisão não é idêntico ao espetador da pelotelevisão ou da neotelevisão. A paleotelevisão dirigia-se a espetadores criados na experiência do consumo de rádio, cinema e imprensa. A Neotelevisão dirigia-se às novas gerações que cresceram a ver televisão, com profundas competências na interpretação da linguagem audiovisual. A Hipertelevisão dirige-se a espetadores altamente especializados em textualidade fragmentada e com uma elevada aptidão para a navegação em ambientes interativos. (p. 41)

A análise dos processos de transmediação na televisão remete para um tema com alguma tradição, que tem por objetivo estudar a reconfiguração deste meio e a emergência de estratégias que visam ampliar os níveis de participação do utilizador. Em certa medida, os estudos televisivos, a par com as teorias dos media, podem mesmo ser considerados

percursores do estudo de narrativa transmediática, tendo contribuído para identificar muitas das suas estratégias numa fase ainda embrionária. Aliás, o próprio Henry Jenkins (1995), no início dos anos de 1990, realçava, a propósito de *Twin Peaks*, o modo como a televisão e a então incipiente internet se conjugavam para promover uma cultura propícia à participação do utilizador. Diversos autores deste campo preferem inscrever as narrativas transmediáticas no âmbito mais vasto da reconfiguração do meio televisivo e dos seus modelos narrativos. Jason Mittell (2005), por exemplo, analisa precisamente a articulação entre a televisão e a ubiquidade da internet como um fenómeno da cultura de fã, que faz recuar a uma manifestação sub-cultural dos anos de 1990, entretanto potenciada pelos meios digitais e pela convergência (p. 35).

Em suma, a especificidade do meio na análise de narrativas transmediáticas parece decorrer da própria interdisciplinaridade que a define. Por um lado, cada disciplina estabelece o seu corpus recorrendo a textos que lhe são familiares, como é o caso do cinema ou da televisão, colocando em evidência o papel destas composições num sistema transmediático. Por outro lado, determinadas disciplinas dos novos meios, quando confrontadas com sistemas lúdicos inovadores ou modalidades narrativas intertextuais emergentes e, em larga medida, indefinidas, dedicam-se especialmente a teorizar e a classificar estes textos, isolando-os da componente transmediática.

A teorização deste tema parece assim marcada pela difícil combinação entre a singularidade dos modelos de representação específicos de cada meio e o reconhecimento dos princípios transmodais que regulam a constituição de um sistema narrativo transmediático. A definição de Jenkins (2006), ao mesmo tempo que admite que qualquer meio pode ser integrado numa narrativa transmediática, reivindica as especificidades representativas das modalidades de expressão no seio de um sistema transmediático, traduzindo-as na máxima “cada meio faz aquilo que sabe fazer melhor” (p. 96). Por outro lado, os processos de comunicação e produção de sentido no seio de uma composição singular permitem a sua análise autónoma, independente da sua significação transmediática, e a própria natureza interdisciplinar do fenómeno contribui para que cada campo de estudos reivindique um corpus específico, a que aplicará ferramentas produzidas no âmbito dessa disciplina.

Tendo em conta as especificidades desta tese, tomaremos como adquirido a existência de elementos invariantes e transmodais que permitem a classificação de uma narrativa transmediática como uma estrutura semiótica. À semelhança de Dena (2009), consideramos que os fenómenos de transmediação configuram uma poética transmodal, que invoca as competências textuais transmodais dos seus praticantes. Esta necessidade de desvincular a narrativa transmediática de um enquadramento monomediático é assinalada pelo próprio Henry Jenkins, quando realça a incapacidade da crítica cinematográfica para compreender a dimensão transmediática de *Matrix*, permanecendo ancorada a uma lógica monomediática. Porém, tendo em conta que o nosso objeto reside mais na substância dos elementos

narrativos transmediatizados do que na sua configuração intertextual, não podemos deixar de realçar o impacto do meio nas modalidades narrativas que o sistema pretende representar. A nossa proposta decorre do reconhecimento de uma poética transmediática ancorada numa rede intertextual, mas pretende realçar a ontologia lógico-formal dos elementos narrativos que integram esta rede, e, neste âmbito, os modelos de representação narrativos intrínsecos a cada meio são indissociáveis da própria estratégia transmediática

1.2- Modelo descritivo transmediático

Tendo como propósito demonstrar a pertinência da combinação de meios no desenvolvimento de estratégias transmediáticas, utilizaremos quatro narrativas que integram o nosso corpus: *Twin Peaks NT*, *Inteligência Artificial NT*, *Matrix NT* e o *Universo Cinemático Marvel*. Pretendemos validar empiricamente a relevância dos modelos de representação na configuração de uma narrativa transmediática singular, admitindo que cada meio pode imprimir ou promover diferentes modalidades de ação e modos de transmissão narrativos. Com este propósito, iremos identificar algumas categorias primárias que influenciam a forma como a narrativa transmediática pretende representar um determinado mundo ou história.

O modelo (TABELA 1) que aqui sugerimos reflete a relevância do meio na análise de narrativas transmediáticas singulares e permite vislumbrar a sua dimensão estratégica. A lógica transmodal sustenta relações intercomposicionais que se manifestam na persistência dos atributos do mundo narrativo em todas as composições, enquadram a sua dimensão navegável, que está subjacente à própria natureza fragmentada da narrativa, e enformam a participação cultural do utilizador. A rede intertextual, a navegabilidade e a participação cultural são atributos invariantes da narrativa transmediática. Porém, os modos de ação e as faculdades participativas estão irremediavelmente associadas ao meio, conferindo singularidade a uma combinação particular de meios.

Começaremos precisamente por distinguir as várias modalidades de ação e os tipos de participação que uma narrativa transmediática pode suportar, associando-os às propriedades específicas dos meios que integram o sistema narrativo. A nossa análise permite constatar que, apesar de todos os meios traduzirem de algum modo ações e configurarem algum tipo de participação aos seus utilizadores, a forma que estes assumem é determinada pelas propriedades e convenções do meio. Neste sentido, os efeitos e estratégias da narração transmediática parecem advir dos meios que integram o sistema narrativo.

TABELA 1

Narrativa	Composição	Modo de ação	Participação
<i>Twin Peaks NT</i>	Livro Audio Book Brochura Série Televisão Filme	Diegesis Mimesis (Acústica) Ilustrativo Mimesis (Serial) Mimesis (Cinematográfica)	Cognitiva
<i>Inteligência Artificial NT</i>	Filme ARG	Mimesis (Cinematográfica) Simulação	Cognitiva Interativa (Explícita e Cooperativa)
<i>Matrix NT</i>	Banda Desenhada Filmes Animação Videojogos	Mimesis/Diegesis Mimesis (Cinematográfica) Mimesis (Cinematográfica) Simulação	Cognitiva Interativa (Explícita)
<i>Universo Cinemático Marvel</i>	Banda Desenhada Filmes Série Televisão Curtas-metragens	Mimesis/Diegesis (Serial) Mimesis (Cinematográfica) Mimesis (Serial)	Cognitiva

Desde logo, introduzimos uma categoria que remete para os três modos de apresentação da ação: **diegesis**, a **mimesis** e **simulação**. A esta tipologia, sugerida por autores como Marie-Laure Ryan (2006) ou Luís Nogueira (2008), acrescentamos um outro modo, o **ilustrativo**, que pretende realçar a importância dos textos macroproposicionais nas narrativas transmediáticas, tanto sob a forma de cronologias como de enciclopédias ou mapas. Ryan (ibid.) utiliza este termo, que coloca em oposição ao de texto autónomo – em que o processo de produção de sentido depende de mecanismos e esquemas gerados pelo próprio texto –, para designar um tipo de dependência em que o texto “reconta ou completa a história, confiando no conhecimento prévio do recetor do plot” (p. 14). Iremos recorrer a este conceito para classificar composições que postulem modalidades de organização do mundo narrativo distintas da forma como este foi narrado, mesmo quando adicionam novos elementos narrativos, e que, em si mesmas, não constituem textos miméticos, diegéticos ou simulações. É nesta tipologia que inserimos textos com uma dimensão transcomposicional, que pretendem menos representar uma história que o articulado macroproposicional inferido a partir de uma pluralidade de composições.

A nossa primeira categoria de análise reflete então os modos de representação da ação e, consequentemente, a forma como estes estão vinculados a determinados meios. Se

admitirmos que a narratividade pode funcionar como um gradiente, como faz David Herman (2004), então o modo de representação da ação que o texto prescreve é determinante para o estabelecimento de estratégias transmediáticas.

Começaremos precisamente por analisar a especificidade das simulações, cuja relevância em sistemas narrativos transmediáticos foi já realçada e cuja dimensão narrativa tem sido enfaticamente contestada. Neste tipo de textos, a transmissão de elementos narrativos, que é aceite mesmo por autores ludologistas (Aarseth, 1997, 2004, Eskelinen, 2004), pretende simular a ação e não a sua representação. Tal como afirmámos em capítulos anteriores, o modelo organizacional do jogo submete a narrativa a uma hierarquia funcional distinta daquela que tanto o texto literário como o fílmico postulam. Katie Salen e Eric Zimmerman dedicam um capítulo à narrativa em *Rules of Play - Game Design Fundamentals* (2004) demonstrando a submissão da narrativa a um modelo organizacional lúdico e, simultaneamente, a sua relevância no processo de produção de sentido num jogo. Os autores começam por identificar as duas fórmulas de introdução de elementos narrativos num jogo, a narrativa inserida e a emergente. A primeira refere-se às premissas narrativas que regulam o jogo, oferecendo contexto e conferindo motivações às atividades do jogador. A segunda remete para a possibilidade das ações do jogador constituírem uma narrativa. Os autores identificam uma série de estratégias e técnicas para utilizar a mecânica do jogo num processo de significação narrativa. Esta abordagem, centrada no design de jogos, reflete a pertinência da narrativa na mecânica do jogo para enformar motivações, contextualizar a ação ou elaborar o espaço da simulação, mas não deixa de enfatizar as divergências entre estes dois modos de ação. Aarseth (2005) resume estas limitações funcionais ao afirmar que “para que um jogo funcione, a jogabilidade, e não a história, é a chave” (p. 209). A quantidade e profundidade da representação de elementos narrativos parece depender do seu valor instrumental na mecânica da simulação.

Uma das críticas recorrentes ao jogo *Enter The Matrix* é precisamente a sua teleologia narrativa, que se revelava prejudicial à própria mecânica do jogo (Trevor Elkington citado por Dena, 2009, p. 144). Ainda assim, a maior parte das contribuições narrativas deste videogame para a totalidade do sistema narrativo assentam nas chamadas sequências cinemáticas. Este tipo de sequência, apesar de bastante comum em simulações digitais, corresponde ao que Jesper Jull (2004) classifica como a suspensão do tempo da jogada, um momento em que a representação dos eventos é construída através da narração (p.139). Por outro lado, como esclarece Nick Monfort (2004), diferentes tipos de produtos dos novos meios podem configurar relações distintas com a narratividade. A ficção interativa e os chamados jogos de aventuras, por exemplo, presumem a produção de narrativas como finalidade da própria interação do jogador (p.311).

A admissão da narrativa como uma dimensão variável, que pode estar mais ou menos presente em determinadas classes de textos, e que, no âmbito dos sistemas lúdicos, é submetida à

dimensão funcional da simulação, possui amplas implicações na estrutura de uma narrativa transmediática. Tal como referimos no capítulo anterior, Marie-Laure Ryan (2008), demonstrou o vínculo entre a tipologia do *plot* e o meio em que a narrativa é representada. O *plot* dramático, que caracteriza o cinema ou o teatro e que pressupõe o envolvimento emocional do espectador com as personagens, só com dificuldade pode ser integrado numa narrativa interativa (p. 10). O *plot* epistémico, pelo contrário, pode facilmente traduzir-se na resolução de mistérios e na recolha de indícios, que é um dos motivos recorrentes em videojogos (p. 9). Um ARG, por exemplo, ainda que possa congrega diferentes modalidades de *plot*, dependendo dos motivos temáticos ou mesmo das técnicas utilizadas para suscitar o envolvimento emocional do utilizador, assenta invariavelmente num *plot* epistémico. No caso de *IA: Inteligência Artificial* e *The Beast*, o filme pode ser classificado em termos genéricos como um melodrama, enquanto o ARG é uma história de mistério, que, tal como é descrito por Jane McGonigal (2013), se materializa na resolução de “puzzles que requerem programação, tradução ou habilidades de hacking, conhecimentos obscuros de literatura, história e arte, e força computacional bruta” (p. 111).

Ainda que a classificação através da mimesis e da diegesis seja mais consensual, não deixa de assentar em pressupostos genéricos que, frequentemente, exigem o desenvolvimento de subcategorias. A narratologia tradicional não enfatiza as diferenças entre mimesis e a diegesis, na medida em que ambas remetem para modos de representação com afinidades estruturais – o que as distingue de tipologias textuais como a simulação ou mesmo alguns textos líricos –, e a procura de padrões universais contribuiu para ofuscar as especificidades de alguns géneros literários. Aristóteles (2008), por exemplo, não assinala diferenças estruturais substantivas entre a organização da intriga na tragédia e na epopeia, para além de descreverem tipos de ação distintos ou de a unidade dramática não ser regulada pelos mesmos fatores temporais, e Christian Metz (1999a), na senda da narratologia estruturalista, promove o transporte paramétrico de categorias e metodologias características da análise de textos literários para o cinema, reconhecendo afinidades estruturais entre estas duas classes de textos.

A autonomia e o reconhecimento dos códigos do cinema e do teatro permitiu realçar as diferenças entre mimesis e diegesis e, simultaneamente, sugerir o seu distanciamento de paradigmas epistemológicos ancorados exclusivamente na linguagem verbal. No campo do teatro, por exemplo, Bertolt Brecht (1978) procurou estabelecer e desenvolver as características singulares deste meio, refinando géneros como o épico e procurando implementar estratégias que realçassem as propriedades específicas do teatro. Quanto ao cinema, David Bordwell (1992) defendeu a sua independência face às teorias diegéticas e miméticas, identificando as especificidades do seu modelo de comunicação e do código que este estabelece, bem como a relevância que estes assumem no desenvolvimentos de um esquema perceptivo próprio. A banda desenhada tem também invocado a singularidade do

código para se estabelecer como meio de comunicação e reclamar a especificidade dos seus modelos de comunicação (Mccloud, 1993).

De qualquer forma, mesmo categorias genéricas como mimesis ou diegesis revelam-se extremamente heterogêneas e parecem integrar modalidades de representação muito distintas. A literatura, por exemplo, tende a promover classificações por gênero para identificar padrões e aglutinar textos segundo critérios mais individualizantes, recorrendo a designações como conto ou romance. Ryan (2004), a propósito dos níveis de narratividade que um texto pode suportar, assinala as diferenças quantitativas entre as proposições narrativas de um conto oral e de um romance do século XIX, realçando o peso que as descrições e as passagens filosóficas assumem no segundo, ainda que admitindo que este tipo de avaliação possui diversas limitações (p. 7). Esta tendência para reclamar um estatuto singular e enfatizar as propriedades específicas de uma classe de textos não se restringe à literatura e, recentemente, Herlander Elias (2012) reivindicou mesmo o reconhecimento do *anime*³⁷ como um novo meio.

O modo de representação mimético também está longe de constituir uma unidade monológica e invariante. O rápido reconhecimento do cinema como arte permitiu, desde logo, apartá-lo do teatro e da fotografia, que só seria admitida como arte num período posterior. O teatro filmado que caracterizou a fase inicial do cinema foi superado em poucas décadas, como o atestam os escritos de Ricciotto Canudo (1989) e, num plano estritamente narrativo, a identificação de modelos sintagmáticos que o aproximam da literatura, como os sintagmas alternados ou paralelos (Metz, 1999a). Jacques Aumont, em *O Cinema e a Encenação* (2008), resume esta relação entre os dois meios afirmando que “o cinema não é o teatro, o teatro filmado é cinema inferior” (p. 19) e, apesar de admitir que o teatro sobrevive de forma subterrânea no cinema, defende que a realização das propriedades deste meio requer, irremediavelmente, que se distancie do teatro.

Tendo em conta o nosso corpus, não iremos prolongar-nos nesta tarefa de identificar as diferenças entre cinema e teatro, mas antes prestar uma especial atenção ao que distingue os modelos de representação do cinema e da televisão que, apesar de remeterem para um código que ambos partilham e de se inserirem no modo mimético, possuem propriedades singulares que a narrativa transmediática tende a realçar. Em termos meramente quantitativos, uma série de televisão pode aspirar a níveis de densidade e pormenorização na representação de um mundo narrativo que o cinema dificilmente consegue atingir. Com base em critérios exclusivamente quantitativos, a comparação entre a duração de *Hitler, Um Filme da Alemanha* (1977), de Hans-Jürgen Syberberg, que se estende por 442 minutos, em contraste com a duração média de 90 a 120 minutos da generalidade dos filmes, e os 4300

³⁷ O autor define este género realçando que “não consiste em cinema ou desenhos animados, beneficiando, contudo, destes dois géneros de imagem em movimento” (p. 5), e assinala a forma como este conjuga as tradições culturais japonesas com a tecnologia.

minutos da série televisiva *Os Sopranos* é indicativa da quantidade de matéria narrativa que a ficção televisiva pode transmitir. Esta análise simplista e meramente quantitativa é demonstrativa da proliferação de personagens e arcos narrativos que caracteriza a televisão, em contraste com a tendência para o primado do *plot* singular na lógica narrativa cinematográfica.

A relevância narratológica da ficção televisiva é relativamente recente e, tradicionalmente, a filiação entre a televisão e o cinema era notória, com a primeira a procurar mimetizar e desenvolver variantes simplificadas ou extremamente padronizadas do segundo. Bordwell (1989), num período anterior ao reconhecimento generalizado das séries televisivas, considerava que a qualidade da ficção televisiva estava associada ao compromisso e transporte da estética cinematográfica. Porém, recentemente, a ficção televisiva logrou atingir uma respeitabilidade ímpar, permitindo o reconhecimento da complexidade e das especificidades dos seus modelos narrativos:

Enquanto alguns estudiosos consideram esse modelo emergente como uma televisão novelística, contraponho que ele é singular no meio televisivo apesar das influências claras de outros formatos como as novelas, os filmes, os videojogos e a banda desenhada. (Mittell , 2012, p.32)

Jason Mittell atribui a complexidade narrativa da moderna ficção televisiva à articulação entre a estrutura episódica, que caracterizava a televisão tradicional, e o modelo narrativo da série, reconhecendo menos uma fusão entre estes dois formatos que um “equilíbrio volátil” (p. 36).

Henry Jenkins (2011) realça precisamente a importância da serialização no processo de narração transmediática, reconhecendo que “a movimentação da televisão norte-americana no sentido da serialização teve um papel determinante na preparação das audiências para a narrativa transmediática”³⁸. Jenkins refere-se especificamente à utilização da expansividade narrativa que esta modalidade de representação postula e à evocação da própria estrutura serializada pela narrativa transmediática. O primado da televisão no fenómeno transmediático, após o domínio inicial do cinema, pode ser atestado pela preponderância que as expansões transmediáticas têm assumido em séries de televisão como *Lost*, *Heroes*, *Walking Dead*, *Dr. Who*, *Alias* ou *Fringe*. É neste sentido que sugerimos a sub-classe *mimesis serial*, que pretende descrever uma imitação progressiva da ação, segundo uma matriz temporal definida e em que a articulação entre a estrutura episódica e o arco narrativo persistente assume um papel preponderante.

A segunda categoria que utilizamos para desenvolver este modelo descritivo, que acrescentamos à descrição dos modos de representação da ação e às sub-categorias que esta irremediavelmente exige, remete para o tipo de participação permitido ao utilizador no

³⁸http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

mundo narrativo. Tal como os modos de ação, também as modalidades de participação do recetor na narrativa variam em função das restrições formais e funcionais impostas pelo meio. Distinguimos dois tipos de participação: a **cognitiva** e a **interativa**. A primeira presume a participação cognitiva do utilizador na narrativa – através da descodificação, interpretação e atualização dos seus significados – enquanto a segunda remete para a interatividade explícita – a manipulação de elementos do mundo narrativo.

Recorremos à tipologia da interatividade proposta por Eric Zimmerman (2004) para desenvolver esta categoria, apresentada no capítulo anterior, acrescentando-lhe a interatividade cooperativa, com o propósito de distinguir os jogos pervasivos de outras simulações que não exigem a constituição de comunidades dedicadas a localizar, ativar e descodificar elementos narrativos. A diferença entre o videojogo *Enter the Matrix*, que poderemos classificar como uma simulação individualizada, e o ARG *The Beast* traduz-se precisamente na adição de propriedades distintas às narrativas transmediáticas em que estes figuram.

2 - Mundos Narrativos Transmediáticos

Vimos já o relevo que a dimensão do mundo narrativo tem assumido nas novas modalidades narrativas ou nos processos de transmediação e, conseqüentemente, na própria narratologia. Inscrevemos esta revalorização do plano da história na tendência para reconhecer a participação do leitor na construção dos significados do texto e na necessidade de admitir a dimensão narrativa em textos com modelos discursivos menos vinculados à linearidade ou que se integram funcionalmente na classe das simulações. No entanto, é nas narrativas transmediáticas que o plano do mundo narrativo assume centralidade, funcionando como critério unificador e condição intrínseca ao próprio processo de narração. Neste sentido, as narrativas transmediáticas não se limitam a reconhecer a importância da atualização do texto pelos utilizadores e demais praticantes ou a estabelecer o mundo narrativo como um invariante partilhado por textos com lógicas e modelos de comunicação distintos, mas antes a sua promoção à categoria de princípio regulador e finalidade última da narratividade transmediática.

Este compromisso com o mundo narrativo na construção, desenvolvimento e expansão de narrativas transmediáticas tem sido realçado por diversos autores. Henry Jenkins (2006) afirma perentoriamente que o processo de narração transmediática é a arte de construir mundos narrativos, assumindo-o como fator unificador da própria experiência transmediática:

Para experimentarem em toda a sua plenitude um mundo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de um caçador coletor, perseguindo fragmentos da história através de diferentes canais mediáticos, comparando notas em fóruns de discussão online e colaborando para garantir que todos aqueles que investiram tempo e esforço vão participar numa intensa experiência de entretenimento. (p. 21)

Geoffrey Long (2007) considera-o a característica primária de uma narrativa transmediática, concluindo que muitas destas narrativas não relatam “de todo a história de uma personagem, mas a história de um mundo” (p.48). O autor assinala precisamente que, ainda que esta preocupação com o desenvolvimento de mundos narrativos possa estar ausente em narrativas pequenas e muito vinculadas a um protagonista, o principal objetivo de um arquiteto narrativo transmediático passa pelo desenvolvimento de um mundo vasto e detalhado, concebido desde logo para permitir e integrar múltiplas hipóteses expansivas (p. 50). Aaron Smith (2009), por sua vez, referindo-se especificamente à utilização de expansões transmediáticas em séries televisivas constata que estas presumem a construção de uma história que não represente apenas uma cronologia de ações e eventos, “mas também um mundo a descobrir” (p. 43).

Para ilustrar a relevância e a utilização instrumental do mundo narrativo nas estratégias transmediáticas, Long (ibid.) recorre ao conceito de capacidade negativa ³⁹(p. 53), extraído dos escritos do poeta John Keats e que pretende designar a capacidade humana para tolerar a incerteza ou para pensar e operar sem um enquadramento categórico definitivo. Long, ao transportar este conceito para a narrativa transmediática, reconhece a tendência destes sistemas narrativos para promoverem intervalos na narrativa, convidando ao desenvolvimento futuro de expansões, ou para sugerirem existentes e eventos que o discurso mantém externos à narrativa.

A aplicação específica do mundo narrativo em narrativas transmediáticas incorpora duas dimensões: utilização e desenvolvimento. A primeira remete para as modalidades de prazer que a participação em narrativas transmediáticas propicia ao seu utilizador, habitualmente vinculada às estéticas da imersão, enquanto a segunda, de raiz semântica, determina as proposições possíveis num mundo narrativo e condiciona a sua expansão. Ambas são indissociáveis do processo de produção de sentido.

2.1 - O Utilizador no Mundo Narrativo

A imersão que, tal como abordámos em outros capítulos, tem sido revalorizada pela narratologia e despojada da carga negativa com que as teorias literárias tradicionalmente a encaravam, é enfatizada por diversos autores do campo da narrativa transmediática, desde logo por Henry Jenkins (2009)⁴⁰, que a coloca entre os sete princípios nucleares da narração transmediática. Long (2007) associa a imersão à capacidade negativa, realçando a forma como o utilizador destas narrativas procura preencher as lacunas que o texto prescreve e

³⁹ O conceito *negative capability* pode ser traduzido como capacidade negativa ou permanecer grafado em Inglês. A opção mais comum em Portugal é a preservação do vocábulo em Inglês. Porém, tendo em conta a influência dos escritos de Keats em Fernando Pessoa e a sua aplicação frequente na análise da vida e obra do poeta português, considerámos pertinente a traduzir este termo, recorrendo, para esse efeito, à tradução para Português do Brasil sugerida em *A Verdade da Poesia* (2007) de Michael Hamburger (p. 199).

⁴⁰http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

formular hipóteses (p.54), aproximando-se do argumento de Janet Murray (1997) de que o prazer que o utilizador retira do seu envolvimento deriva tanto da suspensão da crença como do desejo de imergir no mundo narrativo (p. 110). Geoffrey Long conclui que “os mundos verdadeiramente imersivos convidam a audiência a envolver-se de uma forma mais profunda com os textos” (p. 55).

Glorianna Davenport (2000) assinala as propriedades singulares da imersão em modalidades narrativas ancoradas na fragmentação e na distribuição através de diferentes meios, contrastando-as com o que classifica de carácter monolítico da imersão cinematográfica (p.456). Davenport refere-se a esta tendência de alguns textos digitais e daquilo que apelida de narrativas distributivas, que, como vimos na Parte II desta tese, é um termo concorrente de narrativa transmediática, como um novo meio que permite uma “experiência morfogénica” (p.456) dinâmica, e que integra a participação cooperativa de audiências, autores e interfaces. Esta afirmação de Davenport só parcialmente é aplicável à narrativa transmediática, na medida em que esta não pugna pelos níveis de colaboração que tolera ao utilizador, limitando o seu estabelecimento como instância produtora da narrativa, ao contrário do que sucede, por exemplo, na transficção.

A utilização estratégica de um mundo narrativo transmediático para estimular o envolvimento do utilizador da narrativa e realçar as características identitárias do sistema narrativo nos vários meios em que é representado pode manifestar-se de diferentes formas. Um dos fatores que permite a unificação dos vários textos que constroem um mundo narrativo transmediático, e, conseqüentemente, enformam a experiência do utilizador é o que Marc Ruppel (2005) apelida de pistas migratórias. Este conceito pretende que o processo de construção de mundos narrativos transmediados implique a utilização de existentes ou eventos como catalisadores da navegação entre diferentes meios. O exemplo fornecido por Ruppel é precisamente a carta apresentada na curta metragem *The Final Flight of the Osiris*, que integra *Animatrix*, estar também presente no videojogo *Enter The Matrix* e no filme *Matrix Reloaded*. Ruppel argumenta que a utilização estratégica deste elemento narrativo visa sugerir e promover a navegação entre meios. Long (2007) expande este conceito, articulando-o também com a capacidade negativa, sugerindo que estas pistas migratórias são potenciais, no sentido em que podem não ser seguidas pelo utilizador ou reenviá-lo para expansões ainda não produzidas (p. 60).

As pistas migratórias funcionam então como fatores de sincronização diegética, com uma função variável na estratégia de representação do mundo narrativo transmediático. Podem ser utilizadas para inscrever uma composição na cronologia ou na geografia do mundo narrativo, integrar uma ação transmediática – como parece suceder no exemplo apresentado por Ruppel, em que a migração do elemento narrativo é regulada pela causalidade – ou funcionar como um signo que identifica e simboliza a inscrição da composição no mundo narrativo, como a barra de chocolate Apolo de *Lost*. É a articulação destas pistas migratórias,

assentes no estabelecimento de relações intertextuais e produzidas através da associação entre um texto e todos os outros que se inscrevem no mesmo mundo narrativo, que permite ao utilizador inferir o mundo narrativo, atualizando os seus significados à medida em que este se vai expandindo.

Neste sentido, a dimensão interpretativa assume uma enorme importância na narração transmediática, com o processo de atualização dos textos que a integram a produzir ele próprio textos, que tendem a funcionar como paratextos ou ferramentas interpretativas, promovendo a participação do leitor e a sua imersão no mundo narrativo. Long (p. 50) e Jenkins (2006) realçam precisamente a ativação dos instintos enciclopédicos dos utilizadores que, enquanto detentores de uma vasta base de dados do mundo narrativo, inferida a partir das várias composições que o integram e da atualização permanente dos seus significados, organizam e sistematizam composições ilustrativas, que pretendem sumariar e sintetizar a própria narrativa. Os dois autores assinalam a relevância que estas plataformas criadas pelos utilizadores da narrativa assumem na interpretação e formulação de hipóteses. Jenkins considera mesmo que a promoção destas modalidades de cooperação junto dos utilizadores é derivativa da narrativa transmediática e gerada pelo próprio processo de narração:

A narrativa transmediática expande aquilo que pode ser conhecido sobre um determinado mundo ficcional, ao mesmo tempo que dispersa essa informação, garantindo que nenhum consumidor singular o conheça totalmente e assegurando-se que este tenha que falar sobre a série com outros consumidores ⁴¹.

Aaron Smith (2009), por sua vez, afirma que o nível de complexidade de *Lost* é o principal fundamento para a relevância assumida pela enciclopédia *Lostpedia*, que, além de agregar os elementos narrativos decifrados, acolhe o próprio processo de decifração, expondo o diálogo constante entre os vários utilizadores da narrativa e destes com uma obra em permanente expansão⁴². Esta enciclopédia online funciona então como um canal de comunicação e partilha de informações entre todos os envolvidos na narrativa, sejam eles autores, adeptos fanáticos ou espetadores esporádicos.

Um dos aspetos assinalados por Smith e Jenkins (1995, 2006) é precisamente o diálogo entre os utilizadores mais empenhados, que manifestam os sintomas daquilo que Marie-Laure Ryan (2001a) apelida de imersão aditiva, e aqueles que usufruem da narrativa de forma trivial ou superficial. O índice de complexidade de um mundo narrativo transmediático e o próprio processo de narração transmodal comportam diferentes classes de utilizadores, com intenções e objetivos distintos. A produção e desenvolvimento de textos e plataformas interpretativas permite que um utilizador menos exposto à narrativa beneficie das

⁴¹ http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

⁴² Smith demonstra os equívocos que este processo de interpretação pode gerar através da pulseira que o personagem Sayid encontra no cadáver da personagem Naomi. Os utilizadores da narrativa apressaram-se a estabelecer analogias entre esta pulseira e uma outra utilizada por uma personagem assassinada pelo mesmo Sayid. Os produtores da série vieram mais tarde esclarecer que esta relação era equívoca e que “por vezes, uma pulseira é apenas uma pulseira” (p. 81).

competências textuais de um utilizador plenamente imerso no mundo narrativo, extraíndo as suas inferências, testando as hipóteses que este formula ou avaliando as suas múltiplas interpretações. O utilizador experiente, bem como a plataforma em que este opera, transformam-se assim em instâncias narrativas substitutas, permitindo que outro utilizador atualize o mundo narrativo sem ter navegado em todas as composições em que este é representado ou sequer ter adquirido previamente as competências textuais que permitiriam tais inferências.

Por fim, outra estratégia que enforma a participação do utilizador num mundo transmediático tem passado pela diluição estilística do mundo narrativo na realidade física. Não nos referimos a uma diluição ontológica, em que um mundo ficcional deixa de ser reconhecido enquanto tal, mas sim à utilização da transmediação para projetar elementos do mundo narrativo para além dos textos em que este é representado. Esta projeção assenta no estabelecimento de artefactos diegéticos que, num mundo narrativo transmediático, correspondem a objetos ou produtos culturais que as personagens utilizam nas várias composições e que, por sua vez, podem também ser manipulados no mundo físico. Dena (2009), ao assinalar que os mundos narrativos transmediáticos tendem a ser “construídos quase integralmente por artefactos produzidos pelos habitantes desse mundo” (p.282), descreve a forma como estes se manifestam na realidade: os artefactos diegéticos podem, por exemplo, traduzir-se em paradoxos temporais, como a presença de produtos de media futuristas em tecnologias e plataformas atuais. Este é também o caso das personagens de *The Beast*, que possuem páginas nas redes sociais, números de telefone, produzem documentos e são representadas em meios de comunicação contemporâneos, ainda que habitem um mundo narrativo futurista (p.283).

A definição de artefacto diegético pode deter significados diferentes, consoante o autor e o tipo de textos ou práticas a que este se refere. Askwith e Gray (2008), por exemplo, ao analisarem as expansões transmediáticas televisivas, identificam estas extensões diegéticas como artefactos que emanam do mundo narrativo e são concebidos para “dar ao espetador a sensação de interagir diretamente com o mundo narrativo e/ou as personagens” (p.65). A proposta destes autores pretende corrigir a tipologia dos artefactos digitais de John Caldwell, que os classifica tendo em conta a sua origem e teleologia diegética, distinguindo entre artefactos decorrentes das personagens e aqueles que expandem a narrativa ou fornecem contexto. Askwith e Gray defendem que a generalidade das extensões transmediáticas não permitem este tipo de distinção, articulando frequentemente e de forma cumulativa diferentes finalidades ou origens (p.69), pelo que preferem utilizar o termo extensão diegética para designar estes elementos.

Smith (2009) desenvolve as conclusões destes autores e sugere um conceito de artefacto diegético também ancorado à ideia de extensão, com que pretende designar um elemento narrativo manipulável. A sua proposta permite a inclusão dos artefactos diegéticos na

categoria mais abrangente das extensões, que integra também as extensões por *novo episódio*, que caracterizam a expansão da narrativa televisiva através de novos episódios, e por *alternate reality*, que presume a atribuição de papéis aos utilizadores de uma determinada composição do mundo narrativo (pp. 54-62). À semelhança da tipologia de Caldwell, Smith também categoriza os artefactos diegéticos em função do elemento narrativo de que são extraídos, dividindo-os entre artefactos de personagens e institucionais.

A abordagem de Dena (2009) vincula os artefactos diegéticos à tangibilidade dos media produzidos no seio de um mundo narrativo. Neste sentido, a autora compreende os artefactos diegéticos segundo dois eixos distintos. O primeiro compreende a apropriação dos meios do mundo físico por parte dos autores do mundo narrativo, que se traduz, por exemplo, na utilização de telefones ou contas email como ferramentas de comunicação entre utilizadores e personagens. O segundo, pelo contrário, utiliza os meios do mundo real como se o artefacto tivesse “origem no mundo imaginário e não no mundo real” (p. 285). Para a autora, os artefactos diegéticos não se limitam a tornar o mundo narrativo verosimilhante, mas permitem também questionar o próprio mundo real, colocando-o em diálogo com a sua variante ficcional.

O artefacto diegético, independentemente das subtilezas que encerram as suas várias formulações teóricas, pressupõe a exportação de elementos do mundo narrativo para a realidade física, permitindo a sua manipulação quotidiana e tangível pelos utilizadores. Corresponde a uma das estratégias recorrentes da narração transmediática, convidando ao desenvolvimento de textos puramente ilustrativos, como a brochura ficcional de *Twin Peaks*; ao estabelecimento de estratégias de verosimilhança, como as composições que pretendem atestar a veracidade do documentário ficcional *Projecto Blair Witch*; à comunicação bidirecional entre os utilizadores da narrativa e as suas personagens ou instituições; ou mesmo à constituição de composições que acrescentam elementos narrativos através da articulação entre utilizadores, autores e artefactos diegéticos, como sucede no formato ARG.

Em suma, o envolvimento do utilizador da narrativa transmediática com o mundo que esta postula está alicerçado e é produzido através de um processo de narração transmediatizado, e, conseqüentemente, vinculado aos princípios estéticos e poéticos da imersão. A narração transmediática implica que o processo de reconstrução da fábula e a atualização dos significados da narrativa decorra da navegação do utilizador através de diferentes meios. Por outro lado, a navegabilidade da narrativa e o nível de complexidade que a própria expansão transmediática sugere impulsionam o utilizador a criar comunidades vocacionadas para a interpretação dos fragmentos narrativos e o desenvolvimento de textos síntese, que funcionam como guias paratextuais. Esta dimensão interpretativa e paratextual é claramente pluridiscursiva, promovendo a comunicação bidirecional entre recetores e emissores da narrativa. Uma das estratégias mais reconhecíveis da narração transmediática é precisamente a ilusão da tangibilidade do mundo narrativo, que não se restringe aos meios de comunicação

em que a narrativa é veiculada e pode ser projetada na realidade física do utilizador. Um mundo narrativo transmediático promove assim a criação de artefactos diegéticos que representam o mundo narrativo na realidade física, permitindo que o utilizador manipule e difunda os existentes da narrativa, numa estratégia que visa a aproximação ontológica entre o mundo da história e o da realidade, o que, em rigor, corresponde à própria definição de imersão.

2.2 - O desenvolvimento de mundos narrativos transmediáticos

A estratégia de estabelecimento de mundos narrativos transmediáticos não se restringe às possibilidades de interação que configura. O desenvolvimento e criação de mundos narrativos transmediáticos exige o refinamento de estratégias que enfatizem a migração entre diferentes meios, estimulem a interpretação cooperativa e produtora de discurso ou a representação tangível do mundo narrativo na realidade. A própria aplicação da figura do autor a narrativas expansivas e que assentem na colaboração entre diferentes canais de comunicação, com processos semióticos distintos, demonstra o carácter dinâmico e cooperativo subjacente às estratégias narrativas transmediáticas. A utilização por Christy Dena (2009) do termo praticantes, como alternativa a autores, serve precisamente para realçar a reciprocidade que enforma este sistema narrativo. A autora recorre a este conceito para designar todos aqueles que têm “um papel na definição e criação de um mundo ficcional” (p. 21) e que, em alguns sistemas narrativos menos vinculados às propriedades canónicas do mundo narrativo do que as narrativas transmediáticas, pode contemplar a generalidade dos seus utilizadores. Em termos etimológicos, a ideia de praticante parece mais consonante com a participação não necessariamente articulada de uma panóplia de autores na definição e expansão de um mundo narrativo do que com a submissão hierárquica à figura do autor. Por sua vez, Henry Jenkins (2004), que se debruçou sobre textos com uma elevada componente canónica, prefere utilizar o termo arquiteto narrativo, reconhecendo primazia ao estabelecimento das propriedades canónicas do mundo narrativo. Tendo em conta a versatilidade da narração transmediática, procuraremos elencar os principais dilemas estratégicos que enformam o desenvolvimento de mundos narrativos transmediáticos sem sugerir uma distinção rigorosa entre textos produzidos de forma hierárquica, vinculados ao programa narrativo de um arquiteto, ou dinâmica, em que os praticantes vão determinando os princípios canónicos do mundo narrativo à medida em que este vai sendo expandido.

O primeiro aspeto subjacente ao próprio estabelecimento de estratégias transmediáticas de representação de mundos narrativos passa precisamente pelas especificidades representativas de cada meio. Ou seja, pela identificação dos elementos narrativos que podem ser representados num dado meio e na forma mais adequado para o fazer. Interessa, portanto, regressar à definição de mundo narrativo e procurar realçar as especificidades do meio de comunicação na sua representação. A narratologia clássica divide o plano da história em existentes e eventos (Chatman, 1978). Os primeiros designam as personagens e os cenários da

narrativa, enquanto os segundos reportam à sucessão cronológica de ações e acontecimentos (p.19). Desde então, com a emergência das teorias da receção e a revalorização da fábula, o conceito de mundo narrativo tem sido atualizado e autores como Umberto Eco (1992), Lubomir Doležel (1998) ou Marie-Laure Ryan (2011) têm defendido uma noção mais abrangente e sistematizada de mundo da história, que compreende todos os princípios que o regulam e que instituem o mundo possível da narrativa. Ryan defende precisamente que é o reconhecimento dos elementos do mundo narrativo que permite a transmediação da narrativa e Klastrup e Tosca (2004) oferecem a seguinte definição para um mundo transmediado:

Os mundos transmediados são sistemas de conteúdos abstratos, através dos quais um reportório de histórias ficcionais e personagens podem ser atualizados ou derivados numa variedade de formatos de *media*. O que caracteriza um mundo transmediatizado é a audiência e o designer partilharem uma imagem mental da sua *worldness* (os vários aspetos que distinguem esse universo). (p. 409)⁴³

Esta definição de Klastrup e Tosca inclui também modalidades narrativas transmodais menos comprometidas com critérios de coerência e cânone que, como veremos adiante, adquirem centralidade no processo de narração transmediática.

Tendo por base a distinção clássica entre existentes e eventos, Dena (2009) analisa as implicações transmodais destes elementos narrativos, partindo do pressuposto de Gonzalo Frasca (2003b) de que tanto as narrativas como os jogos possuem personagens, ações e eventos. A autora assinala que a característica determinante de um cenário transmediático é a necessidade de o representar em diferentes formas e meios, privilegiando mundos narrativos vastos, que podem ser narrados, representados, explorados e jogados (p. 203). A autora compreende o cenário como um conjunto de recursos semióticos que, apesar de aplicáveis a qualquer meio, a sua representação é determinada pelos códigos de cada canal, e, neste sentido, o desenvolvimento de narrativas transmediáticas implica a compreensão de que “que determinados cenários não são apropriados ou especialmente indicados em alguns formatos” (p. 205). A autora reconhece também a persistência da personagem em diferentes meios, porém, à semelhança da generalidade dos ludologistas, assinala as diferenças funcionais entre a personagem na narrativa e na simulação, e, conseqüentemente, as suas implicações no processo de transmediação. A autora faz notar que o desenvolvimento de uma personagem transmediática implica que os seus criadores se questionem se esta pode ser jogada e, simultaneamente, possuir a solidez ou definição necessárias para ser representada em outros modelos narrativos, como o romance ou o filme. Christy Dena identifica no estabelecimento de classes de personagens uma forma de articular a personagem num texto narrativo e numa simulação, na medida em que é permitido ao utilizador jogar personagens genericamente semelhantes àquelas que encontra no livro ou no filme, como, por exemplo, a classe dos anões em *O Senhor dos Anéis*.

⁴³http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf

Em relação à subjugação da personagem à lógica funcional da simulação, Luís Nogueira (2008) sugere a distinção entre a personagem e o avatar, com o segundo a designar a abstração do sujeito numa “entidade desenhada para o cumprimento de uma ação ou um conjunto de ações específico” (p. 203). Ao contrário da caracterização, da motivação e da transformação que caracterizam a personagem, o avatar é inerte, dependendo em absoluto da intervenção de um agente que ative os seus atributos, e pode ser classificado como uma ferramenta do sujeito no mundo narrativo, limitada pelos princípios formais que regulam o sistema lúdico e pela competência performativa do jogador. Neste sentido, a recomendação de Dena (ibid.) para a criação de personagens transmediáticas assenta na necessidade de os praticantes transmediáticos contemplarem “personagens e classes de personagens que possam ser empregues nos dois modos” (p. 207), admitindo as especificidades dos modelos de representação nas simulações e nas narrativas. Ou seja, a estratégia transmediática presume que as personagens se possam transformar em avatares ou sustenta a projeção das suas propriedades e atributos para classes de avatares.

Quanto às ações e eventos, tendo em conta a relevância que estas assumem no discurso e no estabelecimento de uma lógica narrativa, iremos abordá-las mais aprofundadamente no capítulo seguinte, quando analisarmos as modalidades discursivas transmediáticas. Porém, a ênfase que a sua transmediação pode assumir em algumas narrativas, nomeadamente em *Matrix NT*, demonstra sua importância na própria navegabilidade do mundo narrativo.

O exemplo mais utilizado para ilustrar a pertinência do plano dos eventos na migração intercomposicional de um mundo narrativo transmediático é precisamente *Matrix NT*, em particular o episódio transmediático que designaremos por *Preparação do ataque a Zion*. Esta micro-narrativa, que reflete o conceito de episódio de Aristóteles (2008) ou de satélite de Seymour Chatman (1978), remete para elementos narrativos organizados em *plots* secundários e cuja remoção não destrói o sentido ou a lógica narrativa. Roland Barthes (1975) reconhece nestes elementos uma função catalisadora que admite a sua autonomia funcional, ainda que permaneçam correlacionados com a intriga nuclear da narrativa, (p.248). A *Preparação do Ataque a Zion* é um episódio transmediático distribuído através de diferentes composições – uma curta metragem de animação, um videojogo e um filme – associado ao ataque à cidade livre de Zion, que, por sua vez, assume uma importância fulcral na estrutura narrativa e no processo de transformação do protagonista do texto fílmico.

É precisamente a articulação entre diferentes meios e a possibilidade de representar uma ação de forma fragmentada e transmediática que permite a Henry Jenkins (2006) erigir *Matrix* ao estatuto de filme emblemático da cultura da convergência, aludindo à função que *Casablanca* desempenhara no cinema clássico (p.98). Em relação a este processo de distribuição e expansão de um episódio através do estabelecimento entre diferentes meios, Jenkins sintetiza-o a partir da sua representação inicial na cronologia do mundo narrativo, a entrega de uma carta na curta-metragem de animação *The Final Flight of the Osiris*:

A carta contém a informação de que as máquinas estão a perfurar o terreno em direção a Zion. Nos últimos momentos do anime, Jue deposita a carta numa caixa de correio. No início de *Enter the Matrix*, a primeira missão do jogador é recuperar a carta do correio e fazê-la chegar às mãos dos nossos heróis. As cenas iniciais de *The Matrix Reloaded* mostram as personagens a discutirem "a última transmissão do Osiris." (p. 102)

Marc Ruppel (2005) e Geoffrey Long (2007) também dissecam a representação transmodal deste elemento narrativo, enfatizando o estabelecimento de pistas migratórias e a ativação das propriedades interpretativas do utilizador segundo um percurso e uma estratégia de narração definida pelos autores. A estrutura narrativa deste episódio permite mesmo a Long vislumbrar um modelo organizativo análogo ao da representação clássica de narrativas, com a animação a funcionar como primeiro capítulo, o videogame como segundo e o filme como terceiro e derradeiro capítulo desta micro-narrativa (p. 42). Long constata que a narrativa transmediática pressupõe uma descontinuidade nas modalidades tradicionais de narração, deslocando-se do objectivo primário de criar uma história para o desenvolvimento de mundos narrativos que comportem múltiplas histórias (p. 44). A mesma estratégia é identificada por Carlos Scolari (2009a), quando classifica a expansão de mundos narrativos transmediáticos em função da sua proximidade com o enredo nuclear do texto fonte que institui as propriedades elementares do mundo narrativo (p. 598). O autor identifica estratégias tão diversas como o estabelecimento de micro-narrativas que se inserem no *plot* nuclear, como é o caso da *Preparação do Ataque a Zion*, as narrativas periféricas, que permanecem fundamentalmente alheias ao enredo da composição central, ou mesmo o desenvolvimento de histórias paralelas, como sucede no videogame *Enter the Matrix*, que representa um conjunto de eventos que ocorrem em simultâneo com a ação de um dos filmes da trilogia.

Acrescentamos a *Matrix* um outro exemplo paradigmático da transmediação de ações e eventos, a narrativa transmediática *Twin Peaks NT*. Esta narrativa, além de ter suscitado a atenção das teorias ancoradas na identificação de estratégias de produção de bens de consumo intertextuais (Collins, 1992) e de ter evidenciado a relevância que o processo de interpretação pode assumir em narrativas complexas (Jenkins, 1995), implica também uma articulação profunda entre as várias ações que constituem o mundo narrativo, independentemente do meio em que são representadas. Segundo Aaron Smith (2009), ao contrário do que sucede em grande parte das atuais narrativas transmediáticas, *Twin Peaks NT* assenta num mistério singular que tem uma função concêntrica na estrutura transmediática, determinando as várias composições que se inscrevem neste mundo narrativo (p.46). A série de televisão *Twin Peaks*, o filme *Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer* e o livro *O Diário Secreto de Laura Palmer* pretendem responder ao mistério de quem matou Laura Palmer. Neste sentido, o homicídio da personagem tem uma função nuclear no enredo da série de televisão, que narra a investigação deste crime, e representa também o desfecho do filme. Por outro lado, algumas das ações e eventos que ilustram o diário da vítima são inseridas na investigação do homicídio.

Procurar descobrir quem matou Laura Palmer, que Smith considera uma “questão narrativa fechada” (p.46), impele o utilizador a navegar através das várias composições que integram a narrativa com o objetivo de inferir e descodificar qualquer elemento narrativo ou pormenor aparentemente insignificante que o ajude a resolver este mistério. Henry Jenkins, em *Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?: alt.tv.twinpeaks* (1995), argumenta precisamente que os utilizadores operam na crença que, por detrás deste mundo narrativo críptico e indecifrável, está um programa narrativo de David Lynch. *Twin Peaks* funciona assim como exemplo paradigmático da articulação da lógica narrativa e da representação transmodal, ainda que, como Smith (ibid.) defende, o principal problema que enferma esta obra seja a sua vinculação extrema a um mistério singular, por oposição ao desenvolvimento de mundos narrativos que funcionem como sistemas geradores de histórias (p.53). O autor compara precisamente *Twin Peaks* a *Lost*, concluindo que a resolução e o desfecho de determinados mistérios de *Lost* não implica necessariamente o esvaziamento do seu mundo narrativo, enquanto o de *Twin Peaks* deriva em exclusivo de um mistério nuclear (p.78).

Ainda assim, o recurso à transmediação de ações e eventos depara-se também com os mesmos dilemas funcionais que enfermam a personagem e que decorrem da especificidade dos modelos de comunicação de cada meio ou da ontologia do próprio texto. Espen Aarseth (1997) demonstra as diferenças ontológicas e funcionais entre a representação narrativa de uma ação e a sua simulação, invocando o carácter ergódico dos jogos e das narrativas hipertextuais como uma feição distinta destes sistemas textuais. Enquanto a narrativa compreende dois tipos de representação, a descrição e a narração, as narrativas hipertextuais acrescentam-lhe a dimensão ergódica, e um jogo pode mesmo só compreender este terceiro nível de representação. Referindo-se ao futebol, Aarseth afirma que este possui apenas a dimensão ergódica e que, apesar de poder ser narrado, “a narração não faz parte do jogo” (p.95). No âmbito específico dos jogos de aventuras, o autor sugere a distinção entre intriga dramática e ergódica, com a primeira a operar no plano diegético como um *plot* e a segunda a depender largamente do utilizador e da sua performance para determinar a própria intriga e os seus desfechos possíveis (pp. 112-113). O autor reconhece que a retórica hipertextual também possui aporia e epifania, mas, ao contrário do que sucede na literatura ou mesmo no cinema, esta depende mais das escolhas do utilizador no processo de construção do texto do que das suas competências textuais ou mesmo da aplicação de *schemas* narrativos (pp.90-92).

Apesar da ação na narrativa e no jogo serem ontológica e funcionalmente distintas, diversos autores defendem a transmodalidade da ação, admitindo que o jogo pode promover ações e, simultaneamente, comportar a narração de ações. Janet Murray (1997), a propósito de um videogame de *Star Wars*, demonstra que a vontade do jogador em mergulhar no mundo narrativo não se manifesta apenas através do reconhecimento dos seus existentes, mas também na simulação de ações narradas no texto fonte, ainda que com objetivos, finalidades

e desfechos diferentes. Luís Nogueira (2008) também assinala estas semelhanças entre jogo e narrativa, defendendo que, apesar de assentarem numa praxeologia e numa lógica funcional distintas, a relevância do conflito e do desfecho, enquanto princípios reguladores e teleológicos abstratos, é comum a ambos os sistemas (p. 69). Marie-Laure Ryan (2006), por exemplo, conclui que os videojogos compreendem “todos os ingredientes básicos de uma narrativa: personagens, eventos, cenários e uma trajetória que conduz de um estado inicial a um final” (p. 182).

Independentemente das especificidades da ação simulada ou narrada, o videojogo *Enter the Matrix* demonstra que as ações podem ser inseridas num processo de narração transmediático e que, apesar da hierarquia funcional intrínseca ao jogos, em que a performance e a variabilidade discursiva assumem preponderância, os sistemas lúdicos podem transmitir e permitir a inferência de proposições narrativas. O processo de transformação que a narrativa inevitavelmente prescreve pode ser produzido na mecânica do jogo, através da performance do utilizador, ou fornecido como gratificação pelo cumprimento de um objetivo, habitualmente através da introdução de uma sequência narrativa, como, por exemplo, um vídeo. Estas duas modalidades narrativas dos videojogos são reconhecidas por Richard Rose em *Game Design: Theory and Practice* (2005) que distingue entre a narração *In-Game* – que inclui informação transmitida no decurso do jogo – e *Out-of-Game* – quando esta é fornecida durante a suspensão da performance, como a generalidade das sequências cinemáticas ou o resumo de missões (p.206). Katie Salen e Eric Zimmerman (2004) também concedem relevância ao estabelecimento de objectivos narrativos no enquadramento ou contextualização das ações do jogador e do próprio conflito em que o jogo assenta (Cap.26, pp.9-12).

2.3- A Coesão e o Cânone no Mundo Narrativo

Por fim, a estratégia de desenvolvimento de mundos narrativos transmediáticos assenta em dois princípios basilares e que regulam a própria construção destes sistemas narrativos: coesão e cânone. Não deixámos estes princípios para último por os considerarmos secundários ou irrelevantes. Pelo contrário, se algumas das características e propriedades que regulam a utilização e construção de mundos narrativos que aqui apresentámos são comuns a vários processos de transmediação, como a adaptação ou a transficção, o vínculo à coesão e ao cânone é uma exigência intrínseca ao processo de narração transmediático. A transdução expansiva de Doležal (1998), à qual a narrativa transmediática está formalmente filiada, distingue-se precisamente por prescrever a submissão a um mundo narrativo possível e não o seu transporte cronotópico ou inversão.

A inclusão de composições num mundo narrativo transmediático depende então do escrupuloso cumprimento de determinadas condições e da aceitação de um conjunto de restrições que determinam as proposições narrativas possíveis que o mundo narrativo admite.

Tal como abordámos em capítulos anteriores, a narração transmediática define-se por critérios exclusivamente narrativos e pela especificidade do vínculo de cada uma das composições que a integra a um dado mundo narrativo. Neste sentido, estes sistemas narrativos prescrevem um mundo possível, o que não significa necessariamente que este seja realista, mas antes que possui uma proximidade variável em relação ao real. O mundo possível é um modelo teórico proveniente da filosofia analítica e que tem sido desenvolvido por diversos autores, como o já citado Doležal (1989), Pavel (1986) e Marie-Laure Ryan (1991, 2014), para descrever as propriedades e leis que regulam e estabelecem um determinado mundo narrativo, independentemente da sua proximidade com a realidade física:

os mundos possíveis podem ser mais ou menos próximos do mundo real. Por exemplo, os mundos da ficção realista estão mais próximos, porque respeitam as leis do mundo real; e os mundos dos contos fantásticos são remotos, porque são governados por leis diferentes. Mas eles ainda são possíveis, porque respeitam as leis da lógica. Tão logo quanto essas leis são mantidas, um mundo mantém algum tipo de conexão com o mundo real. (Ryan, 2014, p.6)

A impossibilidade de um mundo narrativo residiria então na existência de contradições proposicionais que refutem a própria lógica do mundo narrativo. A autora identifica algumas formas que a impossibilidade pode assumir num mundo narrativo, realçando que os leitores de ficção possuem uma visão mais ampla das possibilidades estilísticas de um mundo impossível do que os estudiosos da lógica, que tendem a considerar “que um texto que viole as leis da lógica não constitui um mundo” (p. 7). Ryan analisa diversas utilizações da impossibilidade como artifício e recurso estilístico, como a presença de contradições num texto, a impossibilidade ontológica de uma personagem se reconhecer como ficcional ou o espaço impossível ao estilo de M.C. Escher. A autora refere-se também ao texto impossível, citando Jorge Luís Borges, e, acrescentamos nós, espelhando a ampla utilização deste artifício no realismo mágico sul-americano, os *Cem Anos de Solidão* de Gabriel Garcia Márquez, que viola constantemente os princípios lógicos em que assenta, ou mesmo aqueles que vai progressivamente estabelecendo no decurso da obra. A autora considera esta impossibilidade, e a forma como o leitor consegue aceitar um mundo que carece de lógica interna ao mesmo tempo que está consciente da sua impossibilidade, como a ilusão de uma “experiência estética lúcida” (p. 19).

Esta utilização estética ou transgressora da impossibilidade está presente numa série de práticas literárias pós-modernas e subjacente ao conceito de cinema disnarrativo, um termo criado pelo escritor e cineasta Alain Robbe-Grillet que pretende contrariar o primado das convenções narrativas clássicas. A disnarrativa pode ser compreendida como uma estratégia que, segundo Fátima Chinita (2013), rompe com a causalidade, questiona as convenções da representação cronológica e resiste à produção de sentido imediato (p. 11). Neste sentido, a disnarratividade também postula um mundo narrativo impossível, povoado por contradições e paradoxos, que faz do indecifrável uma estratégia textual e um programa doutrinário.

Apresentamos aqui algumas das abordagens que a impossibilidade de um mundo narrativo comporta, seja como ilusão estilística, transgressão ou pressuposto doutrinário. Porém, a definição de mundo narrativo num contexto narrativo transmediático remete mais para analítica que para a estética, resumindo-se à sua formulação lógica, em que um elemento narrativo que contrarie as propriedades e leis do mundo narrativo é necessariamente excluído do mundo possível.

É com o propósito de enfatizar a especificidade do processo de construção de mundos narrativos transmediáticos que Geoffrey Long (2007) proclama que o primeiro passo para o reconhecimento da estética da narração transmediática é a aceitação que cada composição de uma narrativa transmediática é concebida para integrar ou estabelecer um cânone. (p.40). Long inspira-se em Jenkins, que atribui o insucesso crítico e artístico da generalidade dos *franchisings* ao seu descomprometimento face ao cânone da narrativa que pretendiam representar. No glossário de *Convergence Culture: Where Old and New Media Colide* (2006), Jenkins define cânone como o “grupo de textos que a audiência assume como componentes legítimos de um *media franchise*” (p.281) e sobre os quais os utilizadores da narrativa formulam ou testam hipóteses. Para o autor, a relevância de *Matrix* no próprio estabelecimento da definição de narrativa transmediática reside precisamente nas propriedades canónicas do seu mundo narrativo e na forma como todas as composições estão vinculadas a ele.

A narrativa transmediática presume então a coesão do mundo narrativo, com as composições que o integram a prescreverem o mesmo mundo possível. Tal não significa necessariamente a existência de elementos de explícitos de continuidade entre as várias composições. Jenkins (2011), opõe mesmo duas estratégias distintas na narração transmediática, a continuidade e a multiplicidade. Se a primeira presume o reforço de técnicas que garantam a continuidade narrativa no âmbito da relação intercomposicional, a segunda remete para a multiplicidade de histórias que um mundo narrativo pode comportar.

Apesar da narrativa transmediática exigir invariavelmente o estabelecimento de um cânone, alguns autores têm realçado que as práticas transmediáticas nem sempre se adequam aos rigores normativos que as propriedades canónicas exigem. Long (ibid.), por exemplo, conclui que os defeitos que enfermam a coesão do mundo narrativo de *Star Wars* derivam da instabilidade do cânone que, ao longo dos anos, condenou algumas composições outrora canónicas a mundos narrativos paralelos, deixando por isso de habitar o mundo possível representado na narrativa cinematográfica. O autor ilustra esta instabilidade através do romance *Star Wars*, que foi despromovido do cânone após a estreia do filme *Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma* (1999), e que representava ações e eventos que contrariavam diretamente o romance (p.37). É por este motivo que Long conclui que o cânone de *Star Wars NT* “parece quase inteiramente determinado pelos humores e decisões do *auteur* singular

responsável pelo *franchise*” (p.38), contrapondo-o à coesão intercomposicional que caracteriza *Matrix*.

As particularidades do processo de produção transmediático parecem assim realçar a própria instabilidade destas estratégias narrativas. Smith (2009) assinala que muitas das composições transmediáticas associadas a séries televisivas produzem textos apócrifos, que utilizam os existentes e eventos do mundo narrativo para construir versões alternativas ou que contrariem o seu cânone. O autor atribui esta indefinição a características intrínsecas ao processo de produção, como a ausência de um arquiteto narrativo, o descomprometimento dos produtores em relação ao carácter vinculativo destas composições e a ausência de articulação entre os autores de composições primárias, e com propósitos declaradamente narrativos, e aqueles que produzem textos classificados como ferramentas promocionais, mesmo que veiculem proposições narrativas (pp.34-35). Recentemente, o próprio Jenkins (2011) tem sugerido que a multiplicidade, que opõe à continuidade, pode ser compreendida de uma forma abrangente, admitindo que as dificuldades na articulação entre diferentes criadores e a própria irrequietude do utilizador permitam que “as mesmas personagens e histórias sejam contadas de uma forma radicalmente diferente”⁴⁴. Apesar de Jenkins utilizar este argumento para justificar a distinção entre textos canónicos e aqueles que são produzidos por fãs, esta análise sugere um distanciamento dos pressupostos narrativistas em que assentava a sua definição de narrativa transmediática e uma aproximação à lógica instrumental da mercadoria intertextual.

De nossa parte, e como já dissemos em capítulos anteriores, vinculamos a narrativa transmediática à fragmentação e à representação transmodal de um mundo narrativo possível e, conseqüentemente, coeso, em que as composições que o integram constituem ou refletem o cânone da narrativa. Admitimos, tal como Long e Smith, que este é um processo de narração instável e que o estabelecimento de mundos narrativos transmediáticos pode ser limitado e condicionado por diversos factores. Neste sentido, parece-nos adequado o juízo proferido por Long (2007) sobre a validade de uma composição transmediática:

Se o hipertexto é canónico, se mantém as características do mundo, ao mesmo tempo que responde a algumas das suas questões e suscita outras, então poderemos concluir que a expansão enriquece a nossa experiência do hipotexto e deu um contributo valioso ao franchising. (p. 76)

A análise do mundo narrativo transmediático como um mundo possível promove assim uma ampliação e deslocação da sua utilização corrente na narratologia, ancorada mais no reconhecimento das proximidades entre o mundo do texto e a realidade física que na coesão intercomposicional. Em relação à teoria dos mundos possíveis da ficção, Marie-Laure Ryan (1991), por exemplo, enuncia o princípio da *minimal departure*, que pretende que estes mundos narrativos devem ser compreendidos como idênticos ao mundo real, salvo quando

⁴⁴http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

essa semelhança é invocada no próprio texto ou derivativa das convenções de gênero em que este opera (p. 51). Este princípio, que deriva dos argumentos da teoria dos mundos possíveis da filosofia analítica, está patente, ainda que com uma formulação diferente, em autores como Doležel (1989) e Thomas Pavel (1986). Werner Wolf (2009) também se debruça sobre as afinidades entre o mundo da ficção e a realidade física, reconhecendo nestas os alicerces de uma estética da ilusão, que se manifesta numa série de princípios que permitem a imersão do leitor, bem como a coesão da representação e a sua familiaridade. É neste sentido que Wolf assinala a hetero-reflexividade característica da literatura realista como um produto da necessidade de sugerir que os artefactos que sustentam a ilusão, como as personagens, os objetos e os elementos cenográficos ficcionais existem para além do texto (p. 151). De nossa parte, argumentamos que a abordagem transmediática desloca a análise do mundo narrativo possível para o seu próprio interior, para as estratégias de verosimilhança e representação transmodal que este postula, remetendo para uma dimensão inter-reflexiva.

Se a análise das estratégias de hetero-reflexividade e o princípio da *minimal departure* se revelam fundamentais na compreensão da dimensão semio-narratológica da narrativa transmediática, como Dena (2009) demonstra através do estudo das estratégias de projeção e representação de mundos narrativos transmediáticos na realidade física, uma abordagem mais narrativista remete necessariamente para os princípios de coerência interna que sustentam a sua representação transmodal. O processo de desenvolvimento de narrativas transmediáticas, que é tendencialmente colaborativo, e a própria narrativa expansiva comportam necessariamente esta dupla dimensão interpretativa. Em *Os Limites da Interpretação* (1992), Umberto Eco define a interpretação como o produto da pesquisa de três modalidades distintas: *intentio auctoris*, *intentio operis* e *intentio lectoris* (p. 38). A primeira designa a intenção literal e textual do autor, a segunda a sua presumida intenção conjuntural e a terceira a conjetura interpretativa do leitor, que articula a coerência do texto e a coerência textual. Os criadores de expansões narrativas também procuram nos textos antecessores as restrições às proposições narrativas que podem ser produzidas no mundo narrativo, bem como as propriedades e atributos que o discurso canónico prescreve ou exclui. Por outro lado, o criador procura também determinar em que medida a expansão é coerente com o mundo narrativo representado, se é gerada ou sugerida pelos textos canónicos ou, pelo contrário, se se encontra nos limites da sua interpretação literal. O processo de expansão de mundos narrativos coesos e canónicos representa assim uma *intentio expansionista*, que conjuga, simultaneamente, as competências textuais e os códigos culturais do autor com os significados inferidos a partir do mundo narrativo.

3 - Modalidades discursivas transmediáticas

A ênfase que a narrativa transmediática confere ao plano da história na sua formulação modal, enquanto mundo possível da narrativa, não invalida a análise das suas estratégias discursivas. Utilizamos aqui o termo discurso na sua definição mais elementar, tomando como

referência o tempo de discurso de Gérard Genette (1995) e reduzindo-o à representação linear de um *plot*, ou seja, à manifestação linear de um discurso enquanto sequência organizada de ações e acontecimentos.

Conforme argumentámos em capítulos anteriores, a utilização do conceito de discurso fora das teorias linguísticas da narrativa tem sido amplamente refutada, nomeadamente o seu transporte para o cinema e para as artes visuais. Porém, a organização sequencial e predeterminada de ações e eventos que, apesar de decorrer da cronologia da história, não coincide necessariamente com esta, é subjacente a todas as narrativas lineares. David Bordwell (1992), por exemplo, que é insuspeito de ser um defensor da aplicação de pressupostos linguísticos ao campo da narrativa cinematográfica, admite o vínculo extremo do cinema à linearidade, realçando que este controla plenamente o ritmo e a sequência da representação (p. 74). Tal como abordámos em capítulos anteriores, a manifestação linear de um discurso e a forma como este conjuga a lógica narrativa assumem uma importância concêntrica nos textos lineares, independentemente do meio e da especificidade do seu código, e, conseqüentemente, na própria narratologia.

O transporte do conceito de discurso, ou mesmo o reconhecimento de uma superfície textual linear em alguns formatos narrativos dos novos meios, revela-se assaz mais problemático, na medida em que estes não pugnam pela linearidade, mas antes pela variabilidade e modularidade. A narrativa transmediática, enquanto produto da convergência de meios, perfilha também esta abordagem irrequieta e contraditória à linearidade discursiva. Por outro lado, a análise das modalidades discursivas que a narrativa transmediática comporta é largamente afetada pela indefinição e instabilidade que ainda enfermam estes sistemas narrativos, permitindo o reconhecimento de modelos discursivos característicos dos novos meios e, simultaneamente, a persistência da representação linear que caracteriza os anteriores paradigmas mediáticos. O estudo de modelos discursivos transmediáticos sustenta assim teorias distintas, além de exigir uma articulação cuidadosa com o plano das indústrias culturais, em que estes são experimentados e produzidos.

À semelhança do que sucede no plano do mundo narrativo, a análise do discurso transmediático requer a utilização de ferramentas e categorias desenvolvidas em âmbitos mais vastos, como a narrativa interativa ou a ficção hipertextual, ainda que estes sejam fenómenos distintos e nem sempre coincidentes. As perspetivas ancoradas na semiótica, como é o caso de Christy Dena (2009), concentram-se, sobretudo, na lógica transmodal e no processo de produção de sentido, realçando a multiplicidade de modalidades discursivas que estes sistemas aparentemente comportam. Marie-Laure Ryan (2001), referindo-se especificamente à narrativa interativa, esquematiza as múltiplas disposições discursivas que este tipo de textos podem congrega e, conseqüentemente, as interações possíveis do utilizador com o mundo narrativo. Algumas análises vinculadas a outras disciplinas permitem reconhecer princípios de linearidade, a articulação de combinações lineares (Long, 2007) ou

mesmo sugerir a revitalização de modelos morfológicos emanados do conto e da saga (Giovagnoli, 2011). Ao longo deste capítulo procuraremos identificar e classificar as várias estratégias discursivas transmediáticas, bem como as diferentes teorias que as fundamentam, atestando as dificuldades que enfermam o desenvolvimento de análises conclusivas num campo insuficientemente definido e ainda relativamente instável.

Através de *Matrix*, Henry Jenkins (2006) esboça aquilo que podemos apelidar de teoria dos pontos de entrada. O autor pretende que as narrativas transmediáticas se caracterizam precisamente por promoverem a constituição de múltiplos pontos de entrada no mundo narrativo, ou, numa perspetiva mais instrumental, no *franchising*. No caso de *Matrix*, Jenkins conclui que cada composição é “construída com base nas que a precedem, ao mesmo tempo que oferece novos pontos de entrada” (p. 95), considerando que uma das singularidades da narrativa transmediática reside precisamente nesta aproximação ao seu público potencial, articulando os apelos e expectativas de cada segmento da audiência no processo de expansão da narrativa. O autor (2007) confere bastante importância à relação entre a multiplicidade de pontos de entrada e esta audiência segmentada, ilustrando-a com diversos exemplos, como a novela gráfica que narra o casamento de Homem-Aranha, que Jenkins atribui a uma estratégia declarada para atrair o público feminino para o mundo narrativo da Marvel Comics.

Geoffrey Long (2007) partilha do ponto de vista de Jenkins e realça a utilização estratégica do desenvolvimento de múltiplos pontos de entrada como decorrente da ontologia do utilizador. Um jogador pode assim ser iniciado num mundo narrativo através de um videogame, enquanto um cinéfilo preferirá uma composição fílmica. Long recorre a *Matrix* como exemplo, enfatizando as possibilidades estratégicas da inclusão de videogames, filmes e curtas-metragens num sistema narrativo como forma de maximizar o seu público potencial (p. 15). O autor oferece uma representação gráfica modelo da narrativa transmediática (FIGURA 1) que sugere uma relação estreita entre todas as composições que a integram e a ausência de linearidade discursiva.

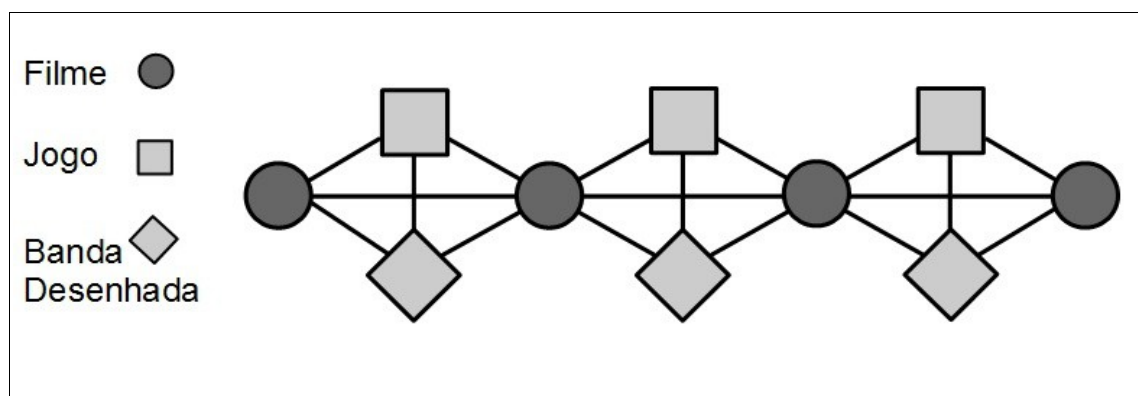


FIGURA 1 - Adaptação do modelo de uma narrativa transmediática padrão sugerido por Long (2007, p.15)

O utilizador poderia assim ser introduzido na narrativa através de diferentes composições e navegar livremente entre estas, reconstituindo o mundo narrativo e as histórias que o habitam ao longo de um percurso determinado pelo próprio, ou, pelo contrário, decidir não seguir as pistas migratórias que o conduziriam a outras composições:

Apesar de cada componente poder ser experimentado individualmente, todos eles existem claramente em relação uns com os outros na história transmediática geral. Em termos teóricos, um membro da audiência pode consumir somente os jogos, os filmes ou os comics, No entanto, a relação entre estes produtos demonstra que experimentar os outros formatos de *media* irá melhorar a experiência total. (pp. 15-16)

Esta afirmação de Long, que se baseia nas análises e conclusões de Henry Jenkins, advoga precisamente a autonomia de cada composição, tanto em termos de acesso como de interpretação. Tal como vimos em capítulos anteriores, este é precisamente um dos aspetos mais polémicos da definição original de narrativa transmediática, contestado, por exemplo, por Christy Dena (2004, 2009). Long compara precisamente a sua representação gráfica de uma narrativa transmediática com o modelo sugerido por Dena (FIGURA 2), que o autor classifica de transficção, confrontando a multi-linearidade da primeira com a linearidade da segunda, em que a interpretação não é autónoma mas derivativa de uma composição anterior. Ainda assim, o autor concede que a transficção de Dena pode ser considerada uma sub-classe da narrativa transmediática, admitindo que esta possa assentar exclusivamente em composições autónomas (p. 18).

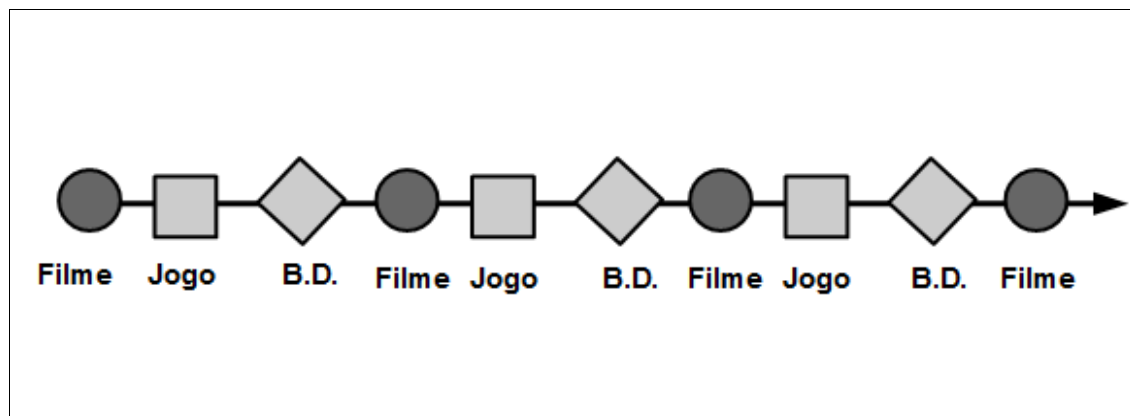


FIGURA 2 - Modelo descritivo da transficção segundo Long (2007, p. 18)

A abordagem de Jenkins e Long, ancorada na autonomia interpretativa de cada composição e no seu potencial para funcionar como ponto de entrada na narrativa, pode levar à conclusão equívoca de que estes autores reconhecem a estrutura narrativa transmediática como um

rizoma. No entanto, ao contrário do que habitualmente sucede no âmbito da narratologia, as análises centradas na teoria dos meios tendem a integrar também as condicionantes ao processo de produção, receção e difusão de um texto, não se restringindo aos significados monológicos que o texto configura ou, tão pouco, à variabilidade do processo de produção de sentido. Jenkins fala sobretudo no estabelecimento de sinergias e *franchisings* (p.106), não deixando de reconhecer a importância do filme *Matrix* como texto inaugural do mundo narrativo e dos seus autores como arquitetos, mesmo que não assinem a autoria de todas as composições que constituem a narrativa transmediática. Numa perspetiva ancorada no *franchising*, é natural que a narrativa transmediática espelhe mais a ordenação hierárquica subjacente ao ecossistema mediático e às indústrias culturais do que as propriedades rizomáticas que esta modalidade narrativa pode comportar.

Ao contrário da narrativa transmediática, que só recentemente logrou atingir algum tipo de autonomia disciplinar, os discursos variantes, que não presumem a imposição da linearidade e admitem o papel do utilizador na construção do discurso narrativo, são um tema recorrente em algumas teorias literárias pós-modernas e, com o advento do digital, adquiriram uma enorme centralidade.

3.1 - Discursos variantes

Entre as teorias que rejeitam a linearidade discursiva e postulam um leitor liberto das restrições formais impostas pelo autor, encontra-se o rizoma, marcado por princípios doutrinários que se traduzem na recusa de hierarquias funcionais e formais. Começaremos por este modelo discursivo não pela sua proximidade especial com a narrativa transmediática, mas, sobretudo, pela relevância que assume nos novos meios, ainda que muito contestada, e por se tratar de uma formulação extrema de discurso não linear.

O rizoma é frequentemente utilizado para descrever algumas experiências dos novos meios e, em particular, o modelo organizacional que a internet prescreve. Conforme vimos em capítulos anteriores, alguns autores do campo das novas narratologias, como Marie-Laure Ryan (2001a), ou até criadores de ficções interativas, como Yellow Less Douglas (2000), têm reivindicado o distanciamento em relação a algumas doutrinas pós-modernas, entre as quais se inclui o rizoma. Estes autores assinalam que a maior parte dos textos emanados dos meios digitais impõe limitações e restrições ao utilizador, pelo que não postulam a plena libertação do leitor e, apesar de reconhecerem a diluição formal entre autor e utilizador, reivindicam para o primeiro o estatuto de criador onisciente, onnipresente e onipotente do sistema textual, que permite, configura e regula a participação do utilizador no texto. Ainda assim, a presunção de que as narrativas transmediáticas não possuem linearidade discursiva, ou que qualquer composição pode ser entendida como ponto de entrada na narrativa e interpretada de forma autónoma, obriga-nos a inquirir as suas propriedades rizomáticas.

O conceito de rizoma foi adaptado a partir da botânica por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1987) para designar uma estrutura sem princípio e fim, hierarquia ou linearidade. Os vários elementos que constituem a estrutura associam-se através do estabelecimento de alianças, e não por pressupostos hierárquicos ou por princípios decorrentes da linearidade, como a causalidade ou a ordenação sequencial:

O rizoma não tem princípio ou fim; está sempre no meio, entre coisas, entre seres, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser," mas a matéria do rizoma é a conjunção, "e. . . e. . . e. . ." Esta conjunção carrega a força necessária para abalar e desenraizar o verbo "ser." (p. 25)

Maria Eduarda da Silva (2013) utiliza-o a propósito daquilo que apelida de narrativas dinâmicas, que pretendem designar uma série de práticas interativas e cooperativas que assentam nas propriedades da internet. A autora identifica dois tipos de narrativas dinâmicas que têm por base a internet, as bionarrativas - estruturas infinitas em que o autor não exerce qualquer tipo de controlo - e as narrativas ecológicas - modalidade narrativa colaborativa que utiliza bases de dados ou ficheiros preexistentes (p. 385). Porém, estes conceitos extravasam largamente a narração transmediática. A bionarrativa passa por ser uma negação da própria narrativa transmediática, na medida em que não se presta a critérios de coesão e continuidade ou, tão pouco, prescreve princípios canónicos. Quanto à narrativa ecológica, embora pareça possuir algumas afinidades com os ARG, assenta na reutilização e está vinculada a doutrinas como o software livre ou ao que a autora apelida de posicionamento pro-comum (p. 429).

À semelhança do que sucede com uma parte significativa dos produtos narrativos dos novos meios, também a narrativa transmediática não se adequa a estes princípios doutrinários e, em alguns casos, pauta-se precisamente por os contrariar. Apesar da generalidade dos autores que operam no campo transmediático enfatizarem a participação do utilizador, em particular Jenkins (2006, 2011), Dena (2009) e Giovagnoli (2011), fazem questão de vincar a ideia de composição oficial, ou seja, da narrativa transmediática como um conjunto de composições canónicas ou vinculadas a um mundo narrativo que assenta em propriedades e atributos canónicos. Dena (Ibid.), por exemplo, distingue as narrativas transmediáticas da transficção e de outros formatos narrativos produzidos pelos fãs por as primeiras se empenharem na coesão do mundo narrativo e, por este motivo, resistirem ou condicionarem a utilização independente e não autorizada do mundo narrativo.(p. 117).

A emergência dos meios digitais permitiu a expansão da análise de sistemas discursivos não lineares para além dos princípios doutrinários e metafóricos da pós-modernidade, conferindo-lhes uma dimensão literal. A relevância da interatividade e, conseqüentemente, a proliferação de textos com modalidades discursivas variantes, em que o discurso depende da performance ou das opções do utilizador, tem permitido a identificação e classificação de textos não-lineares ou multi-lineares, bem como o estabelecimento de novas tipologias do

discurso. Porém, antes de procurarmos determinar quais destes modelos discursivos podem descrever de forma adequada a narratividade transmediática, teremos que esclarecer a própria dimensão interativa desta classe de narrativas.

O dilema central é que dificulta o transporte de modelos discursivos ancorados na interatividade para as narrativas transmediáticas, ou em que esta assuma centralidade na organização funcional e narrativa do texto, decorre dos níveis reduzidos de interatividade que estas comportam. Janet Murray em *Hamlet on the Holodeck* (1997) define a agência como “a satisfação em poder desempenhar ações carregadas de sentido e ver o resultado das nossas decisões e escolhas” (p. 126), realçando que esta não se define pela mera interação com o texto, mas sim pela promoção do utilizador a agente do discurso narrativo. Neste sentido, mesmo admitindo que algumas composições transmediáticas permitam a participação de um agente, a coesão do mundo narrativo impede que as suas decisões e escolhas se manifestem no discurso transmediático, restringindo-as à composição em que foram produzidas. A abordagem de Marie-Laure Ryan (2001a) à interatividade permite também expor o carácter residual que esta assume no âmbito da narração transmediática. A autora reconhece dois tipos de funções interativas do utilizador, a exploratória e a configurativa (p.65). A primeira, que remete para um utilizador que seleciona os caminhos narrativos que deseja seguir, pode ser transposta para a narrativa transmediática, enquanto a segunda, que prevê um utilizador capaz de reordenar ou mesmo adicionar elementos narrativos, está manifestamente ausente. Mesmo a função exploratória, que Ryan ilustra através de *Rayuela* de Julio Cortázar, encontra-se bastante condicionada nas narrativas transmediáticas, em que as escolhas do utilizador não implicam o estabelecimento de variantes da história ou até de histórias alternativas, mas a exploração de um mundo narrativo possível fechado e previamente determinado. Logo, quando Ryan afirma que a qualidade da interatividade depende da influência das ações e das escolhas do utilizador na representação, é legítimo, concluímos nós, que o nível de interatividade numa narrativa transmediática possa ser classificado como fraco ou mínimo.

A coesão do mundo narrativo impede que seja o utilizador a determinar o desfecho das ações e eventos, sob pena de este se transformar numa cacofonia em que a sua cronologia seria menos um cânone que uma variável, absolutamente dependente do utilizador e intrínseca à sua utilização do texto, como acontece em ficções hipertextuais ao estilo de *Afternoon* de Michael Joyce. Mesmo num videojogo, como em *Enter the Matrix*, as opções e escolhas do utilizador não possuem impacto no mundo narrativo transmediático ou visam realizar desfechos predeterminados, que funcionam como pistas migratórias para outros meios.

Esta ideia da interatividade como uma escala, em que determinados textos podem ser mais ou menos interativos, está subjacente a diversos autores. Chris Crawford (2005), tal como abordámos em capítulos anteriores, coloca-a em confronto com a narratividade, admitindo que um texto extremamente interativo, que dependa em absoluto das decisões e adições do

utilizador para a sua construção, corresponda à negação do próprio modelo organizacional da narrativa. Ainda assim, a independência no acesso às diferentes composições de uma narrativa transmediática, seja como condição definidora do próprio sistema narrativo, como Jenkins pretende, ou estratégia de narração transmediática, conforme Dena defende e Long admite com algumas reservas, distingue-se claramente da literatura tradicional ou mesmo do cinema, que pugnam pela manifestação linear do discurso. Mesmo a identificação de mecanismos de linearidade discursiva entre duas ou mais composições não significa que a totalidade da narrativa configure o acesso não linear às várias composições que a integram.

O modelo discursivo da narrativa transmediática encontra-se assim mais próximo da literatura pós-moderna que da variância discursiva que caracteriza a generalidade dos formatos narrativos dos novos meios ou mesmo muitos dos textos ergódicos. Ainda assim, a interpretação autónoma das composições que Jenkins defende, mesmo que a consideremos menos uma exigência formal que uma possibilidade ou uma prática convencional das estratégias narrativas transmediáticas, permite que a ausência de linearidade discursiva não seja gerada pelo texto ou pela performance, mas antes pela navegação do utilizador numa rede hipertextual. A não linearidade nas narrativas bifurcadas da pós-modernidade, pelo contrário, é gerada pelo próprio modelo de representação do texto, habitualmente regulada através de um paratexto e apostada em estabelecer ou demonstrar as várias narrativas que o texto pode integrar, e não a sua filiação num mundo narrativo que congregue uma pluralidade de textos.

Jill Walker em *Fiction and Interaction: How clicking a mouse can make you part of a fictional world* (2003) apresenta um modelo descritivo da participação do utilizador em ambientes narrativos que pode ser invocado para realçar a especificidade da narrativa transmediática, ainda que a autora não eleja estes sistemas narrativos como objetos de análise. Walker distingue dois modelos de interação – interno e externo – em dois planos distintos: história e discurso. A autora vincula a participação interna e externa do utilizador no plano da história aos conceitos de narrador homodiegético e heterodiegético de Gérard Genette, bem como ao nível intradiegético e extradiegético de Gerald Prince, apesar de admitir que esta identificação entre narrador, narratário e utilizador possa ser controversa (p. 102). Segundo a formulação de Genette, um narrador homodiegético, participa na história que está a ser narrada, enquanto o heterodiegético permanece externo a esta, ou seja, narra a história na terceira pessoa. Os níveis intradiegético e extradiegético, por sua vez, designam a posição do narrador em relação aquilo que é narrado. Estes dois níveis podem ser articulados na mesma narrativa, tal como Gerald Prince demonstra através de *Mil e Uma Noites*, em que o estratagema utilizado por Xerazade para escapar ao destino habitual das esposas do Sultão é entrecortado pelas múltiplas histórias que esta vai narrando, e em que narrador e narratário são claramente extradiegéticos.

Walker transporta estes dois níveis para os novos modelos narrativos sugerindo que o “utilizador é interno à história quando o narratário é interno à história e o utilizador é prontamente identificado com o narratário” (p.103). A posição de um utilizador interno à história é homodiegética, enquanto a do utilizador externo é heterodiegética. A autora assinala que nem todos os textos digitais configuram o mesmo tipo de participação interna, que, em algumas narrativas, se pode restringir a um narrador na segunda pessoa, que reconhece o leitor e se refere a ele⁴⁵.

A narrativa transmediática aposta precisamente na sua natureza intercomposicional para ampliar a participação do utilizador e articular níveis diegéticos num sistema narrativo singular. O jogador de *Enter The Matrix* toma uma posição interna na história, assumindo o controlo de uma ou mais personagens, enquanto a sua participação na história do filme é declaradamente externa. Por outro lado, enquanto a série de televisão *Twin Peaks* e o filme *Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer* representam narradores externos à ação, o diário de Laura Palmer apresenta um narrador homodiegético, que relata a sua própria experiência na primeira pessoa.

Quanto ao plano do discurso, Walker distingue também entre um utilizador interno e externo. O utilizador que participa internamente no discurso é aquele que configura ou adiciona algo à obra em que está envolvido (p. 107), independentemente da sua modalidade de participação no plano da história. Este modelo descritivo é inspirado em Espen Aarseth (1997) que distingue participação exploratória, construtiva e textónica (p. 64), classificadas por Walker como internas, e a interpretativa, que a autora equipara à participação externa no discurso.

Ao sintetizar a tipologia de Aarseth em duas categorias, Walker admite que a mera possibilidade de um utilizador explorar um mundo narrativo configura a sua participação interna do discurso. A propósito da narrativa digital *Online Carol*, a autora demonstra este grau mínimo do discurso do utilizador, realçando a multiplicidade de limitações formais e funcionais a que este se encontra sujeito:

Apesar do utilizador parecer interno ao discurso e deter uma grande influência naquilo que é apresentado, a sua influência no discurso está limitada à substituição de uma frase por outra num email. Apesar de ser interno ao discurso, na medida em que, por exemplo, lhe é permitido explorar diariamente o website como bem entenda, é possível que julgue que possui uma influência no discurso superior aquela que objetivamente detém. (p. 109)

A narrativa transmediática distingue-se assim das narrativas lineares tradicionais por integrar esta dimensão exploratória que, ainda que de uma forma marginal ou extremamente limitada, permite afirmar que a participação do utilizador no discurso é interna. Apesar de

⁴⁵ Walker recorre a narrativas digitais dos anos de 1990 para demonstrar que o utilizador pode ser inserido de uma forma marginal ou parcial, seja por a personagem que assume ser ela própria externa à história ou por a componente exploratória se encontrar tão realçada que o utilizador não se apercebe que é interno à própria história.

este não estar autorizado a alterar o desfecho de ações e eventos ou, tão pouco, a acrescentar elementos narrativos, é o utilizador que ordena a representação dos vários elementos narrativos através do acesso autónomo e não linear às composições que integram a narrativa transmediática.

Em suma, a narrativa transmediática não configura os níveis de interatividade que caracterizam alguns produtos dos novos meios. A não linearidade discursiva parece sustentar-se menos na participação do utilizador no sistema textual, seja através da sua performance ou da cooperação na construção do texto, do que na ordenação das composições que integram a narrativa. O discurso não linear numa narrativa transmediática não depende da capacidade do utilizador para alterar a história, mas, pelo contrário, na possibilidade de navegar numa história predeterminada. O discurso do utilizador manifesta-se apenas na sequência das ações e eventos, na medida em que determina a sua ordenação, mas não nas suas consequências.

3.2 - A Persistência da linearidade discursiva

Retornamos agora à formulação inicial da teoria dos pontos de entrada de Henry Jenkins e as suas limitações técnicas. Ao contrário de perspetivas marcadamente narratologistas ou concentradas na ontologia e na praxeologia da figura do utilizador, alguns autores do campo das teorias dos meios pugnam por uma abordagem instrumental a estes sistemas narrativos e às suas aplicações, fazendo-as depender dos processos de produção nas indústrias culturais. Esta perspetiva reconhece nas narrativas transmediáticas menos um modelo rizomático ou uma massa de elementos narrativos não hierarquizados do que um indício das hierarquias que a própria lógica do *franchising* postula. Conforme veremos, esta perspetiva hierarquizante do ecossistema mediático pode limitar e até determinar a aplicação da teoria dos pontos de entrada.

Klastrup e Tosca (2004), ao procurarem definir mundos transmediados, admitem que estes têm origem numa primeira versão do mundo, depois expandida ou mesmo alterada (p. 409). Enquanto modalidade narrativa ancorada na hipertextualidade, a narratividade transmediática também presume um hipotexto, um texto fonte a partir do qual se articula a sua dimensão hipertextual. Segundo Gerard Génette (1982), a hipertextualidade designa precisamente a relação unificadora entre um hipertexto e um texto anterior, apelidado de hipotexto (p. 13). É neste vínculo com um texto fonte que se desenvolve a paródia ou o comentário e, numa perspetiva mais consonante com o tema desta tese, a adaptação e a expansão. Long (2007), por exemplo, apesar de defender a teoria dos pontos de entrada, não deixa de reconhecer que algumas composições da narrativa são primárias, correspondendo ao hipotexto, enquanto outras podem ser classificadas como secundárias (p. 29).

Um dos autores que defendem que a narrativa transmediática tem subjacente a hierarquização do textos que a constituem é Henrik Örnebring (2007), com o argumento que

estas possuem um texto central, em relação ao qual as restantes composições se comportam como satélites. A tese de Örnebring é que a narrativa transmediática prescreve uma “hierarquia de sentido” (p. 448), em que cada texto possui um valor narrativo desigual. Logo, a hierarquia pode não advir da antiguidade do texto, como a formulação original do conceito de hipotexto parece sugerir, mas ser derivativa do ecossistema mediático. Como discutimos a propósito da adaptação, o transporte de uma história para um meio mais nobre pode promover o texto adaptado a texto referência e, conseqüentemente, transformá-lo num hipotexto para futuras adaptações. Este é um dos argumentos utilizados por Will Brooker (2012) ao reconhecer o primado cultural do cinema em relação à banda desenhada e, conseqüentemente, a promoção de um texto secundário a primário. Neste sentido, seja pela sua relevância cultural ou pelas suas implicações comerciais, uma determinada composição pode assumir centralidade na narração transmediática. Ainda que a abordagem de Örnebring à narrativa transmediática esteja claramente marcada pela perspectiva do *franchising*, reduzindo-a a uma série de “oportunidades para vender um texto específico ou conjunto de textos” (p. 448), não deixa de apresentar argumentos pertinentes em relação à preponderância que alguns dos textos que a compõem parecem assumir.

A propósito da série televisiva *Lost*, Aaron Smith (2009) assinala que, num sistema transmediático que inclua composições televisivas, estas assumem-se com frequência como texto dominante, não apenas devido a implicações comerciais e à própria acessibilidade, mas também porque “usualmente requerem um longo compromisso de parte do consumidor, que se estende por vários anos e centenas de horas em conteúdos” (p. 33). O autor argumenta que dificilmente um livro de banda desenhada ou um ARG podem conter a mesma quantidade de elementos narrativos que uma série de televisão. Örnebring (ibid.) chegara a uma conclusão semelhante, mas ainda mais extrema, em relação à série televisiva *Alias* e a dois ARG que operam no mesmo mundo narrativo, considerando que os jogos pervasivos funcionam meramente como textos acessórios ou periféricos (p. 457).

A análise de Smith (ibid.) merece-nos uma atenção particular por atribuir a centralidade de uma composição às especificidades do seu modelo de representação, que, no caso da ficção televisiva, se manifesta na introdução de uma multiplicidade de histórias e de arcos narrativos extremamente vastos. Este modelo pode ser extrapolado para o cinema e conjugado com as propriedades específicas deste meio. Long (ibid.), ao realçar o papel central de George Lucas no estabelecimento do cânone de *Star Wars*, demonstra também a relevância que o filme assume na estrutura desta narrativa, reconhecendo-o como componente primária da narrativa. Lucas elege precisamente as composições cinematográficas, as duas trilogias *Star Wars*, como únicas instâncias canónicas estáveis. O Holocron⁴⁶ – a base de dados oficial do universo de *Star Wars* – não se limita a referenciar todos os aspetos deste mundo narrativo, mas também promulga uma hierarquia canónica em

⁴⁶<http://starwars.com/explore/encyclopedia/>

que os filmes ocupam o lugar cimeiro, classificados com a designação G-Canon⁴⁷. Uma análise aos textos que constituem este mundo narrativo permite concluir que esta classificação não radica apenas nas implicações comerciais, que Long demonstra serem mais lucrativas que os próprios filmes (p. 30), mas também na acessibilidade e longevidade das obras cinematográficas. Muitas das composições classificadas com uma graduação canónica mais baixa tiveram uma difusão bastante limitada ou uma longevidade cultural relativamente curta, encontrando-se hoje restritas a um grupo muito reduzido de fãs ou colecionadores.

A utilização do cinema em narrativas transmediáticas permite também realçar o compromisso que as convenções narrativas neste meio estabelecem com a ideia de desfecho. Em narrativas em que a televisão se assume como texto dominante, a composição cinematográfica é frequentemente utilizada para ensaiar desfechos, contrariando ou abreviando a matriz expansionista que habitualmente caracteriza a ficção televisiva. É o caso de *Twin Peaks*, de *Os Ficheiros Secretos* e mesmo de alguns filmes do universo *Star Trek*. Este compromisso do filme com a linearidade leva Peter Lunenfeld (2004) a argumentar que as composições não cinematográficas que integram *Blair Witch NT* têm como função primordial fornecer hipercontexto ao documentário ficcional *Projecto Blair Witch*. O filme funcionaria como uma âncora de linearidade, enquanto as restantes composições permitiriam ou até promoveriam a participação não linear. Este vínculo do cinema à linearidade, mesmo que não seja extensível a todas as composições que com ele integram a narrativa transmediática, é elucidativo da utilização estratégica do filme como derradeiro capítulo de uma história ou como ponto de confluência de diferentes arcos narrativos.

Aaron Smith (Ibid.) identifica alguns dos motivos que permitem reconhecer a presença de ordenações hierárquicas no seio das narrativas transmediáticas. Por um lado, as implicações comerciais, tanto as que decorrem da acessibilidade do meio utilizado como do próprio sistema de produção ou, sobretudo, do seu valor financeiro. Por outro lado, a componente narrativa, que na televisão se manifesta no elevado volume de elementos que este meio pode representar. Estes dois argumentos permitem precisamente evidenciar algumas condicionantes que determinam a aplicação concreta da teoria dos múltiplos pontos de entrada.

O transporte desta hierarquia do sentido para a análise de *Matrix*, por exemplo, permite limitar o carácter autónomo de cada composição. Ainda que o videogame ou as curtas-metragens de animação possam ser acedidas por qualquer ordem, a sua interpretação parece depender do acesso prévio a pelo menos um dos filmes que integram este mundo narrativo, o que permite argumentar, tal como Smith faz em relação a *Lost*, que as composições

⁴⁷O Cânone de *Star Wars* possui cinco classificações. O G-Canon é hierarquicamente superior; segue-se do T-Canon, que se refere a produtos televisivos; o C-Canon, ancorado em composições diversas e que remetem para a continuidade do mundo narrativo; o S-Canon, que designa textos secundários e potencialmente contraditórios; e, por fim, o N-Canon, que compreende histórias alternativas e não canónicas.

cinematográficas ocupam uma posição central e são responsáveis pelo estabelecimento das propriedades básicas do mundo narrativo. Não obstante o desenvolvimento de estratégias discursivas não lineares, o processo de produção de sentido no mundo narrativo depende de o leitor adquirir um conjunto de competências textuais básicas e que lhe permitam decodificar as propriedades e atributos do mundo narrativo. Um utilizador pode ser introduzido em *Matrix NT* através da curta-metragem de animação *Kid's Story*, cuja ação se situa entre o primeiro e o segundo filme da trilogia cinematográfica, mas a sua compreensão da narrativa ali representada será limitada, mesmo admitindo que este texto produza sentido autónomo. Se considerarmos a totalidade das curtas-metragens que integram *Animatrix* como uma composição singular, como fizemos por diversas vezes ao longo desta tese, teremos que admitir que as narrativas que representa são excessivamente fragmentadas ou incompletas para um utilizador não familiarizado com os atributos essenciais do mundo narrativo. O argumento de Jenkins que o acesso autónomo às várias composições permite atrair diferentes segmentos do público para este mundo narrativo carece de fundamento empírico, na medida em que as obras cinematográficas atingiram uma audiência mais vasta do que as restantes composições⁴⁸. O mesmo ocorre em *Twin Peaks NT*, com a composição nativa, a série televisiva, a obter um sucesso que nenhuma das restantes composições logrou atingir, inclusive o filme *Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer*.

A relativa simplicidade estrutural de *Inteligência Artificial NT*, constituída apenas por duas composições – um ARG e um filme – é indicativa do desenvolvimento de estratégias discursivas lineares e até do vínculo de alguns sistemas textuais à representação linear. O jogo *The Beast*, desenvolvido como ferramenta promocional de *IA: Inteligência Artificial*, foi concluído uns escassos dias antes da estreia do filme. Após esta data, o jogo extingue-se, sobrevivendo apenas nas proposições narrativas que produziu, extraídas a partir da interpretação e da cooperação entre os vários utilizadores que participaram nele. É possível retornar a esta composição, agora sob a forma de enciclopédia ou base de dados, mas é impossível jogá-la. Logo, há uma manifesta linearidade discursiva entre estas duas composições, que só podem ser acedidas segundo uma determinada ordem, admitindo-se, porém, que as proposições narrativas inferidas através do ARG possam ser acedidas de forma não linear, antes ou depois do visionamento do filme. Um ARG, tendo em conta que é jogado num período determinado de tempo, ocupa necessariamente uma posição precisa na ordenação discursiva da narrativa transmediática, e, ao contrário de um filme ou mesmo de um videogame, não pode ser revisitado ou redescoberto num período tardio, na medida em

⁴⁸ Geoffrey Long (2007) argumenta que as extensões não cinematográficas de *Star Wars* são mais rentáveis que os filmes. Não é muito claro de que forma o autor chegou a esta conclusão e tudo indica que está a comparar as receitas dos filmes com a soma dos lucros obtidos com totalidade dos outros produtos. De qualquer forma, rentabilidade e audiência não são termos necessariamente compatíveis ou equivalentes. *O Projecto Blair Witch*, que tem um orçamento de produção extremamente reduzido, é um dos filmes mais rentáveis da história do cinema, embora esteja longe de ser o mais visto. No entanto, o filme *Cleópatra* (1963), apesar do seu enorme prejuízo, foi um dos maiores sucessos dos anos de 1960, permanecendo na lista dos filmes mais vistos até ao advento do blockbuster.

que a sua progressão e desfecho consomem o próprio jogo, convertendo-o numa base de dados de proposições narrativas.

Neste sentido, podemos admitir que o modelo utilizado por Long (ibid.) para grafar a narrativa transmediática não está completo e que o próprio processo de narração transmediático permite atribuir a uma composição ou a um conjunto de textos o estatuto de elemento axial do discurso narrativo, determinando ou condicionando a navegação não linear do mundo narrativo. Na sua análise dos percursos e modalidades discursivas em sistemas narrativos interativos, Marie-Laure Ryan identifica os diferentes modelos de interação com o mundo narrativo que o texto pode gerar. O primeiro que sugere é a rede, que prescreve um modelo organizacional semelhante a um rizoma, em que todos os elementos estão associados e podem ser acedidos a partir de qualquer ponto da estrutura (p. 247). Contudo, a autora apresenta outros modelos em que a coerência pode ser mais facilmente assegurada, em que se insere a estrutura arborescente com um vetor axial (FIGURA 3). Tendo em conta que este modelo prescreve um eixo estrutural linear, e em que a não linearidade discursiva é relegada para ramos ancilares, iremos invocá-lo para caracterizar o plano discursivo de *Matrix NT*.

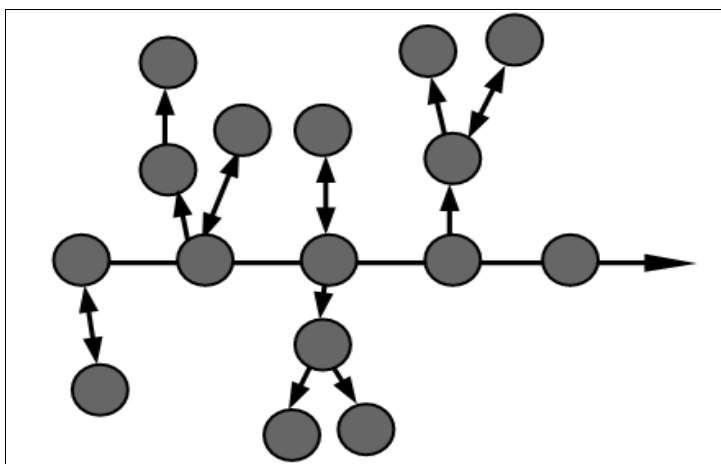


FIGURA 3 - Modelo adaptado a partir da estrutura vetorial arborescente de Marie-Laure Ryan (2001, p250)

Este modelo de Ryan remete para uma estrutura axial, em que a linearidade discursiva pode ser interrompida por linhas alternativas ou secundárias. Ainda que a autora pretenda designar não apenas o percurso do utilizador, mas também o tipo de escolhas e consequências que o texto permite, iremos utilizá-lo apenas na sua formulação mais elementar, como a representação gráfica da navegação num mundo narrativo. Tendo em conta que o utilizador de *Matrix* pode aceder ao videojogo e às curtas-metragens de animação em qualquer fase do discurso axial, sugerimos um modelo padrão mais adequado para grafar as narrativa transmediáticas (FIGURA 4), que pretende conjugar o diagrama de Long e a tipologia arborescente axial de Ryan.

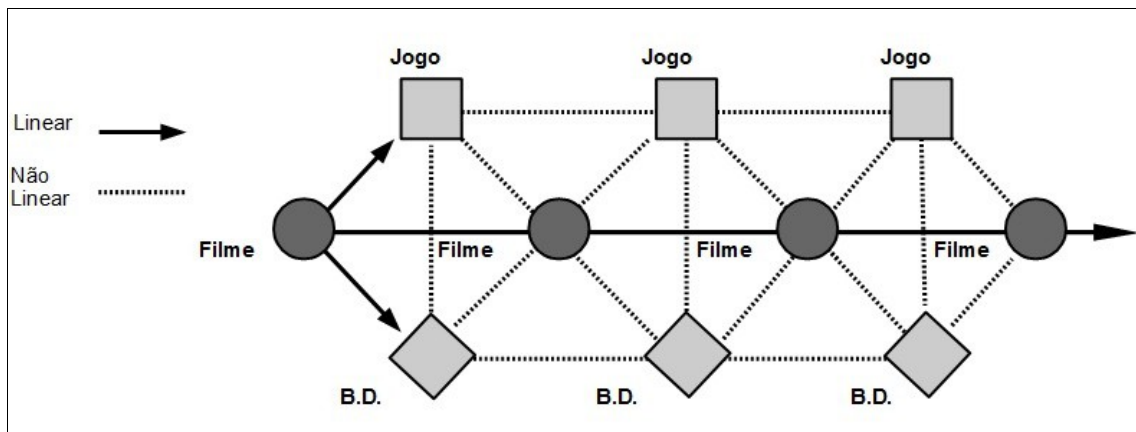


FIGURA 4 - Modelo tipo de narrativa transmediática

O reconhecimento desta estrutura axial em diversas narrativas transmediáticas, em particular naquelas em que uma determinada composição reivindica uma posição axial no discurso, tem convidado alguns autores a importarem modelos morfológicos característicos das narrativas lineares. Max Giovagnoli (2011), por exemplo, invoca os paradigmas morfológicos desenvolvidos por Vladimir Propp para o conto russo e, sobretudo, a jornada do herói de Joseph Campbell (1973). O autor defende que o paradigma representado na jornada do herói é o mais eficaz para compreender os múltiplos modelos de comunicação que integram uma narrativa transmediática (p. 79). No entanto, Giovagnoli reconhece que este paradigma oferece níveis de interação limitados, na medida em que assenta em desfechos predeterminados e que não podem ser alterados ou mesmo reordenados pelo leitor. A jornada do herói, à semelhança das funções de Propp, sugere que o percurso do herói se faz através de um longo caminho, com diferentes fases: da introdução do herói e do apelo à aventura, habitualmente sob a forma de um acontecimento disruptivo, ao seu regresso triunfal, passando pela recusa a este apelo, o contacto com o seu mentor ou as provações e recompensas do herói. Giovagnoli conclui que este é “o padrão mais comum em narrativas transmediáticas” (p. 82), justificando-o com exemplos extraídos da série 24.

O problema na aplicação deste paradigma reside, antes de mais, no seu vínculo a eventuais composições axiais, as únicas que permitem reconhecer algum tipo de discurso linear. Ao contrário do modelo identificado por Campbell (ibid.), a jornada do herói numa narrativa transmediática não é representada linearmente, mas antes inferida através da navegação não linear entre as composições que constituem o seu mundo narrativo. Logo, mesmo que este paradigma possa ser invocado em relação a *Matrix NT*, está restrito quase exclusivamente às suas composições cinematográficas, na medida em que o videojogo e as curtas de animação não representam o herói ou podem mesmo ser externas à sua jornada. Por outro lado, em narrativas transmediáticas desenvolvidas ao longo de um período vasto de tempo e que testam os limites da expansão narrativa, como *Star Trek NT*, a jornada do herói não é extrapolável para a totalidade da narrativa. *Star Trek NT* estende-se por mais de quatro décadas, sem um arquiteto narrativo comum ou sequer um processo sistematizado de

expansão, mas antes como algo não planejado previamente e produzido por uma multiplicidade de autores não coordenados. Mesmo *Star Wars NT*, em que a estrutura da narrativa cinematográfica é assumida pelo próprio George Lucas como uma evocação da jornada do herói, possui diversas composições que não se inscrevem neste paradigma. Logo, quanto mais transmediática for a narrativa, menos irá reproduzir a jornada do herói.

As limitações deste tipo de paradigmas tinham já sido assinaladas no seio da própria narratologia. Claude Bremond (1973), por exemplo, concluiu que a sucessão de funções sugerida por Propp, cujos reflexos no paradigma de Campbell são notórios, não era aplicável fora do conto tradicional russo e dificilmente poderia ser transposta para textos mais complexos. Seymour Chatman (1978), por seu lado, contesta a generalidade destas tipologias assentes no conteúdo por serem arbitrárias, metafóricas e aplicáveis a um número reduzido de narrativas (pp. 85-87). Logo, se mesmo na análise de textos lineares estes modelos morfológicos se revelam extremamente limitados, a narrativa transmediática, que não possui um vínculo prescritivo com a linearidade discursiva, parece ser particularmente adversa ao reconhecimento de modelos lógicos ancorados no discurso como manifestação linear de um *plot* ou sequer de um processo de transformação.

Ainda que seja possível reconhecer algumas relações lineares entre composições no seio de uma narrativa transmediática, ao contrário do que Jenkins ou mesmo Long parecem sugerir, estas não podem ser estendidas à totalidade das composições que integram a narrativa. Como veremos adiante, as estratégias lineares podem ser relevantes no desenvolvimento de episódios e plots transmediáticos ou até para sugerir um discurso ideal, em que a ordenação das composições segundo uma determinada ordem permite produzir sentido, mas não é nelas que reside a singularidade do processo de narração transmediático. Tal como argumentam a generalidade dos autores que investigam este fenómeno, o protagonista de uma narrativa transmediática é, sobretudo, o próprio mundo narrativo. Logo, estes sistemas narrativos enfatizam a experiência do utilizador no mundo narrativo, em detrimento do primado da lógica narrativa que caracteriza as estruturas de *plot* em narrativas lineares. Diversos autores e especialistas neste tema, como a psicóloga Pamela Rutledge (2011), por exemplo, defendem que a narrativa transmediática utiliza as técnicas características da narração para criar menos uma mensagem que uma experiência de comunicação. Esta preponderância da experiência permite admitir que o estabelecimento de discursos lineares seja apenas um dos efeitos ou artifícios que uma experiência transmediática pode configurar, seja por opção criativa, exigência do processo de produção ou imposição do ecossistema mediático.

Em conclusão, a análise de discursos transmediáticos parece extremamente complexa e até contraditória. Se, por um lado, a presunção que cada composição pode ser interpretada de forma autónoma e acedida por qualquer ordem carece de validação empírica, por outro, a evocação de modelos lineares para descrever estas narrativas revela-se equivocada. Ainda que a hierarquia entre textos ou meios de comunicação postule uma estrutura axial ou, no mínimo,

a admissão de um texto fonte que funcione como porta de entrada para a narrativa, a navegação do mundo narrativo implica que estes sistemas não sejam meramente lineares e que combinem diferentes modalidades discursivas.

3.3 - Discursos possíveis transmediáticos

Tendo como propósito contornar as contradições e paradoxos que o discurso transmediático parece encerrar, invocaremos um conceito que abordamos no terceiro capítulo desta tese e que nos parece apropriado para descrever as possibilidades discursivas que estes sistemas narrativos encerram: o hiperdiscurso. Este termo, à semelhança de outros que temos utilizado, não foi desenvolvido no âmbito específico das narrativas transmediáticas. Gunnar Liestol (1994) utiliza-o para designar as modalidades discursivas características do hipertexto e da hipermedia, partindo das limitações que a interatividade imprime ao próprio processo de narração e do reconhecimento da integração de diferentes modelos discursivos num texto singular, como a utilização de vídeos em algumas narrativas digitais.

Apesar da narrativa transmediática não possuir o mesmo vínculo à interatividade que outros formatos narrativos, como argumentamos em diversas ocasiões ao longo desta tese, a mera introdução de um utilizador capaz de navegar através das composições que constituem o mundo narrativo configura um discurso variável e com algumas afinidades com os paradigmas discursivos dos novos meios. O conceito de hiperdiscurso pretende precisamente descrever as possibilidades discursivas patentes em narrativas hipertextuais, em que o discurso se produz na articulação entre as opções do utilizador e as restrições formais ou funcionais geradas pelo próprio texto. Neste sentido, cada instância narrativa, seja uma composição singular ou um conjunto de composições, gera e comporta modalidades discursivas. Não se limita a acrescentar elementos narrativos, mas também inscreve tipologias discursivas na narrativa transmediática.

Um conjunto de composições pode requerer um acesso linear, ou tão só sugerir que o utilizador adote uma ordem predeterminada. Por outro lado, algumas composições podem ser de índole claramente não linear, permitindo que o seu acesso não dependa de qualquer ordenação discursiva. Liestol acrescenta ao tradicional binómio história-discurso o nível do discurso enquanto arquivo, definido como o conjunto das variações e leituras possíveis (p. 95). Ainda que esta análise de Liestol remeta para o âmbito da narrativa interativa, o seu transporte para a narrativa transmediática revela-se particularmente apropriado, mesmo admitindo que as leituras possíveis de uma narrativa transmediática conduzem irremediavelmente a um desfecho comum, sob pena do mundo narrativo perder a coerência e de as suas composições deixarem de se inscrever num mundo possível singular.

A aplicação deste modelo a *Matrix NT* (FUGURA 5), por exemplo, permite reconhecer a existência de uma obra inaugural, a partir da qual as restantes composições são desenvolvidas e interpretadas, bem como de composições que não se inscrevem na ordenação linear e

outras que, pelo contrário, a enfatizam. O acesso e a interpretação do videogame *Enter The Matrix* ou de *Animatrix* não dependem do visionamento prévio dos últimos dois filmes da trilogia, porém, exigem que o utilizador esteja familiarizado com as premissas que regulam o mundo narrativo. Por outro lado, as três obras cinematográficas remetem para uma organização linear do discurso, com o estabelecimento de mecanismos de continuidade entre os filmes, particularmente notórios nos dois últimos, e permitindo que a narrativa transmediática comporte também esta dimensão linear.

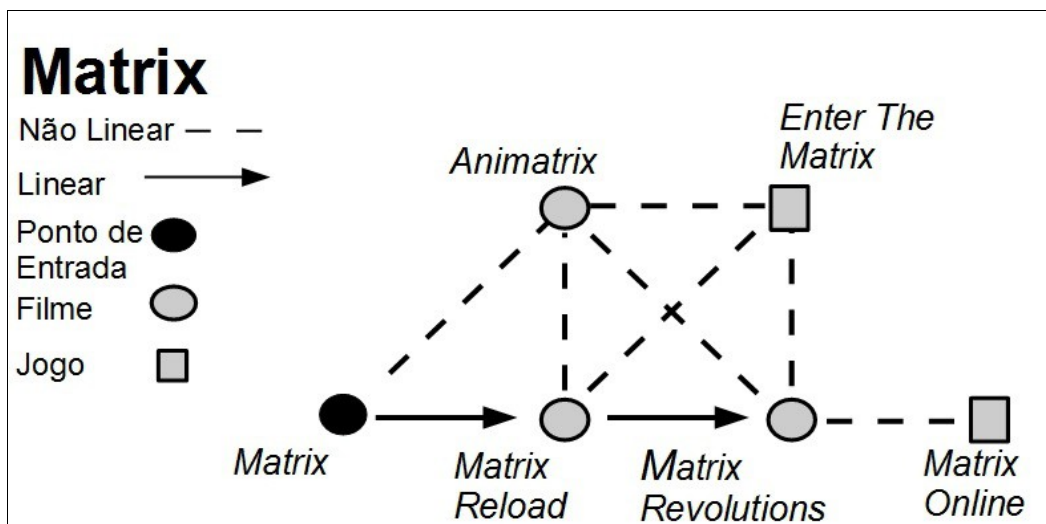


FIGURA 5 -Modelo esquemático de *Matrix NT*

O mesmo padrão pode ser reconhecido em algumas das narrativas que integram o nosso corpus. Em *Twin Peaks NT*, por exemplo, há um claro vínculo linear entre a série televisiva e o filme, com o segundo a funcionar como desfecho da primeira (FIGURA 6). Porém, as restantes composições, como o diário de Laura Palmer ou o guia da cidade de Twin Peaks, não prescrevem qualquer tipo de linearidade discursiva, podendo ser acedidos sem uma ordem predeterminada. No caso do *Universo Cinemático Marvel*, só os filmes do mesmo personagem conservam algum tipo de linearidade, com as restantes composições, incluindo a série televisiva *Agents of S.H.I.E.L.D.*, a serem concebidas para acesso não linear.

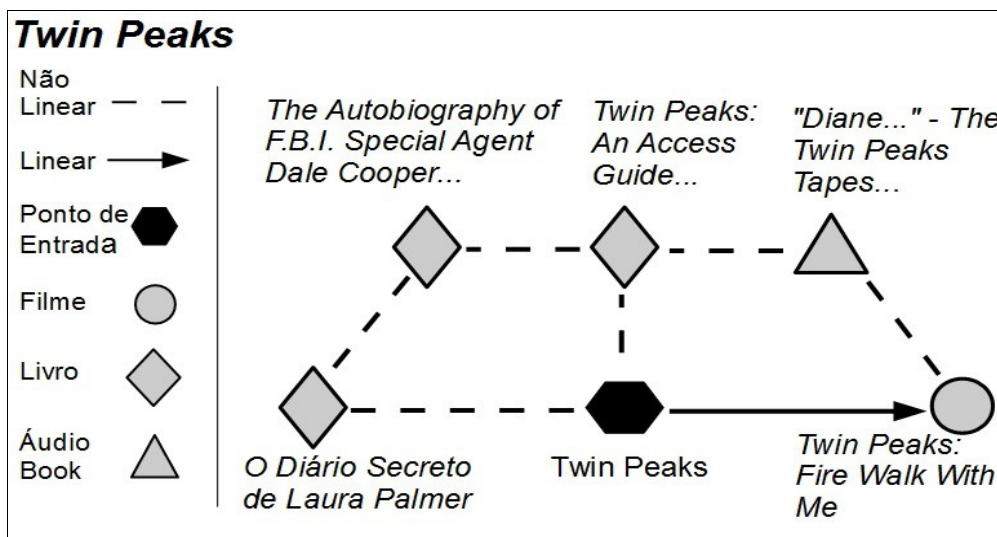


FIGURA 6: Modelo esquemático de *Twin Peaks* NT

A análise de Liestol (ibid.) às discrepâncias entre o tempo do utilizador e do discurso, espelha a reconfiguração profunda que os formatos narrativos digitais impuseram ao estudo das assincronias entre o tempo da história e do discurso. Liestol propõe precisamente uma revisão destas assincronias temporais identificadas por Gérard Genette (1995), conferindo centralidade ao utilizador e assinalando que as possibilidades de concisão e as variações do discurso admitem, por exemplo, que “o leitor consiga resumir uma cena a um sumário” (p. 95). Tal como abordámos anteriormente, a narrativa transmediática também configura esta opção, com o utilizador a poder aceder de forma indireta aos elementos narrativos, seja através de enciclopédias, como *Lostpedia* e o *Holocron* de *Star Wars*, de composições em que o conteúdo narrativo já foi extraído, como o ARG de *Beast* após a sua conclusão, ou até recorrendo a fontes não oficiais, como a consulta trivial à entrada na Wikipedia de uma narrativa ou mesmo de uma personagem.

Por fim, este modelo descritivo também permite integrar a figura do discurso ideal. A estratégia de estabelecimento de um discurso ideal, em que o acesso linear a um conjunto de composições permanece facultativo, mas permite transmitir significados singulares à narrativa, é relativamente rara nas narrativas transmediáticas, até por exigir um elevado nível de articulação entre os vários criadores da narrativa. O único exemplo que integra o nosso corpus é *Blair Witch NT*, constituído por uma miríade de composições ancoradas na internet e um documentário ficcional. Desde logo, um espetador do filme que tenha conhecimento prévio dos elementos narrativos representados nas restantes composições irá seguramente detetar a estratégia retórica que visa conceder realismo à ficção, podendo mesmo ser ludibriado por esta. Por outro lado, se o espetador acompanha a narrativa desde a sua génese, acedendo a cada composição à medida em que esta vai sendo acrescentada, acumula o reconhecimento da estratégia retórica com a vincada sensação de presença numa cadeia de transmissão em que o documentário funciona como clímax e desfecho de uma longa sucessão de eventos. Se a atividade de um utilizador que só após o visionamento do

documentário é que consulta as restantes composições pode ser descrita como navegação, o discurso ideal reproduz paradigmas narrativos semelhantes aos que encontramos em textos lineares (FIGURA 7), como, por exemplo, a pirâmide de Gustav Freytag (1900).

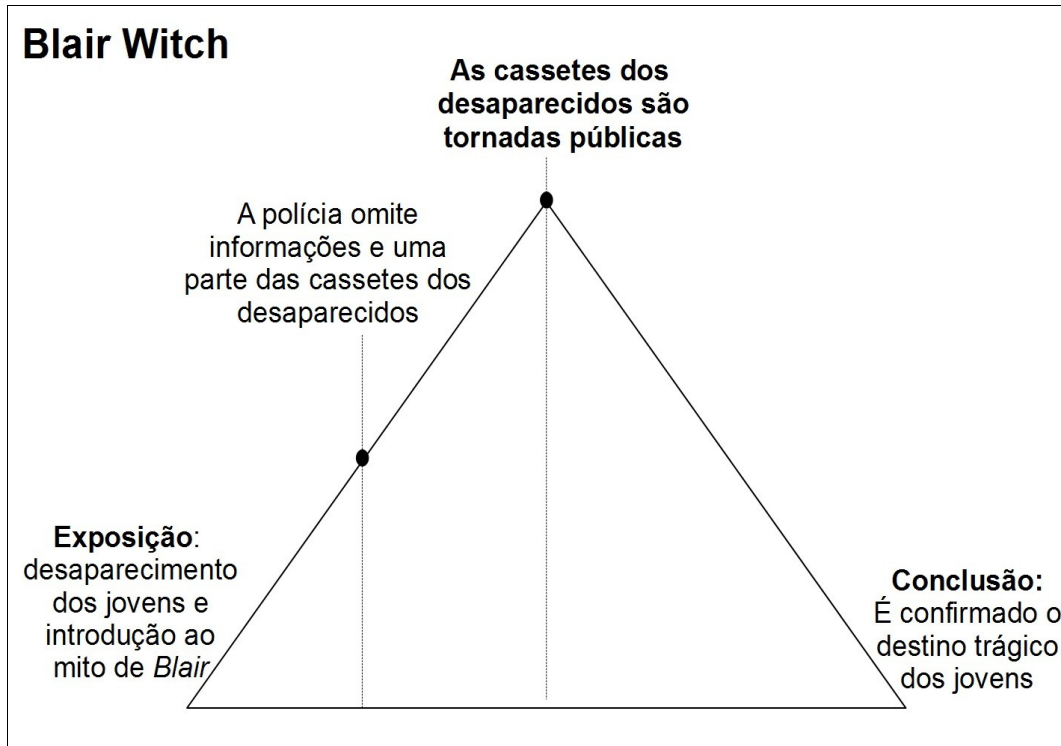


FIGURA 7: O desenrolar de Blair Witch segundo a pirâmide de Freytag

Através desta ordenação, o utilizador assume um papel distinto e passa a estar envolvido num *plot* epistémico, coligindo provas e indícios do que terá sucedido aos jovens. Enquanto um utilizador que aceda primeiro ao documentário vai classificar as restantes composições como contextuais, destinadas a enriquecer a sua interpretação da narrativa, o utilizador ideal vai encontrar no documentário o clímax e o desfecho de uma cadeia assente na causalidade.

Este utilizador ideal configura então um tipo particular e mais profundo de utilizador modelo da narrativa transmediática. O utilizador modelo é aquele que o próprio texto gera e que, à semelhança da figura do leitor modelo (Eco, 1992), possui as competências textuais necessárias para atualizar os significados do texto. Num plano transmediático, um utilizador modelo é aquele que não se restringe a uma composição singular e ativa as propriedades exploratórias que o sistema narrativo configura, navegando através das composições que integram o mundo narrativo. O utilizador ideal, pelo contrário, não se limita a navegar o mundo racional, é aquele que acede às composições segundo uma ordenação que transmite uma significação própria, sem que tal lhe tenha sido imposto pela estrutura discursiva da narrativa. Tal como afirmámos anteriormente, são muito poucas as narrativas que preveem este utilizador ideal. A generalidade das narrativas transmediáticas prefere conjugar a

imposição de linearidade discursiva com a componente exploratória, permitindo ao utilizador modelo encontrar o seu próprio discurso no âmbito dos discursos possíveis que o sistema gera. Esta fórmula traduz-se no desenvolvimento de relações intercomposicionais de cariz linear e não linear, dependendo dos meios que a integram e dos elementos narrativos representados. Por outro lado, as narrativas transmediáticas puramente exploratórias, em que todas as composições produzem sentido autónomo e não espelham qualquer hierarquia, são também extremamente raras, na medida em que contrariam as hierarquias subjacente às indústrias culturais. Formulamos a hipótese, que testaremos nos capítulos seguintes, de o próprio meio, nomeadamente o cinema, poder reivindicar uma posição central no ordenamento discursivo da narrativa, solicitando o estabelecimento de mecanismos de linearidade, ainda que não os imponha a todas as composições que constituem a narrativa.

4 - Estruturas narrativas transmediáticas

A narrativa transmediática é então produzida através do vínculo que cada composição estabelece com o mundo possível da narrativa, cuja construção decorre das propriedades de expressão e representação intrínsecas a cada um dos meios que a integra, e com as modalidades discursivas que os vários textos geram, sugerem ou impõem. Neste sentido, é legítimo afirmar que a narrativa transmediática é uma estrutura com significação própria que, recuperando o adágio estruturalista, é superior à soma das suas partes. Tendo por base este argumento, pretendemos inquirir e identificar as funções narrativas dos elementos representados nas várias composições que constituem uma narrativa transmediática.

A nossa proposta não advoga a revalidação do primado da linguística na análise narratológica, que, conforme demonstrámos em capítulos anteriores, tem sido amplamente refutado fora do estrito campo do texto literário. Porém, tendo em conta que cada meio que constitui a narrativa transmediática possui um modelo de comunicação próprio, representando determinados elementos narrativos em detrimento de outros e especializando-se num conjunto limitado de efeitos, parece-nos apropriado que a análise estrutural destes sistemas narrativos reconheça a relevância do mundo narrativo enquanto inferência, a partir da qual os elementos representados numa panóplia de meios podem ser interpretados, sumariados e convertidos em bases de dados. Marie-Laure Ryan (2004), ao reconhecer os atributos narrativos específicos de cada meio, em oposição a uma visão predominantemente linguística e gramatical da narrativa, conclui que “qualquer narrativa pode ser sumariada através linguagem” (p. 10), na medida em que esta permite reproduzir a lógica narrativa e sumariar elementos representados em qualquer meio (p. 12). O objetivo da autora é reivindicar a validade da transmissão narrativa através de meios estranhos à linguagem verbal ou com códigos distintos, o que, à primeira vista, poderá ser contraditório com a invocação de categorias formalistas e estruturalistas que aqui propomos. No entanto, o nosso argumento não pretende contestar as propriedades narrativas de meios de expressão menos ancorados ou

até alheios à linguagem verbal, mas antes enfatizar a importância fulcral que o sumário adquire na narrativa transmediática.

O sumário é a única forma de representação da totalidade de uma narrativa transmediática, na medida em que os elementos que a constituem se encontram fragmentados numa multiplicidade de textos. Esta relevância funcional do sumário, que se traduz na produção de textos interpretativos, sínteses e expansões, é uma característica singular da narrativa transmediática e o argumento central para a deslocação de uma lógica narrativa para a lógica do mundo possível da narrativa. As composições que representam sumários, habitualmente sob a forma de cronologias, enciclopédias ou mapas, assumem então um carácter paradoxal na narrativa transmediática. Por um lado, podem até ser externas a ela, na medida em que muitas consistem em textos não oficiais, produzidos por utilizadores e que funcionam menos como instâncias narrativas que interpretativas. Por outro, correspondem ao único texto em que a narrativa transmediática é integralmente representada, transpondo as fronteiras composicionais e representando sínteses produzidas a partir da inferência de uma multiplicidade de textos. O sumário é a única composição que consegue traduzir a estrutura macroproposicional, convertendo, através da navegação na rede intertextual, elementos narrativos que se encontram distribuídos por diferentes textos em entidades dotadas de significação.

Neste sentido, o sumário permite reivindicar metodologias de análise formalistas ou mesmo estruturalistas, apostadas em identificar unidades funcionais narrativas e compreender a forma como estas se articulam num sistema que compreende múltiplos textos. Não pretendemos esboçar uma gramática geral da narrativa, que, à semelhança das teorias estruturalistas, procure expandir a abordagem linguística a enunciados transmediáticos ou, tão pouco, equiparar composições cinematográficas ou videojogos a enunciados discursivos. Porém, tendo em conta esta ênfase do plano macroproposicional, tanto na produção de textos síntese como na regulação da própria expansão narrativa, sugerimos que os elementos narrativos transmediáticos sejam alvo de uma análise ancorada na sua funcionalidade estrutural.

A importância que o sumário assume parece atestar a validade das perspetivas cognitivistas, que sempre concederam grande relevância ao processo de reorganização da fábula pelo leitor ou espetador e à forma como os seus resumos não coincidem com a ordenação linear da representação narrativa. A produção de sentido na narrativa parece decorrer da inferência da fábula através da sua manifestação linear no texto. Edward Branigan (1992), por exemplo, afirma que um *schema* atribui possibilidades a eventos, ou mesmo a fragmentos de eventos, e que o sentido produz-se no reconhecimento de padrões na informação sensorial (p. 14), enquanto Ryan (ibid.) classifica a narrativa como “uma construção espaço-temporal” (p. 8). As análises aos fenómenos de transmediação focadas nas estruturas cognitivas intrínsecas ao processo de sentido, na semiótica e nas teorias da receção têm enfatizado, sobretudo, as

propriedades relacionais e correspondentes de textos e elementos narrativos numa rede intertextual. Os seus principais objetivos têm passado pela identificação e classificação dos mecanismos que permitem a produção de sentido num texto fragmentado e codificado em diferentes meios, tanto na ótica dos praticantes transmediáticos como dos seus utilizadores.

Encontramos esta abordagem em autores como Christy Dena (2009), Marie-Laure Ryan ou Marc Ruppel (2005), profundamente vinculados ao processo de produção de sentido em ambientes hipertextuais. É inequívoco o contributo destes autores para o reconhecimento de elementos invariantes nas diferentes modalidades de expressão e na forma como o mundo narrativo, enquanto entidade semiótica complexa, é interpretado e construído, bem como para a revalorização das propriedades narrativas de todos os meios e modalidades textuais. O que caracteriza esta perspetiva é precisamente a relevância que concede aos fundamentos ontológicos e hermenêuticos de um mundo narrativo. Neste sentido, estas propostas tendem a conferir uma enorme ênfase ao que David Herman (2002) apelida de deslocação dêitica, a articulação e transporte do mundo narrativo para a realidade do utilizador, e o modo como ambos se conjugam de uma forma conceptual, ainda que o utilizador permaneça ancorado ao mundo real. Outra característica desta abordagem é a análise das correspondências entre o mundo real e o narrativo (Ryan, 1991), e, conseqüentemente, a valorização de estratégias que visam realçar o vínculo entre ambos, como a possibilidade de contactar personagens, aceder a sites de corporações fictícias ou participar fisicamente em eventos diegéticos⁴⁹. Dena (2009), por exemplo, concede uma enorme importância a este tipo de estratégias, argumentando que um dos objetivos destes sistemas narrativos é precisamente o recentramento do mundo real no mundo narrativo (p. 273).

A figura analítica central numa relações intertextual é a migração, tanto de utilizadores como do próprio mundo narrativo. Dena (ibid.), por exemplo, distingue entre a pista migratória que convida o utilizador a navegar entre composições e o que apelida de alusão catalítica, que pretende designar uma estratégia retórica que “pede ao utilizador que aja da mesma forma como faria no mundo real” (p. 307). Se as primeiras funcionam como signos da narrativa e permitem que o utilizador navegue no sistema narrativo, as segundas representam signos de atividade. Esta estratégia pode passar pela apresentação de passwords ou números de telefone em séries de televisão e filmes com o propósito declarado de convidar o utilizador a ativar estes signos, desenvolvendo novas modalidades de interação com o mundo narrativo. As análises produzidas no domínio intertextual da narrativa transmediática remetem então para o encadeado de ligações que sustentam um mundo narrativo transmediatizado, e podem ser resumidas na postura epistemológica de Walker (2004b), que reclama que as narrativas

⁴⁹ Um exemplo desta estratégia é o ARG *IBelieve in Harvey Dent*, incluído na narrativa transmediática *Batman*, que integra o nosso corpus. Uma das componentes mais importantes deste jogo era precisamente a participação em ações da campanha de Harvey Dent para Procurador de Gotham City. O facto desta cidade ser ficcional e dos eventos decorrerem em locais reais nos Estados Unidos da América atesta a possibilidade de fundir o mundo real e o narrativo com propósitos diegéticos.

fragmentadas e distributivas sejam encaradas como um articulado de ligações e não como “coisas”. (p. 1).

Não pretendemos minimizar os contributos deste campo para a análise de narrativas transmediáticas, cujas principais conclusões e argumentos foram já amplamente invocadas ao longo desta tese. Pelo contrário, propomos acrescentar-lhe uma outra dimensão, decorrente de uma análise da narrativa transmediática enquanto estrutura, ou seja, ancorada no texto narrativo que a rede hipertextual constitui e na relevância funcional dos elementos narrativos na estrutura macroproposicional. Enquanto as análises assentes na hipertextualidade se concentram, sobretudo, na navegabilidade do mundo narrativo, a metodologia que propomos remete para as histórias que o habitam e para os mecanismos que garantem a coerência do mundo narrativo. A ênfase exclusiva nas ligações intertextuais omite a dimensão funcional da estrutura macroproposicional e impede a identificação dos elementos que sustentam essas ligações. Num plano estritamente cognitivista ou semiótico, o chocolate Apolo de *Lost* (Dena, 2009), ou qualquer outro artefacto diegético – cujo objetivo primário é a integração “do mundo real do jogador ou da audiência na experiência ficcional” (p. 302) – é funcionalmente equivalente a uma intriga ou episódio transmediático, apesar de não ter subjacente um processo de transformação e de poder mesmo esgotar-se na função de signo da narrativa. O nosso argumento é que a natureza relacional e os princípios transmodais que regulam todos os elementos que integram uma narrativa transmediática não interditam uma análise que pretenda aferir a sua dimensão eminentemente narrativa.

Ainda que os sumários demonstrem a natureza relacional da representação intertextual de um mundo narrativo, não se limitam a coligir proposições narrativas segundo uma ordenação cronológica ou alfabética. Organizam também estas proposições de acordo com a sua funcionalidade estrutural, agrupando-as em intrigas, episódios e sagas, num sinal inequívoco que, por detrás das ligações, estão elementos narrativos concretos e funcionalmente relevantes.

Neste sentido, a nossa abordagem não se encontra em oposição às perspetivas cognitivistas da narrativa, mas antes propõe-se a complementá-las com uma análise mais aprofundada da lógica interna do sistema narrativo transmediático. Logo, tomaremos como um adquirido que qualquer meio permite a inferência de proposições narrativas, representadas de acordo com as singularidades e especificidades do seu código, e que qualquer narrativa assenta num conjunto de elementos invariantes e reconhecíveis, como os cenários, as personagens e as ações que estas desempenham. Por outro lado, iremos atentar apenas nos elementos que possuem dimensão transmediática, ou seja, que não se manifestem apenas numa composição ou que acrescentem propriedades e atributos ao mundo narrativo.

A pertinência epistemológica deste tipo de abordagem foi invocada por Carlos Scolari (2009a), que defendeu a validade de uma análise ancorada em critérios formalistas que, à semelhança

do que Vladimir Propp fez com o conto popular russo, permita o reconhecimento dos padrões de representação narrativos inerentes a estes sistemas (p. 601). A nossa proposta encontra também algumas afinidades com a de Geoffrey Long (2007), que utiliza uma metodologia mais propícia à análise do articulado de proposições que integram estas narrativas do que ao reconhecimento dos *schema* perceptuais que regulam a participação de utilizadores e praticantes. O autor recorre ao código hermenêutico de Roland Barthes para identificar as “ferramentas que um contador de histórias pode utilizar para compreender a forma como as suas histórias funcionam” (p. 62). De nossa parte, iremos também recorrer a categorias e modalidades de análise emanadas de Roland Barthes, ainda que, sobretudo, a textos do seu período estruturalista, nomeadamente a *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative* (1975).

A nossa proposta passará então pela aplicação de algumas categorias analíticas emanadas do estruturalismo e do formalismo, desenvolvidas, sobretudo, por Roland Barthes, Boris Tomachevski e Seymour Chatman. Iremos operar com noções como unidade funcional, motivo e sintagma, que, conforme veremos, assumem formas singulares numa narrativa fragmentada e distribuída por diferentes meios.

Em termos estruturais, propomos então a distinção entre dois tipos de unidades funcionais, recuperando a classificação sugerida por Roland Barthes (ibid.): índices e funções. O autor argumenta que os primeiros atestam estados, enquanto os segundos representam ações. Os índices são unidades integrantes e consistem, por exemplo, em “características distintas da personalidade das personagens, informações sobre a sua identidade ou apontamentos sobre ambiente” (p. 247). As funções, por seu lado, designam ações, articuladas com as suas consequências, que podem constituir sintagmas narrativos. Por outro lado, recorreremos também ao conceito de motivo tal como foi desenvolvido por Boris Tomachevski (1989). Segundo este autor, a combinação de motivos constitui “o suporte temático da obra” (p. 147) e depende mais da cronologia da fábula que da sua manifestação no discurso, que Tomachevski prefere designar por assunto. O autor defende que cada proposição possui um motivo e que este pode ser classificado em função da sua relevância na fábula.

A ausência de imposição de um discurso linear e o transporte da lógica narrativa para os princípios semânticos da expansão – as propriedades e atributos do mundo narrativo possível – exigem que estas categorias sejam reconfiguradas e adaptadas para compreenderem as especificidades do fenómeno transmediático. O transporte das unidades funcionais de Roland Barthes (ibid.) para os processos de narração transmediáticos deriva da identificação destas funções no plano macroscópico do mundo narrativo, e não apenas no plano das estratégias de narração de uma obra singular. Enquanto Barthes admite que uma função aparentemente irrelevante possa adquirir pertinência no discurso (p. 249), a narrativa transmediática permite que um elemento narrativo neutro ou secundário assumam uma importância extrema e não antecipada em outro texto. Por outro lado, as unidades funcionais de Roland Barthes

implicam necessariamente a articulação entre história, discurso e lógica narrativa na superfície textual, enquanto a narrativa transmediática não está vinculada à linearidade discursiva ou ao ordenamento predeterminando de ações e eventos, mas, pelo contrário, permite discursos variantes ou até erráticos. A tipologia dos motivos de Tomachevski também não foi concebida para ser aplicada a narrativas fragmentadas, em que o conceito de obra ou mesmo a lógica narrativa se encontram diluídos. Todavia, apesar de vinculado a textos lineares, o conceito de motivo remete para os alicerces temáticos da obra e, neste sentido, pode ser adaptado para o campo transmediático.

Porém, no caso dos sintagmas narrativos, a sua definição encontra-se de tal forma atracada à linearidade discursiva que não ensaiaremos qualquer tentativa para o adaptar ou reconfigurar. No domínio do cinema, Christian Metz (1999a) define a função sintagmática como a disposição linear de planos numa sequência compreensível (p. 73), sugerindo a prescrição de um itinerário discursivo que é gerado através do próprio texto. Utilizaremos o conceito de sintagma narrativo na sua formulação restritiva e apenas para designar textos que presumem o estabelecimento de mecanismos de linearidade no seio de sistemas transmediáticos, como é o caso do discurso ideal aferido a partir da análise de *Blair Witch* ou do vínculo entre os textos filmicos em *Matrix*.

A narrativa transmediática parece integrar os dois eixos da língua de Ferdinand Saussure (1995): as relações sintagmáticas e paradigmáticas. Se as primeiras remetem para o eixo horizontal, uma cadeia linear e organizada de signos, as segundas remetem para o eixo vertical, a associação entre signos presentes e ausentes do enunciado através das faculdades mnemónicas do indivíduo. António Fidalgo (2004) resume da seguinte forma a diferença entre estes dois tipos de relações: “um é feito in praesentia, o sintagmático, e o outro in absentia, o associativo ou paradigmático” (p. 77). Ainda que as relações sintagmáticas entre composições transmediáticas não sejam muito frequentes, conforme iremos demonstrar, a inscrição de uma composição num mundo narrativo presume, necessariamente, relações paradigmáticas que associam os elementos narrativos presentes a todos aqueles que, apesar de ausentes, habitam o mesmo mundo possível da narrativa. Neste sentido, preferimos reservar o termo sintagma para instâncias que presumem a linearidade discursiva e utilizar o paradigma para descrever a associação entre elementos narrativos de várias composições e o processo de navegação não linear num mundo narrativo.

O transporte de unidades funcionais e motivos para os processos de narração transmediáticos requer adaptações que permitam contornar o vínculo entre a generalidade destas teorias e a linearidade do discurso. A narrativa transmediática compreende a dimensão funcional mais no plano macroscópico do mundo narrativo que no plano das estratégias de narração de uma obra singular. Os princípios formais da narrativa transmediática estão então ancorados a uma lógica dupla, que espelha também a natureza intra e intercomposicional destes sistemas narrativos. Cada obra singular articula um conjunto de motivos que, por sua vez, são

sintetizados e acrescentados ao mundo que a narrativa visa estabelecer. Porém, no plano estrutural, cada composição configura uma unidade funcional que acrescenta propriedades, atributos e níveis de significação à narrativa transmediática em que se inscreve. Se o motivo remete para a fábula e a sua articulação no plano mais vasto do mundo narrativo, a dimensão funcional enfatiza os discursos possíveis que uma determinada narrativa transmediática comporta.

A nossa proposta passa assim pelo reconhecimento de que os elementos narrativos que integram uma narrativa transmediática podem ser classificados de acordo com a sua função, que não se esgota no plano intertextual ou nas operações que permite ao utilizador, mas que é gerada e inferida no âmbito do próprio sistema textual. Procuraremos menos estabelecer uma gramática do que reconhecer formas e padrões de transmissão narrativos subjacentes a estes sistemas, numa postura com algumas afinidades com os formalistas. O nosso propósito passa então pela identificação de unidades funcionais transmediáticas, ou seja, por determinar em que medida as narrativas representadas em cada composição configuram enredos e personagens transmediáticas, cujo processo de transformação se manifesta em diferentes meios ou, pelo contrário, atestam um determinado estado de coisas.

4.1 - Índices

Uma parte substancial das composições que integram uma narrativa transmediática não partilham ações ou transformações e, em muitos casos, as próprias personagens que representam não são transmediatizadas, permanecendo restritas à composição em que foram produzidas. Apesar destas composições estarem necessariamente vinculadas a um mundo narrativo comum, as proposições narrativas que estas produzem refletem-se apenas nas propriedades do mundo narrativo. As histórias representadas nestas composições são inscritas na cronologia do mundo narrativo ou acrescentam-lhe atributos, mas o processo de transformação que as caracteriza permanece adstrito ao plano intracomposicional. Conforme veremos adiante, este é o tipo de relação intercomposicional mais frequente nestes sistemas narrativos, embora esteja longe de ser o único. Um índice transmediático é um elemento narrativo ou composição cujas ações e transformações não estendem para outras composições, mas antes são acrescentadas ao plano macroproposicional do mundo narrativo, enunciando estados ou contextos.

O transporte das unidades funcionais de Roland Barthes para um contexto transmediático permite classificar os elementos narrativos tendo em conta a função que desempenham no mundo possível da narrativa, que, neste caso, podem ser classificadas como integrativas. Tendo em conta que a inscrição num mundo narrativo coerente é o requisito mínimo para que uma composição seja admitida no seio de uma determinada narrativa transmediática, e que alguns textos se limitam a cumpri-lo sem sequer admitirem outras funções, consideramos que este é precisamente o elemento essencial de qualquer tipologia estrutural da narrativa

transmediática. Enquanto unidade funcional transmediática, uma composição postula sempre um vínculo ao mundo narrativo, podendo, porém assumir outras funções.

Encontramos no nosso corpus diversas composições cujo principal contributo transmediático se cinge à representação de índices. Desde logo, através de composições que visam narrar as origens do mundo narrativo e estabelecer as premissas em que este se desenvolve ou diverge da realidade. Em *Matrix NT*, por exemplo, uma das curtas-metragens de *Animatrix*, intitulada *The Second Renaissance Part I*, assume declaradamente este propósito, narrando o advento de um mundo dominado por máquinas e em que os humanos foram reduzidos a fonte energética. Em termos cronológicos, este é o primeiro elemento narrativo deste mundo e encontra-se temporalmente muito distante das suas composições axiais, a trilogia cinematográfica.

Este tipo de composição integrante encontra-se também em *Blair Witch*, através da narração dos alicerces que suportam o mito ficcional da bruxa de Blair. A premissa que sustenta a narrativa é apresentada numa miríade de textos difundidos através da internet, que podem mesmo ser classificados como uma composição singular, e que traduzem a intenção dos autores de desenvolverem e conferirem veracidade ao mito e sustentação à narrativa. O recurso a fragmentos de livros antigos, como em *The Blair Witch Cult*, ou recortes de jornais servem precisamente para estabelecer as propriedades comuns do mito e, conseqüentemente, do mundo narrativo. Os elementos narrativos mais antigos da cronologia deste mundo decorrem de textos ou fragmentos de textos colocados no site do projeto. É através destes elementos que ficamos a saber que o mito é anterior à própria cidade de Burkittsville, o único existente que possui correspondência no mundo real, e que tem por base uma tal Elly Kedward que, no final do século XVIII, terá raptado um grupo de crianças e, posteriormente, desaparecido. O mito sobrevive durante mais de dois séculos graças a uma série de tragédias inexplicáveis, acontecimentos bizarros e aparições fantasmagóricas recorrentes, que os autores também documentam no site.

Estas composições que descrevem o estado inicial de um mundo narrativo podem ser classificadas como motivos de introdução, cujo sentido só será evidente após a integração de um motivo complementar, que no caso de *Blair Witch* é o documentário ficcional. Tomachevski descreve a utilização desta classe de motivos em contos através do exemplo “dar uma missão ao héroi” (p. 148). Neste caso, o motivo central das duas principais histórias de *Blair Witch NT*, aquela que narra as peripécias dos jovens documentaristas até ao seu desaparecimento num bosque e a que investiga o que lhes terá acontecido, dependem do mesmo motivo introdutório: o mito da bruxa de Blair.

Inteligência Artificial NT, ao integrar composições com um nível mínimo de articulação entre diferentes criadores e ao não possuir um arquiteto narrativo sólido, como *Matrix NT*, *Twin Peaks NT*, *Star Wars NT* ou *Blair Witch MT*, permite a identificação de uma classe de índices

em que o processo de integração no mundo narrativo é, sobretudo, paratextual e metanarrativo. Apesar de lhe acrescentarem propriedades, as histórias representadas nestas composições permanecem de tal forma apartadas que só um vínculo extra-diegético garante inequivocamente a integração das duas composições no mesmo mundo narrativo. O utilizador é introduzido no ARG *The Beast* através de ferramentas promocionais do filme *IA: Inteligência Artificial* – trailers e cartazes – e só a um nível muito subtil é que as duas composições partilham existentes. Ambas assentam no mesmo motivo temático, o advento dos robôs, porém, este está longe de ser exclusivo desta narrativa, evocando preocupações e dilemas comuns na ficção científica⁵⁰. A unidade entre as duas composições opera-se então no plano extra-diegético, na medida em que estas não partilham histórias e o reconhecimento das propriedades do mundo narrativo decorre de paratextos do filme.

Star Wars, ao integrar também composições com um nível mínimo ou mesmo nulo de articulação entre diferentes criadores, apesar de possuir um arquiteto narrativo que impõe propriedades hierárquicas ao sistema, recorre também às propriedades unificadoras do paratexto ou da metanarratividade que, neste caso, assentam no reconhecimento do mundo narrativo como uma marca, num processo que pode ser equiparado à *brand fiction* de Carlos Scolari (2009). A mini-série de banda desenhada *Star Wars: Dawn of the Jedi: Force Storm* (2012) introduz a Ordem Je'daii, que antecede largamente os cavaleiros Jedi, ocupando um período temporal muito recuado e em que o mundo narrativo ainda não possui algumas das suas propriedades mais reconhecíveis. A semelhança fonética e na grafia entre Je'daii e Jedi permite o estabelecimento imediato de analogias e aproxima este texto do mundo narrativo mais vasto de *Star Wars*. Porém, é através do título de algumas outras referências paratextuais que o texto é inscrito no mesmo mundo narrativo das restantes composições e não confundido com uma história alternativa, uma paródia ou um texto apócrifo.

⁵⁰ O termo Robô é habitualmente atribuído ao dramaturgo checo Karel Čapek, que o terá utilizado numa peça de teatro em 1920. No campo da literatura de ficção científica, Isaac Asimov analisou pormenorizadamente os dilemas éticos e morais que a utilização de robôs irremediavelmente acarreta, formulando as três leis que regulam as relações entre humanos e robôs, e que estão implícitos tanto em *The Beast* como, sobretudo em *IA: Inteligência Artificial*.

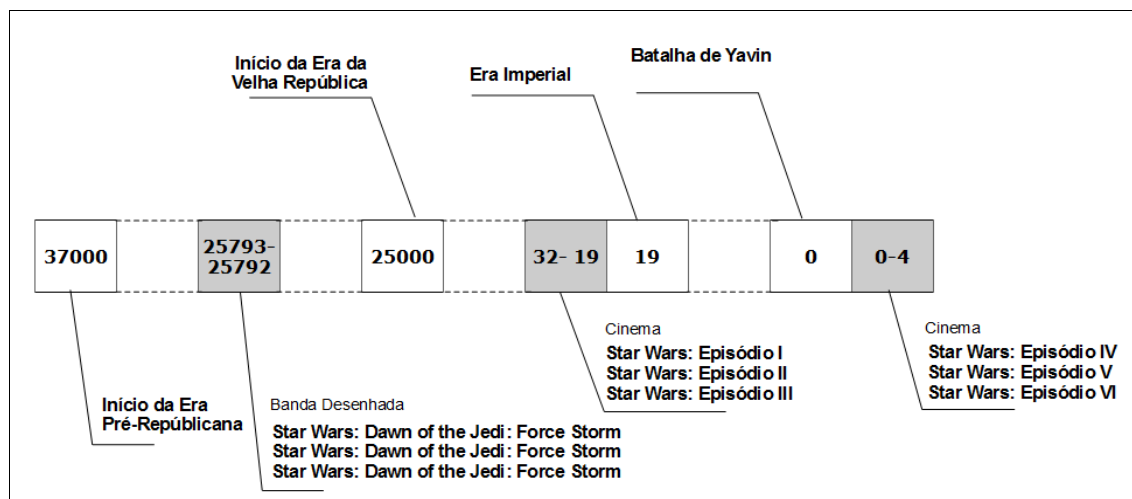


FIGURA 8: Fragmento de cronologia de *Star Wars NT* (Esta narrativa possui um calendário próprio, conhecido como o Galactic Standard Calendar)

Os índices transmediáticos podem assim ser classificados tendo em conta a forma como expressam o vínculo relacional e correspondente entre as composições. Enquanto alguns índices se inscrevem no mundo narrativo em termos análogos à figura retórica do *ethos*, traduzindo a intenção declarada do autor, e externa à diegese, de invocar a idoneidade e prestígio de um mundo narrativo já firmado, outros decorrem do *logos* e utilizam explicitamente o discurso narrativo para inscreverem a composição na narrativa transmediática. *Star Wars NT*, tendo em conta o seu carácter precursor, a própria longevidade da narrativa e a relevância estrutural das composições integrativas, em que a generalidade das ações não é transmediatizada e as composições permanecem funcionalmente autónomas, revela-se particularmente apropriado para a identificação de diferentes modalidades de inscrição de índices. Algumas composições apostam, sobretudo, na referência à marca *Star Wars* como principal facto de reconhecimento da expansão, escusando-se a representar existentes presentes em outras composições ou fazendo-o de uma forma vaga e referencial, por exemplo, a menção a determinado planeta. Outras preferem expandir elementos que não possuíam grande relevância funcional no texto em que foram introduzidos, como sucede em *Tales From The Mosley Cantina* (1995), que acrescenta características e atributos aos existentes presentes numa das mais célebres cenas de *Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança* (1977).

Estes índices podem também ser classificados de acordo com as propriedades dos elementos que inscrevem no mundo narrativo. Apesar da classificação de uma unidade funcional como um índice derivar da inexistência de ações ou transformações transmediatizadas, tal não significa que, num plano intracomposicional, o texto não represente ações, mas antes que estas permanecem circunscritas às composições em que são representadas e não se manifestam na estrutura transmediática. Apesar das proposições narrativas produzidas por elementos não transmediatizados operarem como meras unidades integrantes, que se

convertem num sumário em estados, estas podem representar motivos estáticos ou motivos dinâmicos. Utilizamos aqui, mais uma vez, a definição elaborada por Boris Tomachevski (1989) para designar a articulação de motivos num texto narrativo. O autor distingue entre estas duas classes de motivos predicando que os “motivos que mudam a situação chamam-se motivos dinâmicos e aqueles que não a mudam chamam-se motivos estáticos” (p. 149). Ainda que, à primeira vista, os motivos estáticos de Tomachevski se possam confundir com os índices de Roland Barthes, estes encontram-se alavancados menos à linguística que a critérios temáticos.

Um índice transmediático, que por definição não configura ações ou transformações transmediáticas, mas cujas proposições narrativas intracomposicionais possuem um motivo dinâmico, materializa-se quase invariavelmente numa história periférica, cronológica ou espacialmente distante daquelas que são representadas nas restantes composições. Esta classe de histórias insere-se na tipologia de Carlos Scolari das estratégias de expansão de mundos narrativos, que as equipara a satélites distantes com uma “relação reduzida com a macro-história” (p. 598).

Enquanto algumas composições prescrevem narrativas no plano intracomposicional, depois convertidas para estados e enunciados conjunturais no plano transmediático, outras remetem desde logo para motivos estáticos. É o caso, por exemplo, de *A Guide to Twin Peaks* e de outras composições ilustrativas, como mapas ou enciclopédias de mundos narrativos.

O carácter extremamente heterogéneo das composições que constituem *Star Wars NT* permite também identificar a adição de motivos dinâmicos a textos cuja função aparente é ilustrativa. *The Essential Guide to Alien Species* (2001) e *Galactic Phrase Book & Travel Guide* (2001), por exemplo, além de reorganizarem elementos narrativos distribuídos por uma miríade de composições e de acrescentarem detalhes a existentes, introduzem elementos narrativos que não figuram em nenhuma das outras composições. Estes dois textos possuem a particularidade de serem também artefactos diegéticos, na medida em que existem na própria narrativa, desta feita atribuídos a autores ficcionais e não aos que assinam realmente estas obras.

As composições integrativas são então as mais frequentes em mundos narrativos transmediáticos, seja pela dificuldade em articular múltiplos criadores ou por imposições das indústrias culturais. Este modelo de relação intercomposicional é particularmente notório em *The Beast/1.A: Inteligência Artificial*, em que estão manifestamente ausentes outras funções narrativas. Por outro lado, mesmo em narrativas que logram desenvolver enredos narrativos, há diversas composições que se classificam funcionalmente como índices, seja por operarem como motivos de introdução, histórias periféricas ou motivos estáticos.

Todos os índices partilham características comuns e que residem na sua função no desenvolvimento de mundos narrativos e no estabelecimento de discursos possíveis. As composições que classificámos como índices não possuem um impacto estrutural determinante nos outros textos que integram a narrativa, podendo ser eliminadas sem prejudicar a produção de sentido ou interferir na interpretação de sintagmas narrativos. Configuram invariavelmente um acesso não linear, na medida em que, enquanto índices transmediáticos, não prescrevem ou sequer sugerem qualquer ordenação do discurso narrativo. Se em algum momento se inserem numa cadeia de transmissão narrativa transmediática, isso deve-se exclusivamente a propriedades do dispositivo, a imposições das indústrias culturais ou às hierarquias que o ecossistema mediático predica, e não a fatores narrativos. Aliás, mesmo no caso de *Balir Witch NT*, em que identificámos as marcas de um discurso ideal, os índices que aqui apresentámos são externos à história em que este discurso possível se manifesta – a investigação do desaparecimento dos jovens – acrescentando-lhe apenas informação contextual. A matéria do índice é então o paradigma, na medida em que este assenta exclusivamente na associação entre os elementos presentes numa composição e todos aqueles que constituem o mundo possível da narrativa.

TABELA 2

Índices Transmediáticos	
Motivos Dinâmicos	Motivos Estáticos
Transformação	Exposição ou Contexto
Ex: Elementos narrativos nucleares de composições integrativas	Ex: Elementos narrativos estáticos, citados ou referenciados em composições integrativas

4.2 - Funções, episódios e plots

A prática de desenvolver intrigas transmediáticas é bastante menos comum que a mera integração das composições num mundo narrativo coerente. Para que exista uma intriga transmediática, é necessária uma transformação que se produza através de diferentes meios, com as proposições narrativas extraídas em cada composição a assumirem funções no estabelecimento de uma lógica narrativa. Se, no caso dos índices, a proposição tinha como paradigma funcional a integração de elementos narrativos no mundo narrativo, este nível superior das funções remete para a lógica narrativa na inscrição de ações e eventos num mundo narrativo possível.

À semelhança da generalidade das categorias herdadas da linguística, também o conceito narratológico de função está vinculado à leitura linear. Barthes (1975) começa precisamente por distinguir duas classes de funções, as catalisadoras e as nucleares, ou cardinais. Enquanto as primeiras são complementares à história e essencialmente cronológicas, as segundas são também lógicas, conduzindo a história em determinadas direções: “as unidades catalisadoras

não são mais do que consecutivas, enquanto as funções cardinais são consecutivas e consequenciais” (p. 248).

A relação entre estas funções e a superfície linear do discurso é evidente, na medida em que estas remetem para o plano sintagmático, o conjunto articulado e sucessivo de enunciados narrativos apresentados de forma linear. A utilização deste termo no campo do cinema por Christian Metz (1999a) traduz precisamente os modelos específicos de representação narrativa que caracterizam este meio, especialmente propícios para o reconhecimento de unidades funcionais sucessivas num enquadramento temporal. O autor francês argumenta que a ordenação das imagens que integram um filme “numa sequência inteligível – corte e montagem – transporta-nos para o âmago da dimensão semiológica do filme” (P. 73). A análise sintagmática de Metz espelha esta relação entre a sucessão de proposições e a sua ordenação no tempo do discurso, identificando, por exemplo, a conjugação de sintagmas lineares, paralelos ou alternados.

A aplicação do termo sintagma no campo das narrativas transmediáticas implicaria que este fosse suficientemente expandido para comportar ações que se manifestam em diferentes composições e segundo todas as combinações discursivas possíveis. Tendo em conta que o conceito de sintagma narrativo é menos flexível que outros termos emanados da linguística, como os índices e as funções, cuja etimologia permite uma interpretação mais abstrata que linguística, iremos utilizá-lo de forma parcimoniosa. Classificaremos como sequências transmediáticas todas aquelas em que o plano sintagmático se articula numa multiplicidade de discursos narrativos possíveis, reservando o conceito de sintagma narrativo para as sequências transmediáticas que sugerem ou impõem uma determinada ordenação discursiva.

Começamos então o processo de identificação e classificação de funções transmediáticas, e, consequentemente de intrigas, por um dos exemplos mais estudados: *Matrix NT*. Referimos já que há um elemento narrativo transversal à curta-metragem *Final Flight of the Osiris*, *Enter the Matrix* e o filme *Matrix Reload*, que identificámos como uma micro-narrativa. Aprofundando esta nossa conclusão, é possível aferir a função que cada uma destas composições assume na preparação do ataque à cidade livre de Zion. A curta-metragem de animação narra a forma como a tripulação do Osiris obtém a informação de que o exército sentinela se prepara para atacar Zion de surpresa e que, em verdade, se encontra já muito próximo do seu objetivo. Antes do Osiris ser destruído, um dos protagonistas desta história consegue entrar no mundo virtual da Matrix e deixar uma encomenda numa caixa de correio. Esta encomenda é recuperada no videojogo *Enter The Matrix* pela personagem Niobe, que informa os restantes comandantes e, em conjunto, decidem convocar todas as suas forças para a defesa de Zion. Por fim, em *Matrix Reload*, a tripulação do Nebuchadnezzar, que inclui os principais protagonistas da narrativa fílmica, é informada que deve retornar à cidade para tomar parte na sua defesa. O ataque a Zion é um *plot* central nos dois últimos filmes da

trilogia, que se conjuga com o próprio processo de transformação do herói, conferindo-lhe a necessária motivação e enquadramento a muitas das suas decisões.

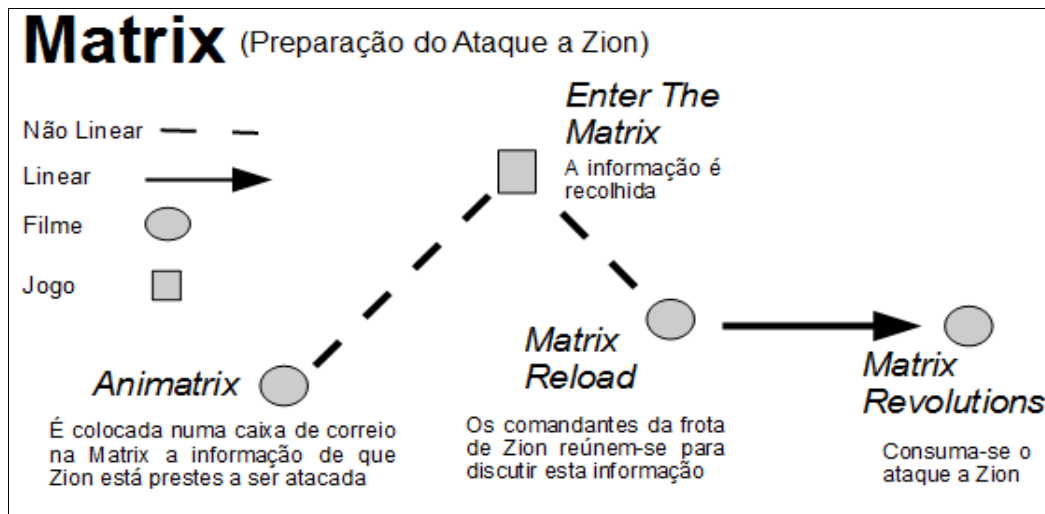


FIGURA 9: Ataque a Zion em *Matrix NT*

As proposições narrativas extraídas nestas composições formam um articulado de ações e consequências ou, como afirma Barthes (ibid.) a propósito das funções nucleares, correspondem a momentos de “risco” (p. 248) na narrativa, determinando a sua progressão. Neste sentido, diferem dos índices por a ação não ficar circunscrita ao plano intracomposicional ou ser acrescentada ao mundo narrativo como um integrante, sob a forma de uma proposição qualificativa que descreve um estado ou conjuntura, mas por se inscrever numa lógica narrativa transmediática, em que cada composição assume relevância funcional.

O estabelecimento de intrigas transmediáticas está longe de ser recorrente nestes sistemas, mas *Matrix* não representa, de todo, um exemplo isolado. A primeira intriga transmediática pode ser recuada a *Star Wars NT*, num outro exemplo já referenciado nesta tese e que agrega elementos narrativos dos filmes *Star Wars Episódio V: O Império Contra-ataca* e *Star Wars Episódio VI: O Regresso de Jedi*, bem como do romance *Shadows of the Empire*. Han Solo, um dos protagonistas da narrativa fílmica, é capturado e isolado num bloco de carbonite na primeira destas composições. As tentativas da Princesa Leia para descobrir o seu paradeiro são narradas no romance e o último filme da então única trilogia de *Star Wars* inicia-se precisamente com a sua frustrada tentativa para o resgatar. Tal como em *Matrix*, estes elementos narrativos distinguem-se de muitas das composições de *Star Wars NT* que classificámos previamente como índices. A mesma técnica tinha sido ensaiada em *Star Trek NT*, com a história do vilão Khan a ser representada no episódio *Space Seed* (1967) da primeira temporada da série televisiva, continuada no filme *Star Trek II: A Ira de Khan* (1982) e, muito posteriormente, retomada em *Star Trek - Além da Escuridão* (2013).

Matrix NT e, principalmente, *Star Wars NT* sugerem também uma hierarquização das funções que reflete as conclusões de Roland Barthes (ibid.), mas, sobretudo, de Seymour Chatman

(1978). O autor distingue entre ações e eventos nucleares e satélites, com os primeiros a designarem elementos que não podem ser eliminados sem comprometerem seriamente a narrativa e os segundos a poderem ser omitidos sem prejudicar a lógica narrativa. Chatman inspira-se explicitamente nas funções cardinais e catalisadoras de Roland Barthes, procurando estabelecer os seus equivalentes na narrativa cinematográfica. Para Chatman, os eventos narrativos “possuem não apenas uma lógica relacional, mas também uma lógica hierárquica” (p. 53), que pode ser intuída de forma consensual na generalidade das histórias. A dificuldade em aplicar esta fórmula rigorosa no âmbito da narrativa transmediática remete, uma vez mais, para a sua dupla natureza, intracomposicional e intercomposicional. Uma ação ou evento transmediático pode ser secundário numa composição, enquanto em outra, pelo contrário, pode constituir o *plot* principal. É o que sucede em *Final Flight of the Osiris*, em que a descoberta do ataque eminente a Zion funciona como *plot* central, enquanto a sua relevância funcional no filme é secundária. Por outro lado, a própria aplicação do termo *plot* no videojogo *Enter the Matrix* não está isenta de polémica, sendo legítimo argumentar que apesar de um jogo poder produzir proposições narrativas, não possui um *plot* central ou este não é funcionalmente crucial para a simulação, como pretendem ludologistas como Espen Aarseth (2004) ou Markku Eskelinen (2001, 2004).

A identificação de satélites ou funções catalisadoras para designar proposições meramente sequenciais e que não implicam escolhas ou percursos narrativos não parece adequada para descrever as intrigas transmediáticas presentes em *Matrix NT* e *Star Wars NT*. Por outro lado, ambas parecem depender de outros eventos nucleares, que no caso de *Matrix NT* é o ataque efetivo a Zion, ainda que estes, por sua vez, possam não assumir a forma transmediática e permaneçam atracados a uma composição singular ou sejam monomediáticos. A formulação de Barthes e de Chatman prevê este vínculo dependente entre catalisadores ou satélites em relação a núcleos. Por este motivo, preferimos classificar a articulação destas proposições narrativas transmediáticas como um episódio, num sentido equivalente ao que Aristóteles (2008) utiliza na análise da epopeia. O filósofo grego define o episódio como uma unidade narrativa paralela ou complementar ao enredo, descrevendo-o da seguinte forma:

O argumento da Odisseia não é longo: certo homem anda errante muitos anos fora do seu país, vigiado por Poséidon e sozinho e, entretanto, em sua casa, os seus bens são desbaratados por pretendentes que conspiram também contra o seu filho. Então, chega ele, depois de sofrer uma tempestade e, dando-se a conhecer a alguns, ataca e salva-se, matando os seus inimigos. Isto é o enredo propriamente dito; tudo o mais são episódios. (p. 74)

Segundo este exemplo demonstrativo, o episódio das sereias, o encontro com Circe e o combate com o ciclope devem ser classificados como episódios. Uma análise correspondente de *Matrix NT*, por exemplo, sugere que tanto a preparação do ataque a Zion como a própria batalha que este motiva são episódios, e que só a saga de Neo, a partir do momento em que responde ao apelo à aventura e aceita a pílula vermelha até cumprir o destino do escolhido, pode ser classificado como um enredo. A mesma conclusão pode ser transposta para *Star*

Wars, em que o episódio da libertação de Han Solo é apenas mais um dos muitos que esta narrativa integra e a sua única particularidade reside na ativação de propriedades transmediáticas. Num sistema narrativo em que a expansão e a própria transmediação decorrem do desenvolvimento de um mundo narrativo que incorpore múltiplas histórias, a estrutura episódica parece especialmente adequada para o descrever.

No entanto, há casos em que a articulação transmediática de proposições narrativas não tem como função estabelecer episódios, mas antes a sua integração no enredo principal da narrativa. A dificuldade em admitir, em termos meramente narratológicos, a existência de um enredo principal singular e transversal a uma narrativa transmediática decorre de estes representarem menos uma história central que um mundo narrativo. O primeiro exemplo que apresentaremos de um *plot* transmediático é precisamente *Twin Peaks NT*, cujas limitações identificadas por Aaron Smith (2009) decorrem precisamente do seu vínculo a uma história singular e central (p. 46), que determina em absoluto a representação deste mundo narrativo e é crucial em quase todas as composições que o constituem.

Twin Peaks NT pode ser resumido a duas histórias distintas, atracadas ao mesmo elemento narrativo, a morte de Laura Palmer. O filme não é sequer concebido como uma composição autónoma e os seus significados só podem ser atualizados numa relação de correspondência com a série de televisão. Ao contrário de *Matrix NT*, as proposições transmediáticas de *Twin Peaks* não constituem episódios, mas antes um *plot* transmediático, que preserva mecanismos de linearidade e permite a classificação de eventos satélites e nucleares. E.M. Forster (2002) ilustra a sua definição de *plot* com o argumento amplamente citado de que “o Rei morreu e a Rainha morreu” seria uma história, enquanto o “Rei morreu e a Rainha morreu de desgosto” constituiria um *plot*. O autor expande esta demonstração recorrendo precisamente à formulação elementar de um *plot* de mistério:

A Rainha morreu, ninguém sabia o motivo, até que se descobriu que tinha sido o desgosto pela morte do Rei. Este é um plot com um mistério no seu seio, uma forma capaz de sustentar diversos desenvolvimentos. Suspende a sequência temporal e afasta-se o máximo que as suas limitações permitam da história. (p. 61)

A narrativa transmediática *Twin Peaks*, se nos centrarmos exclusivamente na série televisiva e no filme, permite o reconhecimento de dois *plots* – as vicissitudes que conduzem ao homicídio de Laura Palmer e a subsequente investigação deste crime – que se interpenetram e partilham um evento nuclear, cuja remoção comprometeria irremediavelmente ambos. Por outro lado, esta narrativa presume também um discurso linear, com o filme a agregar o desfecho possível destes dois *plots*, e, conseqüentemente, a permitir a identificação de um *plot* transmediático singular, que integra duas histórias e dois modelos de representação numa linha narrativa comum.

Mesmo as restantes composições que integram a narrativa, em que a linearidade discursiva não é imposta ou sugerida, preservam uma relação profunda com este *plot*, podendo ser classificados como textos complementares. Com a exceção de *A Guide to Twin Peaks* e de *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper*, todas as outras composições reenviam o utilizador menos para o mundo narrativo que para o *plot* transmediático, não acrescentando novas histórias ou motivos, mas proposições narrativas secundárias que se articulam com o *plot* transmediático. A singularidade do livro *O Diário Secreto de Laura Palmer* e do audiobook *The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper* reside na utilização dos níveis de narração, que em ambas as composições deriva de um narrador autodiegético em que o sujeito da enunciação e o enunciado são temporalmente simultâneos.

O desenvolvimento de *plots* transmediáticos parece decorrer das propriedades dos meios que integram estes sistemas, nomeadamente da sua tipologia discursiva. O arco narrativo da série televisiva *Ficheiros Secretos*, por exemplo, que se distingue do *plot* interno de cada episódio e é transversal a toda a narrativa, é retomado no *plot* de *Ficheiros Secretos: O Filme* que, conforme mencionámos anteriormente, funciona como derradeiro episódio da quinta temporada e sugere alguns elementos narrativos que serão preponderantes na sexta temporada. Esta temporada começa precisamente com o agente Fox Mulder a relatar as ações representadas no filme a um painel de agentes e especialistas do FBI e com o seu rival, o infame Cancer Man, a garantir aos seus aliados que conseguirá encobrir as descobertas de Mulder. Este tipo de estratégias reforça o vínculo entre as duas composições e enfatiza a linearidade discursiva, sugerindo que a sucessão de ações e eventos tem correspondência na superfície discursiva.

Blair Witch NT também permite vislumbrar um mecanismo de *plot* semelhante, com o desaparecimento dos jovens no bosque e os esforços para determinar o que lhes terá sucedido a assumirem uma função central em várias composições, entre elas o documentário. À semelhança do que sucede em *Twin Peaks NT* e *Ficheiros Secretos NT*, também em *Blair Witch NT* o filme funciona como desfecho do *plot* transmediático. Ainda assim, a necessidade de conferir materialidade e verosimilhança a um mundo ficcional exige que muitas das suas composições tenham, sobretudo, uma função integrante, menos assente no *plot* que no estabelecimento do mito da bruxa de Balir. De qualquer forma, esta narrativa foi posteriormente expandida, com a introdução de histórias autónomas, transformando o desaparecimento dos jovens menos no *plot* transmediático que num dos episódios representados neste mundo narrativo. A estreia em 1999 de uma sequência cinematográfica e, em 2000, de três videogames assentes neste mundo narrativo, mas passados nos anos de 1940, é indicativa desta estratégia expansionista e dos efeitos da adição de novas histórias a este mundo narrativo.

Em conclusão, a narrativa transmediática não contempla apenas proposições narrativas que atestam as propriedades do mundo narrativo e integram elementos ou histórias periféricas.

Estes sistemas podem também comportar histórias transmediáticas, com as composições a realizarem funções mais complexas e que garantem a representação de uma cadeia de ações e consequências transmediáticas. O modelo mais comum de enredo transmediático é o episódio, na medida em que a ênfase no mundo narrativo como mecanismo gerador de histórias está subjacente à generalidade dos programas narrativos transmediáticos. Contudo, é possível identificar alguns exemplos de composições transmediáticas que se vinculam a um *plot*, ainda que assentem em sistemas narrativos em que a representação de uma história nuclear prevalece sobre o mundo narrativo e, sobretudo, decorre de processos de transmediação que envolvem cinema e televisão. Quando um determinado enredo, seja ele episódico ou um *plot* central, exige uma determinada ordenação discursiva, pode ser classificado como um sintagma transmediático, em que a dimensão sintagmática emerge a partir de um percurso intercomposicional pré-determinado, como é o caso de *Ficheiros Secretos* e de algumas composições de *Twin Peaks*.

Por fim, os episódios e *plots* numa narrativa transmediática podem assumir uma formulação expansiva e não necessariamente transmediática. Um conjunto de composições que utilizam o mesmo meio podem constituir um enredo singular ou integrar diversos episódios que se articulam apenas no plano intercomposicional, não assumindo a forma transmediática. Esta estratégia é particularmente notória em composições cinematográficas, como a trilogia *Matrix* ou as duas trilogias *Star Wars*, podendo assumir uma enorme centralidade nas estratégias de representação de um mundo narrativo. Ainda que este tipo de relação não configure uma função transmediática, mas antes um sintagma intercomposicional, iremos retomá-lo no âmbito específico da análise do lugar do cinema num sistema transmediático.

TABELA 3

Funções Transmediática	
Episódio	Plot
Discurso Linear e/ou Não Linear	Discurso Linear e/ou Não Linear
O mundo narrativo comporta múltiplas histórias diferentes, podendo ou não possuir uma história central.	O mundo narrativo possui uma história central.

4.3 - Entidades transmediáticas

Esta categoria operatória remete para as propriedades navegacionais dos sistemas transmediáticos e articula-se com as unidades funcionais da narratologia – índices e funções –, operando-as no plano da transmediação. Neste sentido, estas não são funções, mas antes a

conjugação de entidades transmediáticas que permitem a transmediação das proposições que constituem o mundo narrativo. Estas entidades acrescentam predicados transmediáticos aos elementos narrativos representados em cada composição e remetem para o plano funcional dos invariantes do processo de narração. A identificação destas entidades permite determinar em que medida um elemento narrativo pode ser classificado como transmediático, traduzindo a correspondência entre índices e funções com a representação de existentes e eventos.

Começamos precisamente pelos existentes transmediáticos, cuja relevância no seio das teorias narrativas tem sido invocada por autores como Seymour Chatman (1978) e Marie-Laure Ryan (1991). Enquanto produto da articulação de índices e funções, um existente manifesta-se e pode sofrer múltiplas transformações ao longo de uma narrativa transmediática. Em *Star Wars*, determinadas composições, como *The Essential Guide to Alien Species* ou *Galactic Phrase Book & Travel Guide*, atestam as mutações que os vários textos narrativos vão imprimindo a planetas ou a instituições. A coerência e coesão exigem que os efeitos da narração sobre os existentes se inscrevam na sua cronologia, passando a determinar e a limitar as proposições possíveis que sobre estes podem ser produzidas. O planeta Tatooine, por exemplo, que é a terra natal de Anakin Skywalker e onde, posteriormente, o seu filho Luke passará a infância e a juventude, é originalmente um planeta fértil, mas, na sequência de um violento conflito, transformou-se num deserto. O planeta é representado ou mencionado em dezenas de composições, além da importância crucial que assume nas duas trilogias, que espelham de forma transmediática as suas múltiplas mutações, tanto em termos ecológicos como sociais ou tecnológicos.

Ao contrário da definição de Dena (2009) do artefacto diegético como uma “ligação diegética entre um mundo imaginado e o real” (p. 283) que se abre à interação com o utilizador, e que remete para a projecção de um mundo narrativo na realidade, um existente transmediático é produzido no texto narrativo transmediático e depende das condições proposicionais que determinam a sua representação. Chamamos sincronização a este processo em que um existente invoca as suas propriedades e atributos cronotópicos, permitindo a inscrição da composição em que é representado na cronologia do mundo narrativo. A sincronização dos existentes é particularmente relevante em mundos narrativos muito vastos, como *Star Wars NT*, e não indicativa da sua pertinência funcional no plano intracomposicional. Estes existentes podem ser evocados apenas sob a forma de exposição, nomeadamente através de diálogos secundários ou pouco relevantes na representação da narrativa.

A personagem pode também ser erigida a entidade transmediática, ainda que este processo requiera invariavelmente um nível de articulação bastante profundo entre diferentes criadores e, tendo em conta a relevância da personagem no plano actancial, pode mesmo exigir um arquiteto narrativo que garanta a coerência das suas ações e das inevitáveis consequências. Uma vez mais, o arquétipo da personagem transmediática encontra-se em *Matrix NT*, através do desenvolvimento de um arco narrativo que permite justificar e

enquadrar as decisões tomadas por Niobe. Esta personagem é extremamente relevante num dos episódios desta narrativa, ocupando o vértice de um triângulo amoroso que opõe um dos mais fanáticos fieis de Neo a um dos seus detratores. As escolhas que a personagem terá que fazer vão necessariamente condicionar o seu eventual apoio a Neo. É precisamente este processo de transformação que é representado de forma transmediática no videogame *Enter the Matrix* e nos filmes *Matrix Reload* e *Matrix Revolutions*.

As propriedades transmediáticas da personagem permitem então a aplicação da tipologia elaborada por E.M. Forster (2002). Tomaremos como referência apenas as personagens transmediáticas, ou seja, aquelas que são representadas em mais do que uma composição, seja através da ação ou da sua exposição referencial através do narrador ou dos diálogos das personagens. Forster, referindo-se especificamente aos modelos de representação patentes no romance literário, divide as personagens em duas classes: planas e redondas. As primeiras classifica-as como “construídas em torno de uma ideia ou qualidade singular” (p. 48) e atribui às segundas mais do que um fator, traduzindo a própria complexidade humana. Uma personagem transmediática que é representada de forma estática nas várias composições, sem sofrer qualquer processo transformativo, é decididamente plana, na medida em que, no máximo, a sua transformação estará consignada à dimensão intracomposicional.

A personagem plana é extremamente recorrente nas narrativas transmediáticas. Em *Star Wars NT*, por exemplo, há toda uma galeria de vilões e personagens secundárias que, apesar de estarem presentes em diferentes composições, não logram expor mais do que um número restrito de características exclusivamente vinculadas à sua dimensão funcional na narrativa, aproximando-se frequentemente da caricatura ou da personagem tipo. O mesmo sucede em *Matrix NT*, com algumas destas personagens a serem mesmo programas informáticos que, por definição, se submetem e realizam numa função. Por outro lado, a utilização da personagem plana pode servir propósitos narrativos, como é o caso das personagens principais de *Blair Witch NT*, funcionalmente reduzidas às propriedades basilares que caracterizam a sua representação no género do terror. O próprio agente Cooper de *Twin Peaks*, apesar de estar presente em três composições, nunca abandona o registo auto-reflexivo do detetive no *film noir*.

Quanto à personagem redonda, a sua utilização numa narrativa transmediática tende a ser parcimoniosa e restrita. Apesar da sua dimensão transmediática, Niobe não é uma protagonista da trilogia cinematográfica e Neo, o herói da saga, está praticamente ausente das restantes composições. O mesmo sucede em *Batman NT*, com as personagens secundárias do filme, como Harvey Dent, a constituírem arcos narrativos transmediáticos, enquanto o protagonista permanece atracado em exclusivo ao texto fílmico.

É também este o caso do *Universo Cinemático Marvel* que, além de onze longas-metragens, inclui cinco curtas-metragens e a série televisiva *Agents of S.H.I.E.L.D.*, estando previstas

mais expansões televisivas e a integração da própria banda desenhada neste universo⁵¹. O protagonista da série *Agents of S.H.I.E.L.D.*, o agente Phil Coulson, é um personagem secundário em vários filmes e possui um arco narrativo contínuo e que se manifesta ao longo de diversas composições. Surge inicialmente no primeiro filme da série, *Homem de Ferro* (2008), em que, aparentemente, terá morrido às mãos de um dos vilões. Segundo informações fornecidas em outras composições, nomeadamente através de diálogos expositivos, ficamos a saber que terá sido reanimado. Este acontecimento é determinante na progressão e desenvolvimento desta personagem, permitindo enquadrar as suas ações e decisões subsequentes, inclusive a constituição da agência S.H.I.E.L.D., que tem por missão investigar e enfrentar fenómenos bizarros relacionados com super-heróis e que é o motivo central da série televisiva.

Giovagnoli (2011) reconhece a relevância da personagem na narrativa transmediática, admitindo as semelhanças estruturais entre a sua representação nestes sistemas narrativos e nos modelos tradicionais:

Começando na exposição e continuando, da primeira viragem até ao ponto médio, da segunda viragem até ao clímax e à resolução da história, a personagem vai-se desenvolvendo, de uma situação inicial de resistência à transformação interior para um desfecho que a transformará para sempre. (Giovagnoli, p. 79)

Apesar da perspectiva deste autor estar claramente vinculada aos sistemas narrativos lineares e presumir a transferência paramétrica destes modelos de representação para as narrativas transmediáticas, como assinalámos em capítulos anteriores desta tese, não deixa de refletir as inflexões que a articulação de uma personagem através de diferentes meios permitem configurar. A personagem, tal como os demais existentes, sofre transformações que se registam na cronologia do mundo narrativo e impõem condições no plano macroproposicional, materializadas em correspondências semânticas no mundo narrativo.

A transmediação de uma personagem permite assim a sua sincronização no mundo narrativo e, simultaneamente, demonstra a sua variância hierárquica. A personagem transmediática é então uma variável, cuja representação e dimensão funcional não é constante em todas as composições em que é representada. Os protagonistas das composições fílmicas, por exemplo, tendem a converter-se em personagens planas quando transportados para outro meio, como sucede a Luke Skywalker em *Star Wars NT*, a Neo em *Matrix NT* ou mesmo a muitos dos super-heróis que integram o *Mundo Cinemático Marvel*. Voltaremos a esta conclusão na próxima parte desta tese, quando procurarmos determinar o lugar do cinema numa narrativa transmediática.

⁵¹ Apesar da adaptação de super-heróis da banda desenhada pelo cinema possuir uma longa tradição, é muito raro que o filme se inscreva na continuidade do universo representado nos comics. Tal como afirma Will Brooker (2012), a obra cinematográfica pode não adaptar sequer um texto particular ou tão pouco se inscrever na linha temporal dos comics. O filme tende a dar origem a novelas gráficas autónomas e, mesmo quando participa na reformulação de uma personagem, como sucedeu com o Super-Homem dos anos de 1970, permanece externo à continuidade representada na banda desenhada.

Por fim, também os eventos constituem entidades transmediáticas, articuladas a partir de índices e funções intercomposicionais. Os atos transformativos podem manifestar-se em várias composições, seja através da descrição e representação da ação, seja da exposição referencial, permitindo, à semelhança do que sucede com os existentes, a sua sincronização na cronologia do mundo narrativo. Os eventos remetem então para a dimensão temporal, na medida em que se inscrevem no tempo da história e são organizados no tempo do discurso.

O plano dos eventos sempre assumiu uma importância crucial na narrativa linear, estando a sua representação vinculada ao *plot* e à lógica narrativa, convidando a metodologias de análise que identifiquem e classifiquem a sua representação assíncronica nos tempos da história e do discurso, como propôs Gérard Genette (1995). Seymour Chatman (1978) define os eventos como ações ou acontecimentos que acarretam mudanças de estado (p. 44) e vincula-os à própria lógica da história, argumentando que o *plot* é a dimensão do evento (p. 42). No entanto, conforme vimos em capítulos anteriores, a narrativa transmediática obriga a uma reconfiguração profunda da ideia de discurso e do *plot* como manifestação de uma história no discurso. Conforme argumentámos anteriormente, o *plot* transmediático é uma estratégia relativamente rara e tende a materializar-se mais numa combinação particular de discursos possíveis do que num discurso linear e monolítico. A generalidade dos eventos que constituem uma narrativa transmediática remetem para os princípios que regulam o mundo narrativo e articulam-se na lógica do mundo possível da narrativa.

Em mundos narrativos cronologicamente vastos ou extremamente fragmentados, como *Star Wars*, *Star Trek*, *Matrix* ou o *Universo Cinemático Marvel*, o processo de transformação deixa marcas no mundo narrativo, permitindo a identificação de eras ou períodos que determinam a produção de proposições narrativas possíveis nestes mundos. *Star Wars NT*, por exemplo, possui diversas eras, da longínqua Pré-Republicana à Nova Ordem Jedi, que inscrevem propriedades e atributos específicos no mundo narrativo. Estas eras são fruto de ações das personagens ou de acontecimentos e, por sua vez, determinam o enquadramento actancial de todos os agentes da narrativa, podendo manifestar-se em diversas composições. A transição da República Velha para a Era Imperial é narrada na primeira trilogia, permitindo sincronizar todas as composições subsequentes na cronologia do mundo narrativo. Em sistemas narrativos transmediáticos mais simples, como *Twin Peaks NT*, em que o próprio mundo narrativo se encontra vinculado a uma história singular, um determinado evento pode assumir centralidade, como a morte de Laura Palmer, condicionando todas as proposições possíveis do mundo narrativo e produzindo amplos efeitos em todos os seus existentes.

Um dos mecanismo utilizados para sincronizar as composições e os elementos nelas representados com a cronologia do mundo narrativo é o que classificamos como crises. Ou seja, ações e acontecimentos que produzem amplos efeitos nos existentes, e que, por sua vez, geram ações cujo desfecho terá efeitos correspondentes nas subsequentes representações do mundo narrativo. O papel do cinema no desenvolvimento de um mundo

narrativo é realçado precisamente pela ênfase que este assume em crises. Em *Star Wars NT*, por exemplo, as ações e acontecimentos que conduzem ao fim da República Velha e do Império são narrados, respetivamente, na primeira e na segunda trilogias cinematográficas. A saga de Neo em *Matrix*, que é o único articulado de ações que inscreve perturbações substantivas à lógica do mundo narrativo, promovendo a renegociação do contrato entre homens e máquinas, é representada exclusivamente nos textos filmicos. Um argumento semelhante pode ser utilizado no *Universo Cinemático Marvel*, com as composições cinematográficas a representarem quase invariavelmente o clímax e o desfecho do conflito que está subjacente à crise.

Escolhemos o termo crise para designar este mecanismo gerador de atributos e eventos devido à sua relação com os *comics* norte-americanos, que têm funcionado como laboratório para a expansão narrativa. Tanto a DC Comics como a Marvel possuem personagens e narrativas transmitidas de forma ininterrupta durante décadas e, sobretudo a partir dos anos de 1980 e 1990, procuraram estabelecer sinergias entre as suas múltiplas publicações, desenvolvendo, para esse efeito, arcos narrativos que envolvessem a totalidade dos seus super-heróis. A crise é então um evento com consequências potencialmente extremas e cujo desfecho determina ou condiciona a totalidade do mundo possível da narrativa. O termo é utilizado precisamente em *Crisis on Infinite Earths*, que permitiu a reformulação completa do universo DC, eliminando relações de continuidade e estabelecendo mundos narrativos paralelos. A Marvel, desenvolveu estratégias semelhantes, ainda que sem repercussões tão extremas no mundo narrativo.

O nosso corpus inclui uma narrativa transmediática que utiliza um evento singular de uma forma análoga àquela que encontramos em *Crisis on Infinite Earths*, que também reproduz na diegese a eliminação e posterior refundação do mundo narrativo. Demos já conta deste exemplo na genealogia da narrativa transmediática, em que o filme *Star Trek* (2009) estabelece um novo mundo narrativo possível, introduzindo um elemento disruptivo que, através da sua ação, irá alterar a cronologia já estabelecida do mundo narrativo. Ao contrário do reboot, em que a recriação do mundo narrativo é extra-diegética, não sendo em nenhum momento representada na história, esta estratégia utiliza as propriedades e atributos de um mundo narrativo possível para promover o seu desvio, uma linha temporal alternativa e que poderemos classificar como impossível. Quando Spock viaja para o passado, alterando o mundo da sua própria juventude, a sua ação permite cruzar o horizonte de eventos da narrativa que, a partir de então, passa a admitir o encadeamento de dois mundos narrativos possíveis, com propriedades e atributos singulares. O termo horizonte de eventos é retirado da física e pretende designar um buraco negro, quando as leis físicas conhecidas do tempo e do espaço deixam de ser aplicáveis. Neste caso, Spock não se limita a atravessar de forma literal um buraco negro e a viajar no tempo, mas a sua ação inscreve um buraco negro no seio

da própria narrativa, que, a partir deste ponto na linha temporal do mundo narrativo, passou a contemplar uma realidade alternativa.

Outra estratégia de sincronização de eventos num mundo narrativo é o desenvolvimentos de sequências alternadas, em que uma composição invoca uma relação de simultaneidade temporal com outros textos que constituem a narrativa. Carlos Scolari (2009) identifica também as histórias paralelas como uma estratégia de expansão de mundos narrativos, descrevendo-as como uma “uma história que se desenrola em simultâneo com a macro-história” (p. 598). Uma vez mais, *Matrix* demonstra ser um excelente laboratório para o desenvolvimento e reconhecimento de estratégias transmediáticas, permitindo identificar a articulação de eventos simultâneos em diferentes composições. O videogame *Enter the Matrix* ocorre parcialmente em simultâneo com a narrativa representada em *Matrix Reloaded*, um vínculo que é realçado em ambas as composições e no filme seguinte, *Matrix Revolutions*.

Não utilizaremos o conceito de sintagma alternado de Christian Metz (1999a) para descrever esta correspondência temporal entre as duas composições, na medida em que ele presume a montagem, e, conseqüentemente, a ordenação discursiva de dois eventos que ocorrem em simultâneo em espaços distintos (p. 84), enquanto a narrativa transmediática não exige este vínculo discursivo e a navegação simultânea entre dois meios está funcionalmente restrita a uma classe muito específica de composições, como os ARG ou alguns textos que utilizam as propriedades de hipermedia da internet. Ainda assim, admitimos algumas analogias entre os dois processos, embora a variabilidade discursiva que habitualmente caracteriza estas narrativas impeça a utilização corrente do termo montagem.

Por fim, o mesmo evento singular pode ser representado em diferentes composições sob outra forma que não a mera exposição ou sumário, mas antes como instância pluridiscursiva. Assinalámos anteriormente algumas estratégias que visam incorporar discursos autónomos e enfatizar o entrosamento dialógico das próprias personagens, como a reprodução de textos produzidos por elas ou por instituições ficcionais, bem como a possibilidade de estabelecer uma comunicação bidireccional entre estas entidades e o utilizador.

Recorremos ao termo pluridiscursivo na formulação dialógica de Mikhaïl Bakhtine, que o utiliza para demonstrar a revolução copernicana que o autor atribui a Dostoievsky e que pretende designar a deslocação de uma construção vertical da personagem, que a encara como extensão ou autómato do autor, para uma perspectiva horizontal, em que esta é construída no diálogo com o autor e com as outras personagens. Caryl Emerson (1997) resume esta inversão sugerindo um diálogo entre autor e personagem que pretende traduzir esta mudança de paradigma : “Ele tem que fazer aquilo, mas eu não conheço o motivo. Como posso eu encorajá-lo a mostrar-me as suas razões?” (p. 127)

A representação pluridiscursiva de um determinado evento transmediático permite a sua sincronização no mundo narrativo e realça também a sua dimensão dialógica, expondo as contradições internas que o caracterizam. Encontramos exemplos desta representação heterogénea *Twin Peaks NT*, , sobretudo, em *O Diário Secreto de Laura Palmer*, no filme *Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer* e na série televisiva *Twin Peaks*. O diário da malograda Laura Palmer é lido na série televisiva, permitindo o desenvolvimento de um-plot secundário baseado no desaparecimento de algumas das suas páginas, e também no filme. O mesmo evento comporta então três modelos de narração distintos: auto-diegético, quando é apresentado no diário e narrado pela própria Laura Palmer; hetero-diegético, quando é representado no filme; e hipo-diegético, quando é introduzido na série através da leitura do diário pelo agente Dale Cooper⁵². Estas figuras conjugam-se na narrativa transmediática para permitir que esta integre o ponto de vista da vítima, a perspetiva pretensamente objetiva do cinema e a sua leitura interpretativa no plano intra-diegético, quando o diário já não é apenas o bloco de apontamentos de uma adolescente, mas uma pista importante na investigação de um homicídio.

TABELA 4

Entidades Transmediáticas		
Existentes		Eventos
Cenários e Artefactos	Personagens	Ações e Acontecimentos
Estáticos (Estáveis ao longo da narrativa)	Planas (Imutáveis ao longo da narrativa)	Singulares (Não se articulam na forma de episódio)
Dinâmicos (Sofrem transformações que se inscrevem na cronologia do mundo narrativo)	Redondas (Arcos narrativos transmediático)	Episódios e Plots Alternados e Lineares (Articulados na forma episódio ou plot) Crises (transformam o mundo narrativo, determinando episódios e plots) Pluridiscursivos (Representação heterogénea e dialógica)

⁵² Uma das composições que integra *Twin Peaks NT*, o livro *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes* desempenha um papel semelhante, mas conferindo centralidade ao agente Cooper. Este texto colige as gravações feitas pelo agente desde a sua juventude e termina quando lhe é atribuída a investigação do homicídio de Laura Palmer.

5 - Conclusão

A narrativa transmediática configura uma série de estratégias que pretendem ativar as propriedades e especificidades de cada meio para representar um mundo narrativo, seja na conjugação de um vasto número de histórias ou tão somente para enformar uma história central. Apesar da narrativa transmediática contribuir para enfatizar os elementos invariantes do processo de narração, e que permitem o seu transporte e reconhecimento através de diferentes os meios, a utilização estratégica de diferentes modalidades de expressão permite reivindicar a especificidade de cada meio de comunicação na representação destes elementos.

Esta especificidade articula-se a dois níveis: mundo narrativo e discurso. O primeiro passa por ser a característica fundamental de uma narrativa transmediática. Mesmo as narrativas que assentam numa história central, que, conforme vimos, é uma estratégia pouco usual, utilizam as possibilidades que a transmediação faculta para expandirem o mundo narrativo em que esta se insere. O mundo transmediático é, por definição, um mundo possível da narração e, conseqüentemente, está ancorado em princípios, propriedades e atributos coerentes e coesos. Este é construído através de uma rede intertextual, que permite a identificação de pistas migratórias e reconhece a adição de elementos ao mundo narrativo possível. Esta relevância funcional do mundo narrativo traduz-se na revalorização do plano da história no âmbito da narratologia, que tradicionalmente conferia primazia à sua manifestação no discurso. Por outro lado, permite também realçar a persistência de elementos narrativos em textos que funcionalmente são avessos a serem classificados como narrativas, em particular as simulações.

É no âmbito do discurso que a narratividade transmediática contraria de forma mais evidente os postulados da narratologia linear, inscrevendo-se, a par do hipertexto e dos textos ergódicos, entre os formatos narrativos que sustentam múltiplas modalidades discursivas. Embora a formulação e o desenvolvimento original do termo narrativa transmediática pareçam sugerir a possibilidade de aceder de forma não linear às composições que constituem a narrativa, o ecossistema mediático promulga inevitavelmente hierarquias que condicionam o acesso, podendo, em casos extremos, instaurar ou exigir o estabelecimento de relações lineares entre determinadas composições. Por este motivo, preferimos classificar o modelo discursivo subjacente a estas narrativas como um articulado de discursos possíveis, que podem ser assumidamente não lineares, mas também sugerir ou impor mecanismos de linearidade, quer sejam gerados na diegese ou derivados das hierarquias que caracterizam o ecossistema mediático. A não linearidade pode também ser utilizada como estratégia dramática, permitindo que os discursos possíveis comportem também um discurso ideal com uma significação própria.

A estratégia transmediática materializa-se numa estrutura com um significado próprio e superior à soma dos elementos que a constituem. Tendo em conta a sua dimensão narrativa, procurámos acrescentar à visão predominantemente cognitivista que tem enformado este domínio, a par com as teorias dos meios, uma modalidade de análise ancorada na narratologia formalista. Neste sentido, realçámos que a narrativa transmediática enquanto totalidade só é representável num sumário ou numa enciclopédia, não figurando na sua plenitude em nenhuma outra composição. Ainda que a perspetiva cognitivista da narrativa como entidade semiótica descodificada a partir de *schemas* seja particularmente apropriada para descrever a rede intertextual que estes sistemas estabelecem e para reconhecer as especificidades do processo de produção de sentido em diferentes meios, a relevância funcional do sumário sugere que esta perspetiva pode ser complementada com uma análise mais funcional. Com este propósito, procurámos reconfigurar alguns conceitos centrais da narratologia formalista e estruturalista, transportando-os da lógica narrativa, a que estão atacadados, para a lógica do mundo narrativo e procurando contornar o seu compromisso com a linearidade.

Elegemos como objetos de estudo preferenciais os sumários, ou o conjunto de inferências que um mundo narrativo transmediático comporta, articulando-os com os seus correspondentes nas composições que integram a narrativa. O nosso objetivo passou então pela classificação de composições transmediáticas de acordo com a sua funcionalidade estrutural e, conseqüentemente, por identificar a forma como estas se articulam para dotar o mundo narrativo de uma lógica própria, que se traduza em princípios, propriedades, atributos, existentes, eventos e histórias (TABELA 5).

TABELA 5

Índices	Funções	Entidades
Motivos Dinâmicos (Histórias Periféricas)	Episódios (Lineares e Não Lineares)	Existentes (Cenários Estáticos e Dinâmicos, Personagens Planas e Redondas)
Motivos Estáticos	Plots (Lineares e Discurso Ideal)	Eventos (Ações e Acontecimentos Singulares, Alternados, Lineares, Crises e Pluridiscursivos)

No próximo capítulo iremos aplicar estas conclusões para determinar o lugar do cinema numa narrativa transmediática. Procuraremos compreender se os modelos de expressão que caracterizam o cinema, marcados pela linearidade discursiva e pelo predomínio da lógica narrativa, influenciam as narrativas transmediáticas em que se inserem, se as propriedades e especialidades do meio reivindicam alguma posição específica na organização da narrativa e,

por fim, no plano extra-diegético, perceber se a relevância cultural do cinema se traduz também na hierarquia de sentido de uma narrativa transmediática.

Capítulo 5: O Lugar do Cinema

“You see there is only one constant. One universal. It is the only real truth. Causality. Action, reaction. Cause and effect”

Matrix Reloaded

A identificação e classificação do lugar do cinema num sistema narrativo transmediático é o propósito último desta investigação. Começamos por estabelecer o conceito de narrativa transmediática, distinguindo-o de outros processos de transmediação e definindo-o como modalidade de expansão narrativa cuja singularidade reside na ampla utilização do ecossistema mediático. A nossa proposta deriva do reconhecimento de fatores narrativos como propriedades identitárias destes sistemas textuais, que se traduzem na representação de um mundo narrativo coeso e coerente. Esta classe de narrativas presume que cada meio amplie semanticamente o mundo possível da narrativa, acrescentando algo à estrutura macroproposicional em que este é articulado e que, por sua vez, regula as condições em que este pode ser expandido.

Enquanto estratégia, a narrativa transmediática espelha a combinação específica de meios que enforma a representação do mundo narrativo e determina os discursos possíveis que condicionam, ou não, a navegação no sistema narrativo. Se a generalidade das análises narratológicas a esta classe de narrativas tem privilegiado a natureza relacional e intertextual destes sistemas, a nossa proposta caracteriza-se por uma abordagem mais formalista, ancorada na identificação de unidades funcionais no seio de redes intertextuais transmediáticas. A perspetiva intertextual tem sido particularmente fértil junto de narratologistas que postulam uma abordagem cognitivista, como Marie-Laure Ryan (2013), Saint-Gelais (2005) ou Christy Dena (2009), de autores que se inscrevem na semiótica e que investigam as propriedades sógnicas inerentes ao processo de transmediação, como Carlos Scolari (2009), ou na análise de modalidades narrativas características dos novos meios, como as narrativas distributivas (Walker, 2004a, 2004b). Muitos destes autores não têm como objeto primário as narrativas transmediáticas, mas fenómenos mais abrangentes de transferência de mundos narrativos através de diferentes meios, que podem assumir formas tão diversas como a adaptação, a transficção e a *brand fiction*, ou a persistência da narrativa em ambientes interativos.

São relativamente escassas as abordagens centradas nas funções que um meio pode desempenhar em sistemas transmediáticos. Tal como assinalámos em capítulos anteriores, este processo de isolar um meio singular tende a produzir análises autónomas, em que o texto é despojado da sua funcionalidade na narrativa transmediática e até apartado da sua conexão intertextual. Esta metodologia é particularmente notória nos jogos pervasivos, em que o

texto é analisado como um sistema lúdico autónomo. As poucas investigações que visam realçar um meio específico no sistema transmediático têm como objeto preferencial a televisão. Esta ênfase nos efeitos da convergência e da narração transmediática nos modelos de expressão da televisão têm contribuído para o reconhecimento do processo de reconfiguração que tem caracterizado este meio e da posição hierárquica que este reivindica em sistemas transmediáticos. Um caminho que o cinema ainda não se atreveu a calcorrear.

Tendo em conta o nosso objeto de estudo, adotámos uma abordagem mais próxima do formalismo e que permita o reconhecimento de unidades nucleares nos sistemas transmediáticos. Desta forma, pretendemos colocar em evidência as propriedades funcionais da narrativa cinematográfica num sistema transmediático que comporta uma pluralidade de modalidades discursivas e textos com elevados níveis de entropia. Ao contrário do que sucede na generalidade dos textos digitais, o processo de narração no cinema está vinculado a uma linearidade discursiva que antecede e é autónoma do utilizador. A própria navegabilidade que caracteriza os sistemas transmediáticos promove também o desenvolvimento de modalidades discursivas não lineares e dependentes das opções do utilizador. Enquanto a lógica modular subjacente à generalidade das narrativas transmediáticas permite que a permutabilidade das composições estabeleça múltiplos discursos possíveis, o cinema pugna pela inflexibilidade da representação linear, mesmo que aplicada a um espaço e a um tempo moventes.

No capítulo anterior, demonstrámos a pertinência do reconhecimento de unidades funcionais para a identificação e demarcação de entidades narrativas no nosso corpus, como o desenvolvimento de índices, enredos, episódios e personagens transmediáticos, bem como as diferentes modalidades discursivas que presidem à sua representação. Nas páginas seguintes, procuraremos expandir e sistematizar a nossa análise aplicando à totalidade do nosso corpus um conjunto de ferramentas e categorias analíticas que permita avaliar a relevância do cinema no estabelecimento destas unidades e na definição dos discursos possíveis de uma narrativa transmediática. Por fim, a partir da dissecação do nosso corpus em unidades funcionais e disposições discursivas, procuraremos isolar e justificar o contributo do cinema para a estrutura narrativa transmediática, bem como as vantagens que este extrai da sua participação nestes sistemas narrativos.

1 - Análise do corpus

Conforme justificámos no primeiro capítulo desta tese, o nosso corpus inclui apenas narrativas transmediáticas que integram obras cinematográficas. Neste sentido, admitimos que a combinação de meios pode ser determinante para classificar e categorizar estruturas transmediáticas, permitindo reconhecer que cada meio representa o mundo narrativo de uma forma singular e inscreve propriedades discursivas específicas.

Em termos metodológicos, propomos a divisão do nosso corpus em três categorias que refletem a singularidade da combinação de meios utilizada. Por um lado, os sistemas que são

constituídos exclusivamente por meios em que a narrativa é representada de forma linear, como o cinema, a televisão ou o texto literário. Por outro lado, as narrativas em que o texto fílmico partilha o sistema narrativo com composições que presumem alguma forma de não linearidade ou de interatividade, como os videogames ou os jogos pervasivos. Por fim, acrescentámos uma terceira categoria, que remete para narrativas de longa duração, em que o sistema narrativo sofreu já demasiadas mutações para se submeter aos rigores de uma classificação assente na combinação mediática e em que a própria longevidade se assume como categoria definidora.

Combinação de Meios Lineares: utilizamos a expressão meio linear para designar o modelo de expressão em que a representação convencional de narrativas seja o discurso linear. É uma classe bastante heterogénea, que compreende obras cinematográficas, séries televisivas, textos de literatura e banda desenhada. Admitimos que cada um destes textos configure um regime diferente de linearidade, como é o caso da literatura, em que o meio não impede em absoluto a progressão não linear. Por outro lado, incluímos nesta categoria sistemas narrativos que integram sumários e composições ilustrativas, que, por definição, são ferramentas de consulta em que a leitura linear é fortuita ou acidental. Consideramos que este tipo de composições são produtos da estrutura macroproposicional e externos ao discurso narrativo.

Combinação de Meios Lineares e Não Lineares: entendemos por meios não lineares aqueles em que a representação de elementos narrativos depende da performance ou de decisões do utilizador. Esta classe de meios é bastante multifacetada, integrando videogames, *websites* e jogos pervasivos. Porém, tendo em conta as características específicas da narrativa transmediática, não inclui textos em que participação do autor rompe os atributos semânticos do mundo narrativo.

Narrativas de Longa Duração: esta classe integra narrativas que perduram há várias décadas, espelhando os efeitos que a adaptação e reconfiguração destes mundos narrativos foi produzindo ao longo de várias gerações. Ao contrário das outras narrativas que constituem o nosso corpus, estas elegem a durabilidade e a persistência do mundo narrativo como atributos centrais.

Tendo em conta que estes sistemas narrativos possuem uma enorme longevidade, tanto na sua produção como no mundo narrativo representado, não apresentaremos aqui todas as composições que os constituem, mas apenas uma fração que se pretende ilustrativa dos diferentes textos e da relevância variável que estes podem assumir. As bases de dados destas narrativas incluem obras que se encontram hoje inacessíveis e cuja admissão no cânone não é consensual. A longevidade de um mundo narrativo parece também ser um fator de entropia, na medida em que as proposições narrativas de uma composição podem perder a coesão ao longo do tempo, nomeadamente através da adição de textos com versões alternativas ou conflituosas. Estes sistemas permitem também a identificação de uma pluralidade de enredos

não lineares ou personagens transmediáticas, pelo que seria fastidioso e redundante promover uma análise pormenorizada de todos os casos. Por este motivo, optámos por seleccionar apenas alguns exemplos indicativos e assinalar, sempre que tal se verifique, a profusão de entidades transmediáticas.

Combinação de Meios Lineares:

Ficheiros Secretos NT

TABELA 6

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Participação
<i>Ficheiros Secretos</i>	1993-2002	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>Ficheiros Secretos: O Filme</i>	1998	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Ficheiros Secretos: Quero Acreditar</i>	2008	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>The X-Files</i>	2013	Livro (Banda Desenhada)	Cognitiva (Leitor)

TABELA 7

Análise Narrativa	
Hipotexto	<i>Os Ficheiros Secretos</i> (Série Televisiva)
Linearidade Discursiva	<i>Os Ficheiros Secretos</i> (Série Televisiva) Temporada 1 a 4 → <i>Ficheiros Secretos: O Filme</i> → <i>Os Ficheiros Secretos</i> (Série Televisiva) Temporada 5 a 9 → <i>Ficheiros Secretos: Quero Acreditar</i> (Filme) → <i>The X-Files</i> (Banda Desenhada)

X-Files é a confirmação de que a narrativa pode assentar em absoluto na linearidade discursiva. Tendo em conta que não há participação de textos digitais e que a lógica funcional do hipotexto, a série televisiva, prevaleceu e contaminou todo o sistema, as composições cinematográficas e a banda desenhada estão vinculadas à continuidade da série televisiva. *Ficheiros Secretos: O Filme* funciona como um episódio especial da série, enquanto o filme *Ficheiros Secretos: Quero Acreditar* pretende visitar e evocar a narrativa, seis anos após o cancelamento da série. A própria banda desenhada é classificada como a décima temporada, reivindicando a herança da nona e derradeira temporada televisiva.

Nenhuma das composições é autónoma. Todas remetem para o mesmo arco narrativo persistente e desenvolvem técnicas de continuidade intercomposicional, em particular o primeiro filme, que representa um ponto de inflexão importante no mundo narrativo, que é uma consequência das temporadas televisivas anteriores e terá amplas repercussões nas seguintes. *Ficheiros Secretos NT* é o principal argumento contra a imposição da teoria dos múltiplos pontos de entrada como modelo estrutural intrínseco a todas as narrativas

transmediáticas. Por outro, lado, permite também confirmar o nossa hipótese de que os modelos discursivos dependem inexoravelmente dos meios que integram o sistema.

Twin Peaks NT

TABELA 8

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Utilizador
<i>Twin Peaks</i>	1990-1991	Televisão	Cognitiva (Telespetador)
<i>O Diário Secreto de Laura Palmer</i>	1990	Livro	Cognitiva (Espetador)
<i>The Autoiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes</i>	1991	Livro	Cognitiva (Leitor)
"Diane..." - <i>The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper</i>	1991	Áudio Book	Cognitiva (Ouvinte)
<i>Twin Peaks: An Access Guide to the Town</i>	1991	Folheto	Ilustrativa (Consulta)
<i>Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer</i>	1992	Cinema	Cognitiva (Espetador)

TABELA 9

Análise Narrativa	
Hipotexto	Twin Peaks (Série Televisiva)
Discurso Linear (Plot)	Twin Peaks (Série Televisiva) → Twin Peaks: Fire Walk With Me (Filme)
Discurso Não Linear (Enredos)	O Diário Secreto de Laura Palmer (Livro) ↔ Twin Peaks (Série Televisiva) ↔ <i>Twin Peaks: Os Últimos Sete Dias de Laura Palmer</i> (Filme)
Discurso Não Linear (Episódios)	A narrativa contém algumas unidades que podem ser compreendidas como episódios Exemplo: O Diário Secreto de Laura Palmer (Livro) ↔ Twin Peaks (Série Televisiva)
Discurso Não Linear (Composições Autônomas)	The Autoiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes "Diane..." - The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper
Discurso Não Linear (Composições Ilustrativas/Sumários)	Twin Peaks: An Access Guide to the Town

Twin Peaks NT tem a particularidade de possuir uma história central, que determina e condiciona em absoluto a representação do mundo narrativo. *Ficheiros Secretos NT* e *Twin Peaks NT* são as únicas narrativas que figuram no nosso corpus a integrar um discurso linear transmediático que constitua um *plot*, uma ordenação discursiva predeterminada. Esta estratégia parece decorrer da combinação de meios utilizados para construir o sintagma e que, em ambos os casos, se resume a composições cinematográficas e televisivas. Porém, ao contrário de *Ficheiros Secretos NT*, *Twin Peaks NT* comporta também discursos não lineares.

A presença de uma história central permite a *Twin Peaks NT* desenvolver um enredo transmediático que, conforme defendemos anteriormente, é uma estratégia relativamente incomum. Tendo em conta que o homicídio de Laura Palmer, que pode ser classificado como uma crise transmediática, é o elemento fulcral desta narrativa, os eventos que conduzem ao crime e a sua investigação constituem uma unidade dramática.

Embora *Twin Peaks NT* não integre episódios não lineares de forma tão evidente como *Matrix NT*, encontramos alguns exemplos que se podem inscrever nesta tipologia. Destacamos o episódio das páginas desaparecidas do diário de Laura Palmer, que está presente em duas composições.

Outro aspeto característico de *Twin Peaks NT* é a integração de composições dialógicas, como o *Diário Secreto de Laura Palmer* ou *The Autoiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes*, utilizadas para veicular o discurso interno das personagens.

O filme ocupa uma posição extremamente importante no mundo narrativo, funcionando, simultaneamente, como prólogo e desfecho da sua história central. É nesta composição que são representados tanto o homicídio como o destino do seu principal investigador.

Universo Cinemático Marvel

TABELA 10

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Participação
<i>Homem de Ferro</i>	2008	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Incrível Hulk</i>	2008	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Marvel Comics</i> (Vários)	2010-2014	Livros (Banda Desenhada)	Cognitiva (Leitor)
<i>Homem de Ferro II</i>	2010	Cinema	Cognitiva (Espetador)
Thor	2011	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Capitão América: O Primeiro Vingador</i>	2011	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Marvel One-Shots</i>	2011	DVD (Curtas-metragens)	Cognitiva (Espetador)
<i>Os Vingadores</i>	2012	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Homem de Ferro III</i>	2013	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Os Agentes S.H.I.E.L.D.</i>	2013	Televisão	Cognitiva (Telespetador)
<i>Thor: O Mundo das Trevas</i>	2013	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Capitão América: O Soldado do Inverno</i>	2014	Cinema	Cognitiva (Espetador)

TABELA 11

Narrativa e Discurso	
Hipotexto	Inspirado no histórico destas personagens na banda desenhada
Discurso Linear (Intercomposicional)	Os filmes de cada personagem possuem alguns elementos de continuidade
Discurso Ideal	Aceder às composições pela ordem em que são estreadas
Discurso Não Linear (Episódios Transmediáticos)	A narrativa inclui diversos episódios transmediáticos. Exemplo: <i>Os Vingadores</i> (filme) ↔ <i>Os Agentes S.H.I.E.L.D.</i> (televisão)

Discurso Não Linear (Personagens Transmediáticos)	A narrativa inclui diversos episódios transmediáticos Exemplo: <i>Homem de Ferro</i> (filme) ↔ <i>Marvel Comics</i> (banda desenhada)
Discurso Não Linear (Composições Autônomas)	Todas as composições podem ser acedidas de forma autónoma
Discurso Não Linear (Composições Ilustrativas/ Sumários)	Possui uma base de dados online

O Universo Cinemático Marvel é a narrativa mais recente que integra o nosso corpus, encontrando-se ainda em plena expansão. É nativa da banda desenhada e, como é prática recorrente neste tipo de adaptações, não possui um hipotexto singular, mas antes baseia-se no registo narrativo das personagens e nas suas propriedades reconhecíveis. Ao contrário do que é habitual nas adaptações de *comics* para cinema, esta narrativa foi concebida para integrar bandas desenhadas num regime de continuidade, ainda que através da constituição de um mundo narrativo singular e distinto do universo Marvel convencional. É este o motivo para a designação Universo Cinemático Marvel, que pretende integrar todos os textos que se inscrevem no mundo possível da narrativa das obras cinematográficas.

O único regime linear encontra-se no plano intercomposicional e não é prescritivo. Embora as composições cinematográficas de uma personagem desenvolvam mecanismos de continuidade, os seus enredos são independentes e podem ser interpretados de forma autónoma. Neste sentido, classificámos o acesso aos textos fílmicos segundo a ordem de estreia como um discurso ideal. O ritmo a que os filmes são estreados indicia, desde logo, uma aproximação aos modelos de narração da televisão, com o propósito evidente de mimetizar a progressão serializada da narrativa televisiva.

O Universo Cinemático Marvel inclui uma pluralidade de episódios transmediáticos em que os filmes assumem uma importância central. É frequente que um determinado evento num filme seja depois justificado na série *Os Agentes S.H.I.E.L.D.*, por exemplo, a emergência de uma nova tecnologia. Destacámos o episódio da alegada morte do agente Phil Coulson, que é representada no filme *Os Vingadores* e justificada como um logro na série televisiva.

A generalidade das personagens são transmediáticas, aparecendo em múltiplas composições e possuindo arcos narrativos persistentes que se manifestam ao longo da cronologia do mundo narrativo. Utilizámos como exemplo Tony Stark, que, após revelar ao mundo que é o super-herói Homem de Ferro num filme homónimo, enfrenta a exposição pública na banda desenhada *Public Identity*. Os temas centrais do filme *Homem de Ferro II* são também introduzidos e antecipados nesta banda desenhada.

O propósito do Universo Cinemático Marvel NT é criar um mundo narrativo vasto, que integre uma multiplicidade de personagens e ao qual o leitor esteja exposto durante um período temporal vasto. Está prevista a estreia de diversos filmes ancorados neste mundo narrativo e os produtores adequaram-se a esta estratégia, assinando múltiplos contratos com cada autor.

Combinação de Meios Lineares e Não Lineares

Blair Witch NT

TABELA 12

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Participação
Blairwtch.com	1999	Internet	Interativa Textónica
<i>The Blair Witch Project: A Dossier</i>	1999	Livro	Cognitiva (Leitor) Sumário (Consulta)
<i>Curse of The Blair Witch</i>	1999	Televisão Internet	Cognitiva (Espetador)
<i>Projecto Blair Witch</i>	1999	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>The Blair Witch Files</i> (Série de 8 livros)	2000	Livro	Cognitiva (Leitor)
<i>Blair Witch</i> (trilogia de jogos)	2000	videojogo	Interativa (Jogador)
<i>O Livro das Trevas - BW 2</i>	2001	Cinema	Cognitiva (Espetador)

TABELA 13

Narrativa e Discurso	
Hipotexto	Não possui um hipotexto definido
Discurso Ideal	Blairwtch.com (Internet); <i>The Blair Witch Project: A Dossier</i> (Livro); <i>Curse of The Blair Witch</i> (TV) → <i>Projecto Blair Witch</i> (Filme)
Discurso Não Linear (Episódio)	Blairwtch.com (Internet) ↔ <i>The Blair Witch Project: A Dossier</i> (Livro) ↔ <i>Curse of The Blair Witch</i> (TV) ↔ <i>Projecto Blair Witch</i> (Filme)
Discurso Não Linear (Composições Autónomas)	Todas as composições podem ser acedidas de forma autónoma
Discurso Não Linear (Composições Ilustrativas/ Sumários)	Blairwtch.com <i>The Blair Witch Project: A Dossier</i>

O carácter precursor de *Blair Witch NT* justificou por si só a atenção que lhe concedemos em diversas ocasiões. É a primeira narrativa transmediática a integrar a internet e, como tal,

preludia muitas das estratégias que, desde então, têm caracterizado a narração transmediática.

Para além de integrar um episódio não linear, a saga do desaparecimento dos jovens no bosque de Blair, também configura um discurso ideal em que, através de uma determinada ordenação, o sistema narrativo adquire veracidade e verosimilhança. Por outro lado, os videojogos narram a história de uma personagem que irá ter importância na sequência cinematográfica, o filme *O Livro das Trevas - BW 2*. Logo, ao contrário de *Twin Peak NT*, *Blair Witch NT* não depende em exclusivo de um plot singular.

O filme *Projecto Blair Witch* é a composição central do episódio não linear que narra o desaparecimento dos jovens e é nele que é representado o desfecho do discurso ideal. Por outro lado, num plano meramente teleológico, uma parte muito substancial das composições tem como principal função fornecer contexto ao falso documentário *Projecto Blair Witch*. O segundo filme continua a história do primeiro, centrando-se numa expedição subsequente.

Outro aspeto determinante e que seria continuado em futuras narrativas transmediáticas é a utilização da internet para promover a participação do utilizador, admitindo que este acrescenta elementos ao mundo narrativo ou funcione como uma instância difusora da narrativa.

Inteligência Artificial NT

TABELA 14

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Participação
<i>The Beast</i>	2001	ARG	Interativa (Jogador) Cooperativa
<i>IA: Inteligência Artificial</i>	2001	Cinema	Cognitiva (Espetador)

TABELA 15

Análise Narrativa	
Hipotexto	Não possui um hipotexto definido
Discurso Não Linear (Composições Autônomas)	Todas as composições que integram a narrativa são autônomas

Inteligência Artificial NT é uma narrativa relativamente simples e que integra apenas duas composições. Ao contrário dos exemplos anteriores, esta narrativa não presume um discurso linear ou, tão pouco, possui enredos ou episódios transmediáticos. Os eventos e personagens representados nestas duas composições são autônomos. De qualquer forma, é o filme quem mais contribui para a definição do mundo narrativo, sendo responsável pela maioria das proposições narrativas.

Porém, os modelos de expressão dos dois textos que integram a narrativa impõem um mecanismo de linearidade específico. Tal como argumentámos anteriormente, o ARG decorre num tempo predeterminado e, quando concluído, não pode voltar a ser jogado. Porém, tendo em conta que esta modalidade de linearidade não possui qualquer reflexo na narrativa, optámos por não a considerar.

Matrix NT

TABELA 16

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Participação
Matrix	1999	Filme	Cognitiva (Espetador)
<i>The Matrix Comics</i>	1999-2004	Banda Desenhada	Cognitiva (Leitor)
<i>Enter The Matrix</i>	2003	Videojogo	Interativa (Jogador)
<i>Animatrix</i>	2003	Animação	Cognitiva (Espetador)
<i>Matrix Reloaded</i>	2003	Filme	Cognitiva (Espetador)
<i>Matrix Revolutions</i>	2003	Filme	Cognitiva (Espetador)
<i>The Matrix Online</i>	2005	Jogo/MMO	Interativa (Jogador) Textónica

TABELA 17

Narrativa e Discurso	
Hipotexto	Matrix (Filme)
Discurso Linear (Intercomposicional)	Matrix (Filme) → Matrix Reloaded (Filme) → Matrix Revolutions (Filme)
Discurso Não Linear (Episódios Transmediáticos)	Animatrix (Filme) ↔ Enter the Matrix (Jogo) ↔ Matrix Reloaded (Filme) ↔ Matrix Revolutions (Filme)
Discurso Não Linear (Personagens Transmediáticos)	Matrix inclui diversas personagens transmediáticas Exemplo: Niobe- Enter the Matrix (Jogo) ↔ Matrix Reloaded (Filme) ↔ Matrix Revolutions (Filme)
Discurso Não Linear (Composições Autónomas)	Todas as composições não cinematográficas podem ser acedidas de forma autónoma
Discurso Não Linear (Composições Ilustrativas/Sumários)	Não Oficial

Matrix é o exemplo modelo de uma narrativa transmediática. Integra uma multiplicidade de meios analógicos e digitais na construção de um mundo narrativo coeso. O discurso linear é intercomposicional e não transmediático, na medida em que inclui apenas as composições cinematográficas. Porém, o reconhecimento desta instância de linearidade permite classificar

os três filmes como elementos axiais, que determinam e condicionam toda a narrativa. É a partir destes que são geradas as crises que motivam as restantes composições.

Matrix NT comporta um episódio transmediático exemplar, que é amplamente utilizado para ilustrar estratégias de narração transmediáticas, e diversas personagens transmediáticas, cuja relevância hierárquica não é uniforme em todas as composições.

A composição em que o utilizador pode produzir efeitos na estrutura macroproposicional está estrategicamente colocada no final da cronologia do mundo narrativo, após o desfecho do último filme da trilogia, limitando a capacidade do utilizador para interferir de forma definitiva no mundo possível da narrativa representado em outros textos.

Batman NT

TABELA 18

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Utilizador
<i>Batman: O Início</i>	2005	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>O Cavaleiro das Trevas</i>	2008	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Batman: Gotham Knight</i>	2008	Cinema (Animação)	Cognitiva (Espetador)
<i>Why So Serious?</i>	2008	Jogo (ARG)	Interativa (Cooperativa)
<i>I Believe in Harvey Dent</i>	2008	Jogo (ARG)	Interativa (Cooperativa)
<i>O Cavaleiro das Trevas Renasce</i>	2012	Cinema	Cognitiva (Espetador)

TABELA 19

Narrativa e Discurso	
Hipotexto	Batman
Discurso Linear (Intercomposicional)	<i>Batman: O Início (Filme)</i> → <i>O Cavaleiro das Trevas (Filme)</i> → <i>O Cavaleiro das Trevas Renasce (Filme)</i>
Discurso Não Linear (Personagens Transmediáticas)	<i>I Believe in Harvey Dent (Jogo)</i> ↔ <i>O Cavaleiro das Trevas (Filme)</i>
Discurso Não Linear (Composições Autónomas)	Todas as composições que integram a narrativa são autónomas, mesmo as cinematográficas

Batman NT suscita uma série de dilemas que derivam do vínculo extremo das estratégias de narração transmediática ao *franchising*. A par com *Inteligência Artificial NT*, é um dos poucos exemplos no nosso corpus de um sistema que está menos ancorado na expansão de um mundo narrativo que na promoção do seu texto primário.

Ao contrário do que sucede em *Star Wars NT* ou *Matrix NT*, os filmes de *Batman NT* não constituem necessariamente uma série, permanecendo atacadados à ideia de obra singular, mesmo quando desenvolvem técnicas de continuidade ou sugerem o processo de transformação do protagonista. Aliás, a evolução do protagonista e a presença de mecanismos que pretendem realçar a continuidade é a razão para termos integrado a totalidade da trilogia neste quadro. Os dois ARG estão vinculados apenas ao filme *O Cavaleiro das Trevas e*,

ainda que a trilogia ensaie algum tipo de linearidade discursiva, os filmes podem ser acedidos de forma autónoma.

O único momento em que *Batman NT* se aproxima de algumas estratégias recorrentes da narração transmediática, como o desenvolvimento de histórias paralelas, é o filme de animação *Batman: Gotham Knight*, cuja ação se situa entre *Batman: O Início* e *O Cavaleiro das Trevas*. Ainda assim esta história não possui consequências em nenhum dos filmes e permanece autónoma. A única personagem que se insere num processo de transformação transmediático é Harvey Dent, porém, esta só é significativa no texto fílmico.

A singularidade de *Batman* reside menos na construção de uma estrutura macroproposicional transmediática do que na ênfase que concede à participação dos utilizadores. Tanto *Why So Serious?* como *I Believe in Harvey Dent* permitem a extração de um número reduzido de proposições narrativas, porém, configuram elevados níveis de cooperação e participação dos utilizadores. Incluem, por exemplo, eventos no mundo real que, apesar de terem um valor narrativo residual, permitem que o utilizador participe no mundo narrativo de uma forma muito explícita.

Narrativas de Longa Duração

Star Trek NT

TABELA 20

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Utilizador
<i>O Caminho das Estrelas</i>	1966-1969	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>O Caminho das Estrelas: O Filme</i>	1979	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek II: A Ira de Khan</i>	1982	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek III: A Aventura Continua</i>	1984	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek IV: Regresso à Terra</i>	1986	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek V: A Última Fronteira</i>	1989	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek VI: O Continente Desconhecido</i>	1991	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: Gerações</i>	1994	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: The Next Generation</i>	1987-1994	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: The Next Generation</i>		Livros	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: Voyager</i>	1995-2001	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: First Contact</i>	1996	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: Insurrection</i>	1998	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: The Magazine</i>	1999-2003	Revista	Consulta
<i>Star Trek: Enterprise</i>	2001-2005	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: Voyager</i>	2005	Livros	Cognitiva (Leitor)
<i>Star Trek: Nemesis</i>	2002	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek: Legacy</i>	2006	Videojogo	Interativa (Jogador)
<i>Star Trek: Deep Space Nine</i>	2007- 2014	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Trek</i>	2009	Cinema	Cognitiva (Espetador)

TABELA 21

Análise Narrativa	
Hipotexto	<i>O Caminho das Estrelas</i> (Série Televisiva)
Discurso Linear (Intercomposicional)	<i>Star Trek II: A Ira de Khan</i> (Livro) → <i>Star Trek III: A Aventura Continua</i> → <i>Star Trek IV: Regresso à Terra</i> → <i>Star Trek V: A Última Fronteira</i> → <i>Star Trek VI: O Continente Desconhecido</i>
Discurso Não Linear (Episódios)	Há diversos episódios transmediáticos que unificam uma pluralidade de composições. Exemplo: <i>O Caminho das Estrelas</i> (Televisão) ↔ <i>Star Trek II: A Ira de Khan</i> (Filme) ↔ <i>Star Trek</i> (Filme)
Discurso Não Linear (Composições Autônomas)	A totalidade das composições podem ser acedidas de forma autônoma
Discurso Não Linear (Composições Ilustrativas/Sumários)	<i>Star Trek: The Magazine</i> Há diversas bases de dados não oficiais

Star Trek NT é a primeira experiência sistematizada de construção de um mundo coeso transmediático. Esta narrativa, iniciada nos anos de 1960, sofreu renovações estéticas profundas ao longo de várias décadas e, até às versões cinematográficas mais recentes, tinha conseguido preservar a coerência do seu mundo narrativo.

Como nota prévia, gostaríamos de assinalar que excluímos desta lista uma variedade de romances e livros de banda desenhada que possuíam um vínculo duvidoso ao cânone da narrativa ou se limitavam a adaptar filmes e episódios da série de televisão.

Ao contrário do que sucede em *Matrix NT* ou *Star Wars NT*, as composições cinematográficas de *Star Trek NT* não constituem uma série, mas antes um conjunto de episódios com enredo próprio. Ainda assim, alguns filmes postulam uma linearidade discursiva. Apesar de não possuírem um *plot* comum e persistente, ensaiam técnicas de continuidade ou recuperam o desfecho de filmes anteriores. O desaparecimento de Spok, por exemplo, vai funcionar como premissa para o filme seguinte e as decisões do Capitão Kirk vão ter consequências num outro filme. Por outro lado, a associação entre séries televisivas e filmes tende também a enfatizar a continuidade intercomposicional, ainda que esta não imponha necessariamente um discurso linear.

O desenvolvimento de episódios transmediáticos é uma característica comum à generalidade dos sistemas que comportam textos cinematográficos, televisivos e, como é o caso de *Star Trek*, livros. As várias crises, por exemplo, tendem a distribuir episódios transmediáticos através destes três meios. Um outro aspeto interessante nesta narrativa transmediática é a

utilização de uma revista, *Star Trek: The Magazine*, para conjugar a apresentação de elementos extra-diegéticos, por exemplo, entrevistas com os atores, com o fornecimento de detalhes do mundo narrativo, através de *briefings* técnicos sobre temas tão diversos como as armas ou as insígnias da federação.

Tendo em conta que os filmes retomam as personagens das séries televisivas, podemos concluir que a generalidade das personagens são transmediáticas, possuindo arcos narrativos persistentes e que são representados em várias composições. *Star Trek* contempla também diversas crises, as quais ocorrem numa pluralidade de textos, como as guerras em que participa a Federação, que podem ser representadas em filmes, livros e séries televisivas, integrando múltiplos enredos e episódios.

A representação temporal do mundo narrativo no processo de narração transmediático não é necessariamente cronológica. Se *Star Trek: The Next Generation* é uma sequência do texto fonte, *Star Trek: Enterprise* decorre quase um século antes da série original. Por outro lado, a transmediação é também utilizada para expandir os elementos narrativos de composições já extintas, como a transferência da série original *O Caminho das Estrelas* e de *Star Trek: The Next Generation* para o cinema e de *Star Trek: Voyager* para o romance seriado.

Por fim, *Star Trek NT* permite confirmar a instabilidade que o conflito entre o cânone e a inovação produz nos sistemas transmediáticos. O único filme da nova versão que aqui incluímos é *Star Trek* (2009) de J.J. Abrams que, apesar de ter como premissa ações narradas em composições anteriores, introduz um elemento disruptivo que rompe a continuidade temporal e a coesão do mundo narrativo. Um processo que se distingue da fórmula habitual do *reboot* por a rutura na continuidade ser justificada na própria narrativa. No entanto, este filme rompe as condições de possibilidade do mundo narrativo, assumindo-se, simultaneamente, como o último texto desta cronologia e o primeiro de um novo mundo narrativo.

Star Wars NT

TABELA 22

Propriedades Gerais			
Composição	Ano	Meio	Utilizador
<i>Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança</i>	1977	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>The Adventures of Han Solo</i>	1979-1980	Livros	Cognitiva (Leitor)
<i>The Adventures of Lando Calrissian</i>	1983	Livros	Cognitiva (Leitor)
<i>Star Wars Episódio V: O Império Contra-Ataca</i>	1980	Cinema	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Wars Episódio VI: O Regresso de Jedi</i>	1983	Livro	Cognitiva (Leitor)
<i>Tales from the Mos Eisley Cantina</i>	1995	Livro (Contos)	Cognitiva (Leitor)
<i>Tales from Jabba's Palace</i>	1996	Livro (Contos)	Cognitiva (Leitor)
<i>Star Wars: Shadows of the Empire</i>	1996	Multimédia	Vários
<i>Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma</i>		Filme	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Wars: Jedi Apprentice</i>	1999-2002	Livros	Cognitiva (Leitor)
<i>A Guide to the Star Wars Universe 3ª Ed</i>	2000	Livro (Sumário)	Ilustrativa
<i>The Essential Guide to Alien Species</i>	2001	Livro (Sumário)	Ilustrativa
<i>Galactic Phrase Book & Travel Guide</i>	2001	Livro (Sumário)	Ilustrativa
<i>Star Wars Episódio II: O Ataque dos Clones</i>	2002	Filme	Cognitiva (Espetador)
<i>Série Boba Fett</i>	2003-2004	Livros	Cognitiva (Leitor)
<i>Star Wars: Clone Wars</i>	2003-2005	Televisão (Animação)	Cognitiva (Espetador)
<i>Legacy of the Jedi</i>	2003	Livro	Cognitiva (Leitor)
<i>Star Wars: The Clone Wars</i>	2008-2013	Televisão	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Wars Episódio III: A Vingança dos Sith</i>	2005	Filme	Cognitiva (Espetador)
<i>Star Wars: The Force Unleashed</i>	2008	videojogo	Interativa (Jogo)

<i>Star Wars: The Old Republic</i>	2011-2012	jogo (MMORPG)	Interativa (Cooperativa)
<i>Star Wars: Dawn of the Jedi</i>	2012-2014	Livro (Banda Desenhada)	Cognitiva (Leitor)

TABELA 23

Análise Narrativa	
Hipotexto	<i>Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança (Filme)</i>
Discurso Linear (Intercomposicional)	A) <i>Star Wars Episódio IV (Filme)</i> → <i>Star Wars Episódio V (Filme)</i> → <i>Star Wars Episódio VI (Filme)</i> B) <i>Star Wars Episódio I (Filme)</i> → <i>Star Wars Episódio II (Filme)</i> → <i>Star Wars Episódio III (Filme)</i>
Discurso Não Linear (Episódios Transmediáticos)	Este sistema comporta múltiplos episódios transmediáticos. Exemplo: Libertação de Han Solo - <i>Star Wars Episódio V (Filme)</i> → <i>Star Wars: Shadows of the Empire (Livro)</i> → <i>Star Wars Episódio VI (Filme)</i>
Discurso Não Linear (Personagens Transmediáticas)	Este sistema comporta múltiplos episódios transmediáticos. Exemplo: Boba Fett - surge em diversos romances, livros de banda desenhada e filmes
Composições Autónomas	Com exceção das séries cinematográficas, todas as composições podem ser acedidas autonomamente
Discurso Não Linear (Composições Ilustrativas/ Sumários)	<i>A Guide to the Star Wars Universe (livro)</i> <i>The Essential Guide to Alien Species (livro)</i> <i>Galactic Phrase Book & Travel Guide (livro)</i> Possui bases de dados online oficiais e não oficiais

Star Wars NT é o exemplo paradigmático de um mundo narrativo transmediático persistente, permitindo ilustrar as potencialidades destes sistemas e, simultaneamente, a instabilidade que os enferma. O processo de identificação das composições que o integram é moroso e é difícil acreditar que algum utilizador tenha encetado a navegação integral deste mundo narrativo. Tal como sucede na generalidade das obras que possuem uma série cinematográfica, esta funciona como instância linear, prescrevendo um *plot*

intercomposicional. Ainda que este enredo central não seja transmediático, permanecendo atracado aos textos fílmicos em que é representado, assume uma posição axial no mundo narrativo, servindo de fonte a composições secundárias e sustentando textos que preenchem as suas lacunas, nomeadamente os intervalos entre os filmes de uma série ou mesmo entre diferentes séries. Esta estratégia de preencher os hiatos da representação cinematográfica está presente desde as fases iniciais do desenvolvimento do mundo narrativo, como em *The Adventures of Lando Calrissian* (1983).

A transmediação é também o processo utilizado para expandir personagens secundárias das obras cinematográficas, como sucede com Boba Fett ou o Conde Dooku. Ao contrário de *Matrix*, os protagonistas dos filmes *Star Wars* podem figurar em composições não cinematográficas, funcionando como motivos estáticos ou participando em ações sem consequências no plano macroproposicional, como acontece em *Clone Wars*. Uma parte muito significativa das composições que aqui indicámos está cronologicamente muito distante da narrativa cinematográfica. É o caso do jogo online *Star Wars: The Old Republic*, em que a intervenção do jogador e da personagem que este desenvolve está circunscrita a um período arcaico do mundo narrativo. Se *Matrix NT* empurrava o jogo Massive Multiplayer Online (MMO) para os derradeiros momentos da cronologia do mundo narrativo, *Star Wars NT* recua-o para um passado distante.

Star Wars NT não possui um plot principal, como sucedia em *Twin Peaks NT*, mas uma multiplicidade de histórias. Neste sentido, a unidade funcional mais frequente é o episódio não linear, em que o utilizador infere a causalidade sem recorrer a um ordenamento predeterminado dos eventos. O desenvolvimento de crises é também uma estratégia narrativa usual, como é o caso da chamada Guerra dos Clones, por exemplo, que atravessa uma multiplicidade de composições. Outra característica singular de *Star Wars* é a utilização de jogos de tabuleiro para adicionar elementos, habitualmente através de textos descritivos que acompanham as regras. Não incluímos nenhum destes exemplos por não termos qualquer forma de aceder a estes sistemas lúdicos e por nem sempre serem admitidos como composições canónicas.

Por fim, mais do que em qualquer outro sistema narrativo transmediático, os sumários em *Star Wars NT* assumem uma importância crucial. Tendo em conta a vastidão do mundo narrativo, estas composições de síntese permitem inferir relações ou interpretar eventos que se encontram fragmentados numa pluralidade de textos, alguns deles inacessíveis, ou apartados na cronologia do mundo narrativo.

2 - Cinema e narrativa transmediática

A integração do cinema num sistema transmediático confere-lhe atributos e propriedades distintas, que decorrem das características intrínsecas deste meio de expressão e da especificidade dos seus modelos de representação. Tendo por base as conclusões extraídas a partir da análise do nosso corpus, procuraremos identificar a substância deste contributo do cinema, assim como determinar as eventuais vantagens que o cinema colhe com a sua integração em narrativas transmediáticas. Esta análise da participação do cinema assenta assim em dois eixos distintos. A primeira pretende identificar a adição de propriedades e atributos à narrativa transmediática por parte das suas composições cinematográficas, tanto no mundo narrativo que estas representam como na modalidades discursivas que condicionam a forma como este é representado. A segunda, pelo contrário, pretende aferir as possibilidades que a presença em sistemas que contemplam múltiplos meios imprimem no próprio cinema e, sobretudo, nos seus modelos narrativos.

Procuraremos identificar estas contribuições e vantagens tanto nas propriedades do meios como nos seus modelos narrativos. Admitimos que esta distinção é, sobretudo, operatória, no sentido em que as formas de expressão de um meio e, conseqüentemente, o seu código são determinados pelas características do dispositivo, que instituem convenções, promovem a especialização em determinados efeitos ou artifícios e, sobretudo, determinam a própria narração. Invocámos este argumento em diversas ocasiões ao longo desta tese, que está presente mesmo entre alguns autores que classificam a narrativa como uma estrutura independente do meio, como Seymour Chatman (1978).

A análise da contribuição específica do cinema para sistemas transmediáticos e das vantagens que este pode extrair no processo de transmediação traduzem-se tanto no plano narrativo como na singularidade da experiência que, inevitavelmente, está subjacente à própria migração transmediática. Esta ênfase que a experiência assume na generalidade dos formatos vinculados à convergência ou nativos dos novos meios tem sugerido a sua primazia em relação aos próprios conteúdos narrativos:

(...) as obras dêiticas enfatizam a relação entre o utilizador e a obra, e não o que acontece no mundo ficcional. Tal não significa que os eventos no mundo ficcional não são importantes, mas, simplesmente, que é também enfatizada a relação entre o utilizador e o mundo, ou entre o utilizador e o texto. (Walker, 2003, p.58)

Jill Walker refere-se em particular ao que apelida de narrativas distributivas e às narrativas digitais, mas a sua conclusão pode também ser estendida às narrativas transmediáticas. Mesmo admitindo que estes sistemas estão alicerçados em critérios eminentemente narrativos, como a coesão e coerência da representação do mundo narrativo, é a experiência da navegação num mundo narrativo vasto e detalhado, descobrindo histórias ou assumindo diferentes faculdades ao longo do processo, que motiva o utilizador a migrar através de uma panóplia de meios. A dificuldade em apartar a narrativa transmediática da lógica do

franchising é menos ontológica que teleológica, em que a satisfação do utilizador prevalece sobre qualquer outro aspeto. Tal como concluíram alguns dos primeiros autores que analisaram esta classe de narrativas, entre eles Henry Jenkins (2006) e Geoffrey Long (2007), na base da narrativa transmediática não estão apenas a convergência e a vontade de criar modelos narrativos que compreendam uma pluralidade de meios, mas também a necessidade de desenvolver produtos adequados aos públicos que habitam o atual paradigma mediático. É esta audiência heterogênea “que vai a quase todo o lado em busca do tipo de experiências de entretenimento que deseja” (Jenkins, 2006, p.2), que constrói comunidades dedicadas a um mundo narrativo e que reclama uma relevância funcional que já não cabe na dicotomia autor-leitor, o que leva Frank Rose (2012) a questionar quem é que realmente controla a obra, se o autor ou os fãs (p. 75).

Ao integrar múltiplos dispositivos mediáticos, a narrativa transmediática amplia o próprio valor da experiência, acumulando as possibilidades e singularidades que a utilização de cada dispositivo inevitavelmente encerra. O livro, o filme ou o computador não são apenas modalidades de expressão distintas, mas remetem também para experiências diferentes, com modalidades de prazer, finalidades e gratificações próprias. Nos anos recentes, a televisão e os meios digitais disputaram com o cinema a posição que este tradicionalmente ocupava no ecossistema mediático, ao mesmo tempo que reivindicaram a singularidade sensorial e cognitiva dos seus próprios modelos de expressão. Se o cinema há muito invocou ter conduzido a uma reconfiguração da própria representação e reclamou a especificidade do seu esquema perceptivo, a televisão, pela mão de autores como John Caldwell (2004) ou Carlos Scolari (2009), enfatiza a combinação entre intertextualidade e fluxo na conjugação da sucessão cumulativa de programas com a navegação assíncrona e independente das imposições da grelha de programação. Os meios digitais, por sua vez, têm reivindicado as propriedades singulares da interatividade, realçando o imediatismo e a reciprocidade do interface, que Anna Everett (2003) resume na teoria do *click* – a fetichização do *click* nos discursos e práticas dos meios digitais (p.14) –, ou os níveis inéditos de imersão que estes postulam (Ryan, 2003). A narrativa transmediática parece assentar tanto na pluralidade da representação como na diversidade da experiência, presumindo que cada meio prescreve modalidades distintas de interação com o mundo narrativo.

Por outro lado, a própria narrativa possui também um valor de experiência que transcende o meio em que é representada ou as características do dispositivo que enformam a sua representação. As teorias mais abrangentes da narrativa presumem mesmo que esta se confunde com o próprio conhecimento, com a forma como organizamos e associamos a informação sensorial, estabelecemos analogias, elaboramos comparações e interpretamos ou conferimos sentido à experiência humana. Seja como instrumento pedagógico, o prazer em aprender que Aristóteles (2008) reconhecia na imitação, como entretenimento ou mesmo como exegese, a narrativa configura inevitavelmente uma experiência.

Para encontrarmos um modelo capaz de compreender a totalidade a que a narrativa transmediática aspira teremos que recuar às teorias da arte total, nomeadamente à ideia de filme total de Rudolf Arnheim (1957), que procurava descrever a forma como o aperfeiçoamento da técnica cinematográfica se aproximava da ilusão completa de realidade. Segundo Arnheim, a ilusão da imitação na fotografia e no cinema está tão próxima da natureza que o público em geral olha para os modelos anteriores, como a pintura e o desenho, por exemplo, como “técnicas de imitação antiquadas e imperfeitas” (p. 128). O autor antecipa, de certa forma, um dos argumentos centrais da narratividade transmediática e da própria convergência, admitindo que o filme total coexista com formas menos comprometidas com a representação natural do real ou mais imperfeitas na imitação da natureza, como o filme a preto e branco, o cinema mudo, o teatro, o bailado ou a ópera (pp. 159-160). Este argumento pode ser utilizado atualmente com uma dupla lógica que, por um lado, permite atestar as possibilidades artísticas do estabelecimento de sinergias entre diferentes modalidades de representação e, por outro, reivindica a sobrevivência das formas de representação tradicionais num ecossistema marcado pelo digital, em que o cinema foi relegado para o estatuto que Arnheim atribuía ao teatro.

Porém, esta ideia de totalidade pode ser transposta também para o próprio domínio narrativo, designando menos as propriedades do meio para imitar a natureza que a aproximação dos elementos que constituem a narrativa à realidade. A combinação de meios num sistema transmediático tem como propósito a representação multifacetada e idealmente total de um mundo narrativo, conferindo-lhe uma materialidade que aspira a superar a própria imitação. Se os mundos narrativos são pequenos e limitados, como Umberto Eco (1992) e Lubomir Doležel (1998) os classificam, o programa narrativo transmediático propõe-se a contornar estas limitações, utilizando as propriedades dos meios que o integram para oferecer uma representação detalhada e heterogénea que se confunda com a realidade. Se as origens de uma personagem podem ser recuperadas na superfície textual de um livro, as suas ações representadas no esquema percetivo de um filme e se esta pode ensaiar uma comunicação bidirecional com o utilizador, então a personagem numa narrativa transmediática aspira a libertar-se da condição de imitação construída, reivindicando a sua inscrição numa ideia de narrativa total.

Enquanto narrativa total, a narrativa transmediática presume menos a invisibilidade do meio que da própria narrativa. É um processo de diluição ontológico em que, através de um artifício ou ilusão transmediática, o elemento narrativo imita a sua própria materialidade. A nossa proposta passa assim pela identificação do contributo do cinema na representação fragmentada de uma narrativa total, tanto no reconhecimento da especificidade dos seus modelos de representação na construção deste mosaico como do impacto das sinergias que o sistema promove nos seus processos de narração e, em última análise, na ontologia do espetador.

2.1 - A contribuição do cinema

A experiência transmediática, na sua formulação mais abrangente, incorpora a narrativa, as propriedades do utilizador e a sua relação com os dispositivos. Tal como a dimensão estratégica da narrativa transmediática remete para a gestão de meios, para o desenvolvimento de mundos narrativos coesos e para a sua articulação discursiva, também a análise do contributo do cinema se reflete nestes três parâmetros, combinando a dinâmica do ecossistema mediático, as características do dispositivo e os modelos narrativos que este prescreve.

O produto de um sistema transmediático não é em si mesmo cinemático, mas antes uma estrutura macroproposicional que pretende representar uma narrativa total, que nenhum meio singular consegue imitar. Étienne Souriau, em *As Duzentas Mil Situações Dramáticas* (1993), demonstra a singularidade dos modelos de representação de cada meio de uma forma que nos parece particularmente adequada para descrever as potencialidades da narração transmediática:

Todas as artes têm que realizar igualmente um mundo, através do instrumento material de uma presença concreta, de um fato físico infinitamente mais estrito, mais limitado. É aqui, porém, que as artes divergem. Cada uma tem seus próprios meios. Para esta é a tela coberta de pigmentos coloridos, para aquela a pedra ou a madeira, talhadas nas três dimensões do espaço; para a outra, o ar que vibra ritmicamente; e para outra, enfim, páginas impressas. (p. 29)

Enquanto estrutura síntese e macroproposicional, que se apropria dos modelos representativos de cada meio para realizar uma narrativa total, um sistema transmediático possui os atributos que uma determinada combinação de meios lhe confere. Max Giovagnoli (2011) compara a história de uma narrativa transmediática a um buraco negro, para o qual convergem todos os meios ou processos de narração e, apesar de muitos destes se encontrarem já defuntos ou em reconfiguração, influenciam ainda o processo de narração (p.29). Ainda que este argumento de Giovagnoli pareça contrariar a própria premissa de Henry Jenkins (2006) de que os velhos meios não morrem (p.13), permite identificar a narrativa transmediática como uma confluência de tradições e de processos de narração, em que as propriedades e atributos do meio se diluem numa estrutura sinérgica e híbrida, que não é já um filme ou uma série de televisão, mas uma construção modular.

A articulação do filme numa estrutura transmediática presume a sua utilização como estratégia de representação de determinados elementos narrativos e a sua presença nestes sistemas não é fortuita ou indeterminada. O cinema não transporta consigo apenas um meio de representação singular ou tão pouco a forma cinema, mas também a sua relevância no seio das artes geradas pela técnica, a sua aspiração a superar as artes antecessoras e a própria espessura teórica que adquiriu ao longo de mais de um século. Determinar o lugar do cinema numa narrativa transmediática é também admitir que a sua utilização nas estratégias

de narração transmediáticas comporta múltiplos níveis, do legado histórico e teórico aos modelos de representação de narrativas.

Nas páginas seguintes procuraremos demonstrar de que forma o cinema reclama e reivindica a sua posição num sistema transmediático e qual a pertinência do bloco modular cinematográfico na construção da narrativa total. Desdobramos esta contribuição em cinco categorias: a hierarquia, que pretende refletir a posição do cinema no ecossistema mediático; a estabilidade, que sugere uma análise comparativa da composição cinematográfica no seio do sistema transmediático em termos da perdurabilidade do próprio texto e da persistência dos seus significados; a linearidade, enquanto atributo que determina e influencia a representação transmediática do mundo narrativo; a função *plot*, que remete para as modalidades de organização da ação no texto fílmico e os seus reflexos no estabelecimento de discursos possíveis; e, por fim, o envolvimento dramático, que pretende traduzir a combinação dos efeitos narrativos e das propriedades singulares do meio, bem como o seu impacto estrutural no sistema transmediático e na taxonomia do utilizador.

Hierarquia

A presença de hierarquias num ecossistema mediático é algo que transcende e precede a própria análise de narrativas, remetendo mais para as teorias dos meios, as ciências culturais, a história ou a economia do que para a narratologia. Tendo em conta que o domínio desta tese é claramente a narrativa, não procuraremos justificar ou sequer analisar de forma exaustiva os pressupostos hierárquicos que os paradigmas mediáticos postularam ao longo da história. Porém, no sentido em que a narrativa transmediática presume a conjugação de múltiplos meios num sistema narrativo singular, e opera no quadro das indústrias culturais, a dimensão estratégica e instrumental da ordenação hierárquica subjacente a um ecossistema mediático não pode ser desconsiderada. É legítimo argumentar que a posição do cinema numa narrativa transmediática não se restringe às modalidades de expressão que o dispositivo configura ou à forma como este representa narrativas, mas espelha também a sua relevância cultural, social e económica.

A identificação de hierarquias nos modelos de expressão de um paradigma mediático pode ser recuada à Antiguidade Clássica. Em *A República* (1993), Platão argumenta que a mimesis – a imitação da ação – é a “destruição da inteligência dos ouvintes, de todos os que não tiverem como antídoto o conhecimento da sua verdadeira natureza” (p.451). O autor tolera o que apelida de poesia mimética, mas admite que na *polis* perfeita existiria apenas lugar para a epopeia, a imitação da ação virtuosa (p.126). A posição cimeira da representação da ação na *polis* é atribuída por Platão à diegesis – a narração da ação – conquanto esta se encontra menos contaminada pelo carácter ilusório da imitação e se vincula à bondade e à justiça.

Este tipo de hierarquia doutrinária de meios ou géneros está subjacente a todos os períodos históricos e é um tema demasiado abrangente para permitir uma análise apurada no âmbito desta tese. Assinalaremos apenas que o argumento platónico de que determinadas modalidades de representação da ação podem, quando vistas sob a perspetiva de uma audiência que não está imune às aparências, postular valores equívocos ou não verdadeiros ecoa ainda na contemporaneidade. Tal como o *Dom Quixote* de Miguel Cervantes pretendia ilustrar e parodiar os efeitos alienantes de um dos géneros literários mais populares do seu tempo, o público erudito da Inglaterra vitoriana criticava o populismo do folhetim literário ou Georges Duhamel, citado por Walter Benjamin (2006, p.236), considerava o cinema um inimigo do pensamento, também os videojogos recebem com frequência um tratamento semelhante no espaço público. Não pretendemos classificar estas hierarquias como construções monolíticas, mas antes como sistemas dinâmicos, como o tardio reconhecimento da *comedia dell'arte* ou a ascensão da ópera bufa, do cinema e, recentemente, da própria televisão parecem confirmar.

Este género de classificação das artes e dos géneros serviu frequentemente para ordenar hierarquicamente motivos temáticos, como a célebre hierarquia da Real Academia Francesa para a pintura, que elevava os temas históricos à categoria mais elevada e relegava a representação de naturezas mortas para o fundo da hierarquia. Para além das hierarquias assentes em doutrinas sócio-culturais, que espelham a origem de uma arte ou género e o seu vínculo a determinado grupo ou função social, a partir do século XIX, surgiram diversas propostas que pretendiam classificar as artes de acordo com a sua essência ou pureza, seja pela especificidade dos seus modelos de expressão, pela sua autonomia em relação às demais ou, pelo contrário, devido à capacidade de uma arte para integrar e sintetizar outras. A música tende a ocupar uma posição cimeira em grande parte destes modelos hierárquicos, reivindicando uma relação mais íntima com a essência das coisas, como pretende Arthur Schopenhauer. Por sua vez, Richard Wagner (2003) reconhece na ópera a aparente união do que classifica como as três modalidades artísticas puramente humanas (p. 128) – dança, música e poesia (p.129).

A posição que a ópera ocupou no ecossistema mediático do século XIX foi reclamada pelo cinema no século XX, quer através dos seus primeiros teóricos, como Ricciotto Canudo (1989), quer pela mão de cineastas pioneiros, como Sergei Eisenstein (1986) ou Dziga Vertov (1989). Se a ópera se assumia como a forma de expressão arquetípica das luzes, do liberalismo e das primeiras revoluções industriais, o cinema estabelece-se como paradigma dos meios de massas. Walter Benjamin (2008), numa análise em que reconhece o cinema como o agente mais poderoso da cultura de massas, tanto nos seus aspetos positivos como negativos, cita o discurso em tom panegírico de Abel Gance em *Le Temps de l'image est venu*:

Shakespeare, Rembrandt, Beethoven farão filmes...Todas as lendas, mitologias e mitos, todos os fundadores de religiões, todas as religiões... esperam a sua

ressurreição na película, e os heróis acotovelam-se junto aos portões para entrarem (p.212)

Esta frase espelha a voracidade com que o cinema se dedicou desde logo à remediação, reanimando ou reclamando uma herança cultural mais vasta, ao mesmo tempo que realça a especificidade das suas propriedades e atributos. Ao longo do século XX, o cinema logrou atingir um estatuto ímpar no seio do ecossistema mediático. Tanto através da sua legitimação cultural como síntese de todas as artes, o argumento sustentado no *Manifesto das sete Artes* (1989) de Canudo e que pretende enfatizar a fusão artística que o cinema configura, combinando as artes do tempo e do espaço, como pelo reconhecimento da especificidade dos seus modelos de expressão, em que o carácter concreto das imagens e dos sons se articula numa linguagem comum que antecede a dos códigos abstratos – a lógica dos sentimentos – que é comum a todos os povos e “enriquece e transforma a nossa compreensão do mundo” (Epstein, 1975, p. 20).

O cinema participou ativamente nos grandes debates do século XX. Da estética bergsoniana à psicologia, do formalismo ao impressionismo, do surrealismo ao desconstrutivismo, o cinema revelou-se um campo de batalha fértil e um laboratório para as diferentes correntes estéticas ou filosóficas que marcaram o século. O seu impacto na política é também evidente na representação e expansão do *american dream* e do *american way of life* através de Hollywood ou na classificação do cinema por Lenine como “a mais importante de todas as artes”⁵³ (Kenez, 1992). Por outro lado, o cinema suscitou um intenso debate que pretendia identificar as suas próprias especificidades e compreender de que forma um filme poderia realizar as potencialidades do meio, de André Bazin (1992), que associa o realismo à natureza fotográfica do meio, privilegiando o plano-sequência e a profundidade de campo, à enfatização da montagem como característica singular do processo de produção de sentido no cinema, como defende Eisenstein (1986). O cinema sustentou também uma multiplicidade de manifestos, cujos efeitos, por vezes, transcendiam o domínio das ruturas estéticas ou programáticas que visavam promover, como *A Cinematografia Futurista* (1998), o *Free Cinema Manifesto*⁵⁴, a *Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo* (Astruc, 1948) e, recentemente, o manifesto *Dogma 95*.

Esta pequena exposição demonstra a espessura teórica do cinema e ilustra o seu impacto ao longo de todo o século XX. Contudo, a relevância hierárquica do cinema reside também na dimensão económica, em particular do cinema norte-americano, que representa precisamente o paradigma da produção cinematográfica industrial. Tal como Robert P. Kalker (1998) conclui, o cinema clássico americano é mais do que uma estética, configura aspetos

⁵³ A frase “o cinema é para nós a mais importante de todas as artes” é atribuída a Lenine por A. V. Lunacharsky e terá sido proferida numa conversa privada. Peter Kenez em *Cinema and Soviet Society 1917-1953* (1992) conclui que a frase é consistente com o pensamento e as ações de Lenine, mesmo admitindo que ela possa ser da autoria do próprio Lunacharsky (p. 20).

⁵⁴<http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20090104191600/http://bfi.org.uk/features/freecinema/programme/prog2.html>

“económicos e políticos, ideologias e histórias – uma economia da narrativa” (p.18). Logrou instituir um conjunto de regras e procedimentos que determinaram a forma de produzir cinema. Ao contrário de outros modelos de produção cinematográfica, Hollywood sempre teve como objetivo primário gerar dinheiro, desde a guerra de patentes que opôs um pequeno grupo de judeus emigrados do leste europeu a Thomas Edison, passando pelo estabelecimento do *studio-system*, a sua falência às mãos da chamada Nova Hollywood dos anos de 1960 e 1970 e, por fim, a conversão dos antigos estúdios em corporações de media, que integram uma pluralidade de meios:

Hollywood é, antes de tudo, uma indústria, uma coleção de corporações que, operadas a partir de estúdios nos Estados Unidos, visam maximizar o lucro e que, como qualquer outra indústria cinematográfica, é constituída por três componentes principais: produção, distribuição e apresentação de filmes. (Gomery, 1998, p.245)

Independentemente das múltiplas críticas que Hollywood motivou ao longo de mais de um século, a sua relevância económica é inquestionável. Este é também um fator que determina a posição hierárquica do cinema num sistema transmediático como texto primário e justifica os argumentos de Henrik Örnebring (2007) e Espen Aarseth (2005) de que as composições secundárias têm como finalidade única a promoção de um texto central, o único cujas vantagens económicas justificariam o desenvolvimento de textos auxiliares. Esta relevância económica do cinema é análoga ao papel que Aaron Smith (2009) reconhece à televisão em alguns sistemas transmediáticos e reside no valor de exposição, a constatação que determinadas composições visam audiências mais vastas e, conseqüentemente, têm uma função preponderante no estabelecimento das condições de expansão de um mundo narrativo. Este conceito do valor de exposição de uma obra está vinculado aos meios de massas e inerente ao próprio cinema como meio. Walter Benjamin (2008) distingue precisamente entre o valor de culto que caracterizava a produção artística tradicional, assente no carácter único e singular da obra, e o valor de exposição na era da reprodutibilidade técnica, em que “a obra de arte, através do valor absoluto da sua possibilidade de exposição, se torna um produto com funções totalmente novas” (p.217).

A exposição absoluta do cinema justifica em larga medida a preponderância que este assumiu na narrativa transmediática e, conseqüentemente, no nosso corpus. Nenhuma das composições de *Star Wars NT* logrou atingir uma audiência tão vasta como a dos textos fílmicos que a integram. *Star Trek NT*, apesar de ter uma série televisiva como texto fonte, começou a expandir-se para o cinema logo no início dos anos de 1970 e com bastante sucesso. Ainda que a série permaneça uma referência e possua mesmo o estatuto de objeto de culto, os filmes iniciais lograram atingir um público que a televisão, com um mercado internacional ainda relativamente incipiente e uma oferta reduzida, dificilmente poderia ambicionar. Aliás, só muito recentemente *Star Wars NT* se começou a expandir para a televisão de forma sistemática e a primeira experiência, um especial de Natal produzido em 1978⁵⁵, teve uma

⁵⁵ <http://www.imdb.com/title/tt0193524/>

distribuição internacional extremamente reduzida. Da mesma forma, os três filmes de *Matrix* têm um público potencial muito mais vasto do que as curtas-metragens de *Animatrix* ou o videogame *Enter the Matrix*. Esta conclusão pode ser atestada por uma análise comparativa entre os orçamentos de produção dos textos filmáticos e das demais composições.

Tal como asseverámos no início deste capítulo, este tipo de predicado hierárquico depende do dinamismo e volatilidade do próprio ecossistema mediático. A televisão, apesar de ter convidado o cinema a potenciar os atributos singulares do seu aparato técnico⁵⁶, foi tradicionalmente encarada com sobranceria. A generalidade dos autores do âmbito dos estudos filmáticos enfatizam as restrições formais no estilo e na linguagem televisiva, fazendo notar que a realização artística na televisão se faz pela aproximação ao cinema (Thompson, 2003). Porém, desde que John Fiske (1978) reconheceu a especificidade do código semiótico da televisão, oferecendo uma análise exaustiva dos vários discursos que caracterizavam a televisão de então, dos noticiários às diferentes fórmulas de ficção, este meio tem reivindicado o seu lugar na academia. *Televisuality* (1995) de John Caldwell dota a televisão de uma relevância epistemológica que se traduz no reconhecimento das suas propriedades fenomenológicas, estéticas e até da componente industrial, permitindo identificar os seus códigos estéticos e culturais, bem como a inversão que, a partir de meados dos anos de 1980, realçou o carácter híbrido do meio. Jeremy G. Butler (2010) enfatiza a pertinência das análises de Fiske e Caldwell sobre o estilo na televisão, realçando que os autores a fizeram numa altura em que se presumia que o meio não possuía nenhum (p.13). Ainda assim, Butler não deixa de comparar a relativa escassez de textos sobre o estilo e a linguagem televisiva com a proliferação de obras sobre o cinema (p.7).

Contudo, a televisão tem adquirido uma preponderância crescente, tanto na academia como na própria hierarquia do ecossistema mediático, disputando a posição cimeira que o cinema tradicionalmente ocupava. Esta valorização não se espelha apenas no aumento exponencial dos seus orçamentos ou do próprio valor de exposição, como a série televisiva *Game of Thrones*⁵⁷ parece confirmar através da aposta manifesta nos valores de produção, em contraste com a contenção habitual que caracterizava a ficção televisiva, e do ruído mediático que a estreia ou conclusão de cada uma das suas temporadas suscita. Tão pouco se traduz apenas na transferência de autores para este meio, que Caldwell (1995) já assinalara em meados dos anos de 1990. A valorização da televisão parece residir, sobretudo, nas práticas narrativas que tem desenvolvido e no reconhecimento crítico que estas têm suscitado. Jason Mittel (2012) conclui que a complexidade dos modelos narrativos da televisão deriva do desenvolvimento de processos específicos de narração seriada, que se

⁵⁶ “Apesar do widescreen e do som estereofónico já serem tecnicamente viáveis antes da Segunda Guerra Mundial, só foram explorados no período do pós-guerra, quando os estúdios começaram a temer o declínio de público nas salas de cinema [em parte devido à competição com a televisão que, obviamente, não podia oferecer um ecrã maior ou som em stereo].” (Bordwell et al, 1985, p.249)

⁵⁷ A série é exibida em Portugal apenas num canal codificado de um dos fornecedores de televisão por cabo, pelo que optámos por manter o título original.

distinguem da estrutura narrativa no cinema e, simultaneamente, contrariam as convenções tradicionais dos formatos seriados e episódicos (p.31).

Em suma, ao entrar numa narrativa transmediática, o cinema transporta consigo a sua relevância cultural e tradição teórica, bem como o peso da sua própria indústria. A inscrição do cinema nestes sistemas narrativos presume o transporte da sua posição hierárquica, que, por sua vez, se irá refletir na relação entre o cinema e os restantes meios que integram a narrativa transmediática. Conforme veremos, este é um contributo tangível do cinema, que se manifesta de diversas formas num sistema transmediático, inclusive na própria estrutura narrativa. O filme parece reclamar uma posição central nesta classe de narrativas, quer seja como texto fonte, desfecho ou elemento axial da narrativa. A relevância hierárquica do cinema não é, de forma alguma, perpétua e, recentemente, a televisão tem assumido a dianteira em diversas narrativas transmediáticas, reivindicando a posição de texto central. Tal como Richard Dyer (2008) preconiza, o cinema pode acabar “por ser encarado como uma forma cultural arcaica e marginal” (p. 6); porém, a avaliar pelo elemento mais recente do nosso corpus – o *Universo Cinemático Marvel* – o cinema preserva ainda um estatuto reverencial nos sistemas transmediáticos.

Estabilidade

No decurso da investigação que conduziu a esta tese, tivemos oportunidade de constatar e demonstrar empiricamente a estabilidade do texto cinematográfico quando comparado com textos digitais ancorados na internet. Ao analisarmos o site *www.blairwitch.com*, procurando identificar os elementos que o integravam e, se possível, aferir a ordem pela qual foram adicionados ao mesmo, constatámos que a versão a que os primeiros utilizadores da narrativa acederam já não existia. Este não se tinha evaporado no ciberespaço, como sucede a tantos outros, e que só por si permitiria atestar a sua instabilidade latente, mas antes se tinha ampliado através da adição constante de elementos narrativos. O site de 2014 e o de 1999 não são o mesmo. As proposições narrativas produzidas em 1999 encontram-se agora diluídas entre as que foram sendo introduzidas ao longo do processo de desenvolvimento do mundo narrativo, ao contrário do filme *Projecto Blair Witch*, que não sofreu qualquer alteração. Mesmo a trilogia original de *Star Wars*, que foi alvo de um aperfeiçoamento técnico na última década do século XX, não sofreu alterações muito relevantes e, de qualquer forma, a obra original perdurara em clubes de vídeo, coleções privadas e arquivos. Ao contrário do que sucede com uma obra cinematográfica, o desenvolvimento de uma nova versão de um texto digital na internet pode obliterar a versão original, apagando fisicamente a sua existência e tomando o seu lugar. O mesmo sucedeu ao ARG *The Beast*, que desapareceu da sua morada original, o site *cloudmakers*, enquanto o filme *IA: Inteligência Artificial*, finda a sua carreira nas salas de cinema, continua disponível em todos os formatos e é exibido com alguma frequência na televisão.

A utilização do termo estabilidade neste contexto não pretende evocar uma discussão mais vasta sobre os efeitos da interatividade no texto ou da diluição da função autoral como instância discursiva. Tal como analisámos em capítulos anteriores, a narrativa transmediática prescreve diversas restrições funcionais ao utilizador e, ao presumir que o sistema assenta num plano macroposicional rígido e que tem na coerência o seu principal predicado, não permite que a sua ação se estenda para além da ordenação de eventos predeterminados. Logo, a variabilidade discursiva extrema que caracteriza algumas narrativas digitais está ausente dos sistemas transmediáticos, em que a participação do utilizador é regulada pelos mesmos critérios que garantem a coerência do mundo possível da narrativa.

O vínculo dos produtos digitais aos dispositivos tecnológicos em que foram concebidos foi assinalado por Eric Hobsbawm (2014), quando era já um decano, através da constatação que um texto digital se poderia tornar obsoleto por já nenhuma tecnologia o conseguir ler (p. 28). Esta visão de um estranho às tecnologias digitais, ainda que influenciada por um fenómeno que terá atingido o seu apogeu durante as revoluções informáticas permanentes dos anos de 1990, permite constatar o carácter efémero destas obras, em contraste com as artes tradicionais, atracadas à autenticidade da obra singular, ou mesmo com artes geradas pela técnica, em que a própria reproduzibilidade assegura alguma estabilidade. Gordon Bell (2000) assinala precisamente a longevidade dos suportes como um entrave à utilização da internet, comparando-a com outros formatos, e a necessidade constante de reverter os conteúdos como forma de os adequar à transformação dos próprios dispositivos digitais.

A categoria da estabilidade, conforme a utilizamos aqui, pretende designar a permanência e até a perdurabilidade de um texto singular. Na sua análise da remediação como um processo de reforma, Bolter e Grusin (2000) reproduzem as observações de Paul Levinson sobre a teleologia da remediação e que permitem concluir que “a escrita torna o discurso mais permanente; o vídeo torna a televisão mais permanente; o hipertexto torna a escrita mais interativa; e por aí em diante” (p. 59). Ainda que o objetivo central de Bolter e Grusin resida na constatação de que “toda a mediação é remediação” (p. 55), que se traduz na apropriação pelos meios tradicionais de modelos de expressão característicos dos meios digitais e vice-versa, o comentário de Levinson permite também atestar a deslocação de uma teleologia da permanência para a da manipulação. Se a imprensa, a fotografia ou o cinema procuravam conjugar o valor de exposição com a permanência do texto, os textos digitais conjugam-no com a manipulação.

Em *The Database* (2010), Manovich argumenta que os meios digitais favorecem a organização em bases de dados, considerando-a como o correspondente dos novos meios ao papel desempenhado pela narrativa na expressão cultural na modernidade (p. 50), ainda que conceda que nem “todos os objetos dos novos meios sejam explicitamente bases de dados” (p. 52). Os produtos digitais menos vinculados ao modelo organizacional da base de dados remetem, por sua vez, para o que Manovich considera a segunda metade da ontologia dos

novos meios: a natureza algorítmica. A instabilidade dos textos digitais ancorados na internet e que integram narrativas transmediáticas reside precisamente na teleologia da base de dados, que aspira menos à estabilidade que à totalidade. A relevância que a interação do utilizador com o meio ou com outros utilizadores assume nos meios digitais, que justifica que Manovich (2008) atribua ao interface uma posição central na cultura do software (p. 13), tem como fundamento a manipulação e libertação dos elementos nucleares que constituem a base de dados.

Pode parecer paradoxal invocar o argumento do carácter efémero do digital numa época em que o direito à inexistência online e os alertas para a impossibilidade de extinguir metadados na internet têm ocupado o espaço público. Porém, não nos referimos aqui à eliminação de propriedades semânticas de mundos narrativos, mas antes à instabilidade das bases de dados e dos ARG como textos ou obras singulares. A mutação, a atualização permanente ou a possibilidade dos jogadores manipularem o processo de representação configuram um nível de instabilidade que o cinema ou a televisão não perfilham.

João Canavilhas (2004), tendo por base os quatro obstáculos que Gordon Bell identifica na utilização da internet como memória, assinala que “a web, mais do que nenhum outro meio, comprime o tempo” (p.4), fazendo o passado convergir no presente e fundindo-os numa representação contínua e ininterrupta. Ao contrário da memória humana, ancorada no estabelecimento de associações entre dois elementos, a representação da memória na internet remete para uma sequência contínua e em permanente atualização. Ainda que o autor se esteja a referir, sobretudo, à pesquisa em motores de busca, pode ser traçado um paralelismo entre a representação memorial de um qualquer aspeto da realidade física na web e a representação de um mundo narrativo através de uma base de dados.

A instabilidade dos textos digitais ancorados na Internet e que integram narrativas transmediáticas reside precisamente nesta teleologia da base de dados, que aspira menos à estabilidade que à totalidade. Ainda que a base de dados possa permitir que a representação de elementos narrativos sustente a sua legitimação linhagística, expondo a data em que estes foram inscritos na base de dados ou identificando a composição a partir da qual foram extraídas as proposições narrativas, a base de dados enquanto estrutura é imemorial. Os elementos que representa e organiza possuem um passado, mas a base de dados está exclusivamente vinculada ao presente. Em *Star Wars NT*, por exemplo, embora seja possível aferir a que composições se deve cada uma das entradas na base de dados da narrativa, só de forma indireta, ao arripio da organização estrutural da base de dados e num processo análogo à arqueologia, ou através de antigas versões impressas é que podemos vislumbrar os elementos que constituíam a narrativa numa fase mais recuada do seu desenvolvimento.

Esta instabilidade implícita não se manifesta apenas em composições síntese do mundo narrativo, como cronologias, enciclopédias ou mapas, mas também nos chamados jogos

pervasivos. Um ARG, como explicámos em capítulos anteriores, presume que os seus utilizadores cooperem na resolução de uma série de puzzles, extraíndo as proposições narrativas que constituem o mundo possível da narrativa e, por sua vez, permitem a progressão colectiva no jogo. O interface e, conseqüentemente, a própria representação, não permanecem incólumes à passagem dos jogadores, com cada utilizador a testar hipóteses formuladas pelo colectivo e a operar num ambiente narrativo que é transformado por estes. Em *Why So Serious?*, um ARG integrado no mundo narrativo de *O Cavaleiro das Trevas*, cada entrada de um utilizador num determinado site expunha uma imagem escondida, transfigurando o próprio site e eliminando de forma irreversível a imagem original.

Por outro lado, tal como argumentámos em relação ao jogo pervasivo *The Beast*, um ARG é consumido durante um período limitado de tempo, após o qual se transforma num sumário, um conjunto de proposições narrativas e não um jogo. O registo memorial do jogo é conservado pelos utilizadores, frequentemente através de sites não oficiais, ou no que os praticantes desta classe de jogos apelidam de plano metanarrativo, sob a forma de relatório ou portfólio dos *game masters* que desenvolveram e produziram o jogo.

O próprio texto televisivo revela-se também mais instável que o cinematográfico, embora por motivos substancialmente diferentes daqueles que condicionam as bases de dados ou os jogos pervasivos. Enquanto o cinema concede primazia à lógica da obra singular, seja por exigência do seu modelo de produção ou por se ter especializado nesse processo de representação, em que a seqüela é menos uma regra que uma exceção, a lógica funcional da ficção televisiva é a expansão.

Vince Gilligan, criador da série *Breaking Bad* e um dos guionistas de *Ficheiros Secretos*, revelava no documentário *Series Addicts* (2011) que o desfecho de uma série televisiva só é definido numa fase muito tardia, ao contrário do que a audiência geralmente presume. Gilligan assevera que o contrato entre uma série de televisão e a sua audiência assenta no argumento falacioso e equívoco de que tudo o que é representado se inscreve num plano geral dos autores da obra. Segundo este criador, os estímulos que convidam ao estabelecimento de esquemas perceptivos ou promovem a formulação de hipóteses podem ter um valor narrativo indeterminado, permanecendo em hibernação ou mesmo ser descartados pelos autores em favor de um outro arco narrativo. Não se trata sequer de um artifício com o propósito de ludibriar o espetador, na medida em que a produção desse efeito implica necessariamente que o elemento narrativo já possua uma dimensão estratégica definida no programa narrativo que a série de televisão prescreve. Ainda assim, malgrado a instabilidade latente que o processo de expansão inevitavelmente acarreta, a televisão assume com frequência o estatuto de texto concêntrico e estável de uma narrativa transmediática, em particular nas que não envolvem composições cinematográficas.

Por fim, assinalamos um exemplo atípico e que ilustra o dinamismo do próprio ecossistema mediático. No caso específico dos super-heróis norte-americanos, a estabilidade do cinema e da televisão é posta em causa pela banda desenhada. Apesar da figura do autor não estar ausente nos chamados *comics* norte americanos, e de este poder inscrever novos atributos às personagens ou mesmo ao mundo narrativo, a continuidade prevalece sobre as faculdades do autor. Porém, no cinema, apesar do reconhecimento do valor da autoria se ter processado num período relativamente tardio, quando o meio já atingira a maioridade, pela mão de François Truffaut (1998) e André Bazin (1992), e não ser sequer universalmente aplicável a todos os realizadores, esta figura é frequentemente invocada na adaptação de super-heróis. Will Brooker (2012) reconhece que a função primordial de Christopher Nolan nas mais recentes adaptações de Batman é a autoria, que se manifesta na introdução de motivos temáticos e estéticos recorrentes na obra deste realizador, bem como na sua própria visão do personagem (p.43). Apesar de Brooker inscrever Nolan na tradição mais vasta da figura do autor na indústria de comics (p.41), dando como exemplo Frank Miller⁵⁸, nenhum dos seus filmes logrou integrar-se na continuidade do mundo narrativo representado na banda desenhada. O mesmo sucedera com o *Batman* de Tim Burton⁵⁹, que espelhava renovação estética do personagem, já notória em novelas gráficas como *Arkham Asylum* (1989) de Dave McKean ou *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, mas não a continuidade narrativa da banda desenhada. Pelo contrário, as alterações promovidas por Frank Miller na banda desenhada adicionaram propriedades e atributos a este personagem, tendo sido continuadas pelos seus autores subsequentes. Um dos aspetos singulares do *Universo Cinemático Marvel* é precisamente a intenção de inscrever a banda desenhada na narrativa transmediática.

Em conclusão, o cinema possui um nível de estabilidade que é determinante nas narrativas transmediáticas que integra. Enquanto Walter Benjamin (2008), perante a inevitabilidade da reprodução técnica, concluía que o critério da autenticidade já não era aplicável à produção artística (p. 216), a comparação do cinema, e, em grande parte, da própria televisão, com a base de dados ou o jogo pervasivo sugerem uma reconfiguração da própria técnica, em que o termo obra como categoria unitária e definitiva já não se revela particularmente apropriado. Neste sentido, o cinema funciona como uma instância estável, destinada a dotar o plano macroproposicional da narrativa de elementos permanentes e duradouros. O primado do cinema em *Star Wars NT* é menos o produto dos humores de George Lucas, como Geoffrey Long (2007) pretende, do que a constatação das capacidades do cinema para gravar de forma permanente o seu plano de significação num mundo narrativo. Tal como assinalámos anteriormente, muitos dos textos que integram *Star Wars NT* sobrevivem apenas em sumários

⁵⁸ Frank Miller é um dos mais celebrados autores de banda desenhada norte-americana, assinando obras como *300* e *Sin City*. Enquanto esteve na Marvel Comics e na DC Comics, foi responsável pela renovação de dois super-heróis que haviam perdido o apelo junto do público e se encontravam numa crise profunda: Demolidor e Batman. Tanto a mini-série *The Dark Knights Returns* (1986) como as obras que produziu para a revista *Daredevil* (1979-1986) se encontram entre as mais aclamadas desta indústria.

⁵⁹Tim Burton dirigiu os dois filmes inaugurais da primeira série Batman: *Batman*(1989) e *Batman Returns*(1992).

e composições síntese, enquanto os filmes têm sido convertidos e remediados para diferentes dispositivos, inscrevendo-se na cultura contemporânea das últimas quatro décadas. A própria figura do arquiteto narrativo parece ser uma emanação dos textos mais estáveis, como as séries cinematográficas *Star Wars* e *Matrix*, ou, nos casos em que a televisão reivindica esta posição, as séries televisivas *Twin Peaks*, *Heroes* ou *Lost*. A estabilidade parece ser um dos principais motivos para a generalidade destes textos assumirem funções axiais na estrutura da narrativa, admitindo apenas composições que não contaminem os seus arcos narrativos. Os protagonistas da narrativa cinematográfica, por exemplo, são habitualmente excluídos do processo de transmediação, como sucede com Neo em *Matrix NT* e Luke Skywalker em *Star Wars NT* ou, de forma ainda mais evidente, em *Inteligência Artificial NT*. Por outro lado, é através de composições assentes em textos estáveis que a partilha de elementos de *plot* tende a ocorrer, nomeadamente na articulação entre as composições televisivas e cinematográficas de um sistema transmediático, como pode ser atestado em *Twin Peaks NT*, *Ficheiros Secretos NT* ou mesmo *Star Trek NT*.

Linearidade

A relação entre o cinema e a linearidade discursiva foi já discutida em diversas ocasiões ao longo desta tese, tanto através dos seus efeitos nas modalidades narrativas que caracterizam o cinema como do seu enquadramento no âmbito mais vasto das teorias narratológicas. Enquanto meio, o cinema inscreve-se na cultura massas e, tal como Walter Benjamin (2008) argumenta, conjuga artes e ciências num modelo de expressão singular, em que “a natureza ilusória é uma natureza em segundo grau; é o resultado da montagem” (p. 228).

O vínculo do cinema à linearidade discursiva é manifesto nas várias teorias narrativas que este meio alberga, quer entre as que derivam da linguística como entre as que assentam no cognitivismo, estando subjacente ao próprio reconhecimento do cinema como arte autónoma. Os primeiros teóricos do cinema realçaram precisamente a forma como este evoca a música, reivindicando também o estatuto de arte do tempo, ao mesmo tempo que preserva um sólido vínculo à representação espacial. Enquanto síntese das várias artes que o precediam, o cinema anunciava-se como “uma arte plástica que se desenvolve segundo as leis da arte rítmica” (Canudo, 1998, p. 18)

Jean Epstein (1975), que também enfatiza a relevância do tempo no cinema, sintetiza a mobilidade que caracteriza o cinema numa tríade, que reconhece o espaço movente, o tempo flutuante e a causalidade oscilante⁶⁰. A representação exigiria assim uma localização no espaço e no tempo, e a especificidade do cinema residiria na mobilidade que imprime a estas dimensões para estabelecer um sistema de representação próprio e singular. O cinema não representa o mundo, mas antes um mundo tal como é representável no cinema, com afinidades com “um pensamento mais intuitivo que dedutivo” (Vol II, p. 52). Na análise da causalidade oscilante, Epstein atesta o vínculo do cinema à exposição linear: “Qualquer causa

⁶⁰Utilizamos aqui a tradução sugerida por João Mário Grilo (2008) para o termo *causes ballantes* (p.67)

pode ser o seu próprio efeito, cada efeito pode ser a sua própria causa, nada distingue o efeito da causa, além da ordenação temporal que lhes é atribuída” (Vol I, p. 375). A causalidade surge assim como uma variável, dependente da própria flutuação temporal.

A representação linear no cinema, a ideia de que a mobilidade do tempo e do espaço se encontram na base do processo de produção de sentido no cinema, é comum às várias abordagens a este fenómeno. Está subjacente, por exemplo, a defensores da montagem como Kulechov, Pudovkin ou Eisentein, que preconizavam na ordenação temporal de unidades mínimas de sentido a possibilidade de representar uma ideia:

A Representação A e a representação B devem ser selecionadas a partir de todos os recursos possíveis no âmbito do tema que está a ser desenvolvido. Devem ser abordadas de tal forma que a sua justaposição — a justaposição desses próprios elementos e não de outros — evoque na percepção e sentimentos do espetador a imagem mais completa do tema em si. (Eisenstein, 1986, p. 60)

As teorias da narrativa cinematográfica refletem também a forma como o cinema permite controlar todas as facetas da representação, como o ritmo, o ponto de vista ou a ordenação dos eventos, articulando-as numa cadeia de transmissão dotada de sentido. Christian Metz (1999a), por exemplo, classifica as sequências cinematográficas como sintagmas coerentes, em que cada plano se articula semanticamente com os demais (p. 78). Gilles Deleuze em *A Imagem-Movimento* (2004) assinala que a montagem característica do cinema americano não é um sinal da sua submissão à narração, mas, pelo contrário, a própria narratividade é um produto desta conceção de montagem (p. 50). Esta ideia de montagem como um todo orgânico, que Deleuze ilustra através D. W. Griffith, teria precisamente a narrativa como um dos seus produtos, permitindo ao realizador oferecer uma representação “imensa e englobar não só famílias e uma sociedade, mas milénios e civilizações” (ibid.). Por outro lado, Deleuze (2006), realça que a montagem pode servir para representar menos imagens em cadeia que fissuras, questionando tanto a imagem como a própria cadeia.

As perspetivas cognitivistas da narrativa cinematográfica, apesar de recusarem a tese de que o filme é um enunciado discursivo, argumentam que a sua descodificação deriva de *schemas* que reproduzem ordenações padronizadas, reconhecíveis e convencionadas, ou, pelo contrário, que atestam a resistência da narrativa a fórmulas e convenções (Bordwell, 1989 p. 27). Em qualquer um dos casos, o espetador ocupa-se em estabelecer uma imagem mental ou aplica um esquema perceptivo a uma representação linear, quer esta assente em padrões ou, pelo contrário, se furte a estes.

O cinema, enquanto exemplo paradigmático dos meios de massas parece assim em oposição aos ideias estéticos e doutrinários dos meios digitais que, em vez de um texto unívoco e partilhado por toda a audiência, postulam a personalização e a manipulação da narrativa por cada um dos seus utilizadores. Se a narrativa linear admitia apenas a interpretação como variável, atracada às competências textuais do espetador ou, em termos cognitivistas, à sua

capacidade para aplicar *schematas*, os sistemas digitais são máquinas geradoras de textos, em que os existentes, os eventos e a sua representação podem ser variáveis. Neste sentido, o cinema parece funcionar como antítese do cibertexto de Espen Aarseth (1997), com o percurso do espectador a ser integralmente definido na manifestação linear do discurso e a dimensão ergódica a permanecer ausente do texto fílmico.

Paradoxalmente, um dos seus principais contributos para a narrativa transmediática reside precisamente neste seu compromisso com a linearidade discursiva. Se a hierarquia de meios remete para o relativismo das convenções sociais e a estabilidade do texto fílmico é um predicado do dispositivo, a linearidade articula-se no plano narrativo, dotando os sistemas transmediáticos de atributos singulares e influenciando a representação do mundo possível da narrativa. O cinema funciona então como uma âncora de linearidade, temperando a instabilidade e a não linearidade que habitualmente caracterizam as composições digitais com uma semântica monológica, que resiste à representação individualizada e personalizada.

Henry Jenkins (2006), a propósito de *Matrix*, observa que este possui uma “narrativa tão vasta que não pode ser contida num único meio” (p. 92). Argumentamos que esta heterogeneidade na representação que a narrativa transmediática exige não se refere apenas aos elementos narrativos, mas também às próprias modalidades de representação. Da mesma forma que a experiência de navegação num mundo narrativo transmediático é enriquecida pelo acesso não linear aos elementos representados numa composição, também a linearidade acrescenta um valor singular à experiência. Se um dos critérios para formular juízos em relação às narrativas transmediáticas pode ser a forma como estas se autonomizam da lógica do *franchising* em que são geradas, como argumenta Long (2007, p. 34) também é legítimo que uma narrativa transmediática seja avaliada pelas modalidades discursivas que comporta.

Propomos que os efeitos que a linearidade característica do cinema confere a uma narrativa transmediática sejam reconhecidos em dois planos: a ontologia do utilizador e o processo de narração. A primeira remete para um tema que, conforme anunciámos na introdução desta tese, não seria alvo de uma análise exaustiva. Argumentámos em diversas ocasiões que a estratégia transmediática pressupõe que a migração entre diferentes composições espelhe também a deslocação taxinómica do utilizador, convidando-o a participar de formas diversas no mundo narrativo. A utilização de um meio presume necessariamente algum tipo de gratificação ou satisfação, ou, como Steven Dow (2008) argumenta, “tanto a mensagem como as propriedades materiais do meio podem ter efeitos na experiência do interveniente/observador” (p. 3). A relevância do prazer do utilizador tem sido invocada com recorrência no âmbito das narrativas interativas e imersivas por autores como Marie-Laure Ryan (2001), Janet Murray (1997) ou Chris Crawford (2005). A abordagem habitual neste domínio pauta-se pela ênfase nas divergências entre a experiência do utilizador através dos meios tradicionais e em sistemas interativos:

Experimentar a arte é uma atividade impulsionada pela percepção, em que a percepção se assume como um processo ativo e construtivo. Experimentar obras interativas implica um processo idêntico, mas ao qual é acrescentado um envolvimento ativo na obra que requer a presença do utilizador no espaço da obra, interagindo com ela e construindo sentido a partir desta interação. (Bilda et all, 2008, p. 525)

Porém, tal como os meios digitais suscitam uma experiência singular, também a linearidade no cinema produz efeitos particulares no espetador. Desde logo, a representação ordenada que caracteriza o cinema permite transmitir uma vasta gama de emoções ou ideias. Noel Carrol (1999) realça precisamente a relação entre o cinema e o que apelida de emoções cognitivas, concluindo que o filme gera um foco emotivo, tanto na forma como fixa a atenção do espetador como no modo como enforma a sua atenção (p. 31). Logo, o ingresso do cinema numa narrativa transmediática permite a inscrição da experiência percetiva e sensorial que este meio encerra no utilizador transmediático. Se algumas composições presumem o transporte do utilizador para o mundo narrativo e a própria progressão depende das suas escolhas, outras, como o cinema ou mesmo a televisão, preferem assoberbá-lo com várias camadas de informação sensorial, com uma organização discursiva que não depende dele e a que deve aplicar fórmulas, esquemas ou envolver-se emocionalmente. O cinema contribui assim para ampliar a experiência transmediática, adicionando os atributos específicos do meio à ontologia do utilizador.

Porém, é no domínio da narrativa que a linearidade cinematográfica assume preponderância, dotando a estrutura transmediática de propriedades singulares. Enquanto âncoras de linearidade, estas composições permitem inscrever no plano macroproposicional elementos narrativos consensuais e monológicos. Se os textos não lineares ou aqueles em que a performance determina a expressão assentam num discurso indeterminado, em que as inferências do utilizador são variáveis e dependem da dimensão performativa ou da colaboração com outros utilizadores, as composições cinematográficas funcionam como instâncias de linearidade, permitindo a inferência de um conjunto de elementos narrativos cuja representação e ordenação não dependem do utilizador. Esta faculdade não é exclusiva do cinema ou da televisão, estando presente, por exemplo, nos textos literários que integram narrativas transmediáticas, ainda que com valores de exposição inferiores.

A importância da linearidade do texto fílmico na estrutura narrativa transmediática pode manifestar-se de diferentes formas. A primeira é o estabelecimento de um modelo de representação axial, que, como demonstrámos na análise estrutural desta classe de narrativas, é particularmente evidente em séries cinematográficas. Este tende a traduzir-se no desenvolvimento de um discurso linear intercomposicional, que não é transmediático na medida em que unifica composições distintas, mas que operam no mesmo meio, como as trilogias de *Star Wars* e *Matrix*. A segunda remete para a reivindicação de uma posição concêntrica por parte do filme no seio do sistema transmediático. Esta é notória em narrativas transmediáticas de escala reduzida, em que as restantes composições são

claramente secundárias ou complementares, produzindo um número pouco relevante de proposições narrativas. É um modelo característico nas narrativas transmediáticas que menos se destacam das implicações comerciais do *franchising*, em que imperam composições funcionalmente atracadas à promoção de um texto primário. *O Cavaleiro das Trevas* e os jogos pervasivos *Why So Serious?* e *I Believe in Harvey Dent* são exemplos paradigmáticos de uma narrativa transmediática que possui um texto linear concêntrico. Porém, também vislumbramos um modelo semelhante na primeira fase de *Blair Witch NT* em que, apesar das restantes composições não se esgotarem numa teleologia promocional e possuírem um valor narrativo funcional, o filme funciona como composição concêntrica.

Por fim, algumas narrativas transmediáticas configuram o que podemos classificar como um magnetismo linear, em que os meios que pautam pela linearidade na representação se associam com o intento de produzir um discurso unidirecional. Esta prática é característica de narrativas transmediáticas que integram composições cinematográficas e televisivas. Está presente, por exemplo, em *Os Ficheiros Secretos* que, apesar de ter na televisão o seu texto fonte, atribui uma posição ao cinema na progressão da narrativa.

Em suma, a linearidade pode ser utilizada como um efeito na narrativa transmediática, permitindo acrescentar as propriedades dos meios lineares à estrutura e aos discursos possíveis do sistema transmediático. Estas propriedades singulares permitem ao cinema assumir uma importância fulcral na representação de mundos narrativos transmediáticos, funcionando como texto âncora e instância linear, a partir do qual se estabelecem os discursos possíveis e se desenvolvem as propriedades nucleares do mundo possível. Por outro lado, a presença de meios lineares pode permitir a instauração de linearidade intercomposicional ou transmediática, promovendo estruturas axiais ou mesmo enredos lineares no sentido convencional do termo, em que o sentido se produz através do acesso com uma ordenação predeterminada a um conjunto de composições.

Função Plot

A linearidade discursiva que caracteriza o cinema manifesta-se funcionalmente na narrativa transmediática através da inscrição de enredos no mundo narrativo. Tendo em conta a fragmentação estrutural que está subjacente à narração transmediática e a proliferação de textos em que a inferência de proposições narrativas é uma função secundária ou derivativa, como sucede nos textos lúdicos, o desenvolvimento de enredos assume uma importância crucial na própria experiência transmediática. Se os elementos narrativos presentes num videojogo ou num jogo pervasivo se hierarquizam na lógica funcional da simulação, a sua representação em textos lineares tende a submeter-se à lógica narrativa, em particular no cinema narrativo, em que as exigências da própria economia da representação impõem critérios de relevância.

Um sistema lúdico, como Aarseth (2005) argumenta, postula um discurso que se produz na performance e em que a representação de elementos narrativos enforma a simulação, sem, no entanto, a determinar. A própria presunção que interatividade e narrativa são termos opostos, em que quanto mais interativo o texto pretender ser, mais se afastará da narrativa, e vice-versa, é utilizada por Chris Crawford (2005) para ilustrar a disjunção entre *plot* e interatividade, remetendo-a para o dilema teleológico clássico que opõe o livre arbítrio ao determinismo (p.51). O autor não defende que uma narrativa com propriedades interativas não possa possuir um *plot*, mas antes estabelece uma relação entre o grau de interatividade e a diluição formal do *plot*, em que, mediante os níveis de interatividade que o texto configura, o *plot* pode deixar de postular um registo linear de causas e efeitos para se transformar no articulado de normas e princípios que regulam a interatividade (p. 52).

As perspetivas ludologistas e narrativistas moderadas, tendem a admitir a compatibilidade entre narrativas e jogos, como é o caso de Marie-Laure Ryan (2005a), embora reconhecendo as especificidades destas classes de textos e concedendo que a tipologia das simulações inclui sistemas lúdicos que são claramente não narrativos. Ken Perlin (2004), por exemplo, apesar de admitir a existência de formatos entre o jogo e a narrativa, defende que as “narrativas e os jogos servem propósitos diferentes” (p. 15). A proposta destes autores passa mais pela identificação dos elementos invariantes que jogos e histórias partilham que pelo reconhecimento da sobrevivência do determinismo do *plot* em sistemas interativos. Mesmo autores que utilizam este termo, como Jill Walker (2004) ou Ryan (2008), promovem a sua adaptação ou reconfiguração, deslocando-o substancialmente da sua herança aristotélica. Walker inverte a unidade dramática, que em Aristóteles residia precisamente no enredo, procurando determinar o nível de desunião que uma narrativa pode comportar. A principal preocupação da autora é menos a identificação de mecanismos deterministas do que a conjugação dos pressupostos normativos em que Aristóteles faz assentar a unidade dramática – unidade de espaço, tempo e ação – com o enquadramento teórico da intertextualidade (p. 2). Ryan, por outro lado, prefere utilizar este conceito no âmbito macro-estrutural, como um motivo temático que determina a representação da narrativa e a experiência do utilizador.

Embora um sistema lúdico possa representar elementos narrativos, estes são funcional e ontologicamente distintos. Por um lado, as proposições narrativas servem, sobretudo, como pretextos, que enquadram, justificam ou gratificam a ação. Por outro, a teleologia destes elementos narrativos é menos a representação de uma história predeterminada, em que a sua validade e relevância se realizam no determinismo de um desfecho, que uma instância performativa. Esta divergência tipológica e funcional na representação de elementos narrativos em textos lineares e não lineares é particularmente notória nas narrativas transmediáticas, em que ambos se inscrevem no mesmo sistema narrativo. Em *I Believe in Harvey Dent*, que integra o sistema transmediático *Batman NT*, a campanha eleitoral da personagem Harvey Dent serve como motivação para a cooperação dos utilizadores na

descodificação de puzzles na internet e para a sua participação nas estratégias de projeção do mundo narrativo na realidade. Ainda que este ARG exponha o carácter e o idealismo do personagem, funcionando como prólogo da composição cinematográfica e inserindo-se no que Tomachevski (1989) apelida de motivo de introdução (pp.148-149), o seu verdadeiro significado só será demonstrado no filme, através da articulação das propriedades da personagem no conflito subjacente ao *plot* cinematográfico.

O cinema narrativo, devido aos modelos de representação que o meio prescreve e aos efeitos em que se especializou, tende a postular uma hierarquia rigorosa dos elementos narrativos, subordinando-os aos efeitos pretendidos e à sua finalidade no *plot*. É precisamente este compromisso do cinema com o sintagma narrativo que permite a Seymour Chatman (1978) evocar as unidades funcionais de Roland Barthes (1975), sugerindo uma hierarquização de eventos que distingue os satélites, cuja remoção não compromete a lógica narrativa, e os eventos nucleares, cuja eliminação invalida o próprio *plot*.

Este vínculo do cinema à lógica narrativa permitiu a transposição de modelos morfológicos e estratégias que enfatizavam o plano da causalidade, como a pirâmide de Gustav Freytag (1900) ou a teoria do *plot* de E.M. Forster(2002):

Definimos já uma história como uma narrativa de eventos organizados numa sequência temporal. O *plot* também é uma narrativa dos acontecimentos, mas a ênfase recai sobre a causalidade. "O rei morreu e depois a rainha morreu," é uma história. "O rei morreu e a rainha morreu de desgosto" é um *plot*. A sequência temporal é preservada, mas o sentido da causalidade ofusca-a. (Forster, p.61)

O primado do *plot* é particularmente notório no cinema clássico norte-americano, com a promoção de modelos de representação como os três ou os cinco atos a padrões hegemónicos. Porém, mesmo em obras cinematográficas que se furtam à rigidez formal destes modelos, o registo linear de eventos assentes na causalidade é intrínseco ao próprio texto fílmico, tendo como exceção as obras que pretendem contestar a própria ideia de lógica narrativa, preferindo utilizar a linearidade para demonstrar, testar ou argumentar a impossibilidade da própria causalidade.

Esta prevalência do *plot* na mecânica representativa do cinema, conjugada com os padrões e convenções impostos pelo dispositivo e pela indústria, impõe a submissão de elementos narrativos a critérios de relevância. Conforme Chatman (ibid.) argumenta, nenhum texto consegue representar a totalidade da fábula, tanto no plano dos eventos como nas características das personagens. Da mesma forma que desconhecemos quantos filhos teria Lady Macbeth (p.117), uma informação irrelevante no enredo da esposa ambiciosa que impele o marido a cometer um crime e depois é consumida pela culpa⁶¹, também os eventos podem

⁶¹ A única referência às qualidades maternais de Lady Macbeth (Shakespeare, 1996) é no Acto I: "I have given suck, and know/How tender 'tis to love the babe that milks me:/would, while it was smiling in my face,/Have pluck'd my nipple from his boneless gums,/And dash'd the brains out, had I so sworn as you/Have done to this" (I.VII). Porém, esta frase descreve menos os instintos maternais da personagem

ser enfatizados, menorizados, sugeridos, sintetizados ou omitidos (p.43). Embora seja legítimo argumentar que um texto literário também se submete às limitações que a ecologia da representação do meio prescreve, a economia narrativa do filme confere uma extrema relevância à hierarquização de eventos e existentes em relação à sua função no *plot*, enquanto o romance psicológico, por exemplo, a pode contornar com alguma facilidade. David Bordwell (1992) defende que as estratégias de construção de uma intriga permitem classificar a narrativa em função da informação que é fornecida ao espectador, a sua quantidade, pertinência e a correspondência entre a organização da representação e a cronologia da fábula (p.54). A narrativa pode fornecer a informação adequada para a inferência da fábula ou, pelo contrário, informação escassa ou em excesso. Tendo em conta a relação entre o cinema e o tempo, ou a sua manipulação, e que “o espectador se submete a uma forma temporal predefinida” (p.74), a hierarquização quantitativa e qualitativa dos elementos da história na narração é crucial no processo de produção de sentido.

As obras cinematográficas que integram narrativas transmediáticas acrescentam assim a função *plot* à representação do mundo possível da narrativa. Esta tarefa é tão mais importante quanto uma parte muito substancial das composições digitais, como os jogos pervasivos ou textos excessivamente fragmentados, se revelam pouco vocacionados para inscrever hierarquias no plano macroproposicional. O filme *Projecto Blair Witch*, por exemplo, confere finalidade e unidade dramática a uma série de composições que, de outra forma, pareceriam fragmentadas e desconexas. O mesmo sucede em *O Cavaleiro das Trevas*, em que a autonomia das composições cinematográficas é altamente discutível, na medida em que a hierarquia funcional de todos os existentes representados nos dois ARG é estabelecida no filme, através da relevância que personagens como Harvey Dent e Joker assumem no *plot*.

Mesmo em narrativas transmediáticas que contemplam uma pluralidade de textos e meios, como *Star Wars* ou *Matrix*, o papel das composições cinematográficas no desenvolvimento de um *plot* central é determinante. As grandes transformações nestes mundos narrativos são representadas nas composições cinematográficas, colocando o filme no âmago da estrutura transmediática, enfatizando a causalidade e estabelecendo as propriedades nucleares do mundo narrativo. Não é por isso de estranhar que estas composições sejam os textos fonte de toda a narrativa, a partir dos quais se desenvolvem composições ancilares.

Por outro lado, o *plot* cinematográfico possui também uma relação íntima com o desfecho. Tendo em conta que todos os textos cinematográficos que constituem o nosso corpus são filmes narrativos convencionais, que não se propõem a desafiar padrões vigentes ou tão pouco a revolucionar e conceber novas fórmulas, inserem-se no que Richard Neupert (1995) classifica de discursos narrativos fechados. O autor utiliza o conceito de discurso narrativo aberto para designar uma história resolvida, mas em que o discurso narrativo evita um desfecho, ou uma história não resolvida e sem um desfecho no plano do discurso. O discurso

que o seu carácter implacável e resolutivo.

narrativo fechado, por sua vez, compreende apenas histórias abertas, em que o discurso conclui sem que a história possua um desfecho, ou textos fechados, em que história e discurso presumem um desfecho conclusivo (p.32). Em rigor, a quase totalidade do nosso corpus insere-se na fórmula tradicional do texto fechado, que Neupert considera “historicamente dominantes por os seus modelos narrativos derivarem de tradições clássicas” (p. 35). As histórias abertas encontram-se quase circunscritas aos episódios intermédios de uma série cinematográfica ou, conforme veremos, quando o filme se inscreve na cadeia de transmissão narrativa de uma série de televisão.

Tendo em conta a matriz expansionista que a narrativa transmediática pretende representar, a própria ideia de desfecho possui uma dimensão estrutural que não pode ser ignorada. Enquanto os *comics* norte-americanos assentam na premissa da expansão perpétua e a própria televisão tem uma relação ambígua com o desfecho, a lógica da obra singular que predomina no cinema sempre postulou a ideia do filme como uma obra conclusiva. Mesmo nos filmes em que o discurso permanece aberto, que Neupert ilustra com os exemplos de *Les Bonnes Femmes* (1960) de Claude Chabrol e, na variante mais extrema dos filmes que admitem tanto um discurso aberto como um texto aberto, *Week End: Fim de semana* (1967) de Jean-Luc Godard, a ausência de um desfecho conclusivo tem, sobretudo, propósitos estratégicos, doutrinários ou estéticos, e não a expansão narrativa. Nenhum destes autores revisitou estes mundos narrativos e nada indica que este fosse o seu intento.

É precisamente através da relação entre cinema e televisão num sistema transmediático que o filme reivindica este compromisso com o desfecho. Apesar de a televisão não recusar a possibilidade de desfecho, o fluxo e a expansão são propriedades generativas da ficção televisiva e, embora uma série televisiva idealmente prescreva um desfecho, este não é uma condição intrínseca ao formato. O número de séries televisivas norte-americanas canceladas em cada ano excede a dezena, sendo que uma parte muito significativa frustra os anseios da sua audiência ao não fornecer qualquer tipo de desfecho conclusivo⁶². Em sistemas transmediáticos que combinam cinema e televisão, o filme tende a ser utilizado para representar desfechos conclusivos, fechando o arco narrativo, ou provisórios, concluindo uma temporada televisiva e antecipando a seguinte. O nosso corpus inclui alguns exemplos da utilização desta estratégia transmediática, como *Os Ficheiros Secretos NT* e *Twin Peaks NT*. Se no primeiro caso o texto fílmico encerra uma temporada e, simultaneamente, introduz os elementos que vão determinar a temporada seguinte, no segundo exemplo o filme pretende representar o desfecho conclusivo de uma história que, conforme demonstrámos anteriormente, passa por ser o *plot* central do mundo narrativo. Vários filmes de *Star Trek*

⁶² Um dos exemplos mais polémicos uma série de televisão com um final abrupto é *Jericho* (2006-2008). Devido às suas baixas audiências, a série foi cancelada pela CBS no final da primeira temporada, num momento particularmente dramático e sem oferecer qualquer desfecho, o que deixou enfurecido o seu público. Ao contrário do que a CBS supunha, a série encontrava-se entre as mais pirateadas, pelo que a estação teve que enfrentar a fúria de uma audiência que julgava não existir. Perante e revolta e as pressões do público, que ameaçavam transformar-se num desastre de relações públicas, a CBS acedeu em produzir mais sete episódios. (<http://variety.com/2008/tv/news/jericho-fans-nu-20779/>)

também representam momentos de transformação profundos deste mundo narrativo, com o seu impacto a manifestar-se nas subsequentes temporadas televisivas.

Embora a televisão não tenha sido o meio que elegemos para colocar em evidência numa narrativa transmediática, fazemos notar que também esta pode assumir a função *plot*, como sucede em *Lost* ou *Heroes*. Porém, ao contrário do cinema, em que o *plot* se encontra vinculado à ideia de desfecho, a televisão prefere reivindicar uma posição central através da serialização, ancorando algumas composições ancilares às temporadas televisivas. Tanto *Lost* como *Heroes* utilizaram as propriedades da temporada como fator de unidade dramática para desenvolverem composições secundárias. *Lost Experience* foi desenvolvido durante a segunda temporada da série *Lost*, *Find 815* na quarta e *Dharma Initiative Recruiting Project* no intervalo entre a quarta e a quinta⁶³. Cada um destes jogos recupera ou antecipa os motivos temáticos e elementos narrativos que vão assumir preponderância na temporada a que estão vinculados.

Em suma, mesmo que as restantes composições tenham como finalidade fornecer espessura diegética ao mundo narrativo, preenchendo lacunas na sua cronologia ou conferindo detalhe aos seus existentes, o filme inscreve histórias organizadas sob a forma de *plot*. Não acrescenta apenas atributos ou propriedades ao mundo possível da narrativa, mas histórias assentes na causalidade e reguladas pela lógica narrativa. Este é um dos principais argumentos para o cinema reclamar a posição de instância canónica inaugural em diversas narrativas transmediáticas, funcionando como texto fonte. Por outro lado, o vínculo do cinema ao desfecho permite distingui-lo de outros meios que também adicionam enredos a sistemas transmediáticos, como a televisão.

Envolvimento Dramático

Por fim, as narrativas representadas em textos lineares presumem um nível de envolvimento dramático por parte da audiência que os textos não lineares dificilmente podem almejar. Na sua formulação tradicional, a narrativa prescreve estabilidade e confere finalidade à interpretação da realidade, satisfazendo os anseios dos indivíduos e da própria sociedade de um sentido que justifique o próprio real. Platão (1993) realçou precisamente a teleologia pedagógica da imitação da ação justa e virtuosa, utilizando-a como justificação para banir da polis perfeita os poetas que pretendiam imitar ações que não correspondessem a este objetivo. Aristóteles (2008) elege a imitação como um dos atributos que distingue a humanidade dos animais, enfatizando o seu vínculo ao conhecimento e ao prazer:

A razão disto é também que aprender não é só agradável para os filósofos, mas é-o igualmente para os outros homens, embora estes participem dessa aprendizagem em menor escala. É que eles, quando veem as imagens, gostam dessa imitação pois

⁶³ A lista completa de jogos pervasivos de *Lost* inclui também *Lost University*, uma faculdade fictícia dedicada à série televisiva, e *Damon, Carlton and a Polar Bear*, que rompia declaradamente a quarta parede e pretendia expor os bastidores da série de televisão.

acontece que, vendo, aprendem e deduzem o que representa cada uma, por exemplo, “este é aquele, assim e assim”. (pp.42-43)

Vladimir Propp (2003), por exemplo, realça a função do conto popular como veículo da moral e das crenças de uma comunidade, postulando um conjunto de valores, que gratifica quem os realiza e pune quem os desafia. A proposta dos formalistas passa precisamente pela identificação de padrões, e, conseqüentemente, do código utilizado para construir estas mensagens narrativas. Seja através da identificação de macro-estruturas temáticas, como as tipologias propostas por Aristóteles (ibid.) e Northrop Frye (1990), ou do reconhecimento de um conjunto de padrões iterativos e de uma gramática geral, como Propp, Roland Barthes (1975) e Tzvetan Todorov (1993) propõem, a narrativa é preponderante no processo de produção de sentido, revestindo-se de uma enorme importância social e individual. A abordagem cognitivista, em que se insere Edward Branigan (1992) parte precisamente da premissa que “criar narrativas é uma estratégia para tornar inteligível o nosso mundo das experiências e desejos” (p.1).

Ainda que o desenvolvimento do romance e do teatro ou o advento do cinema tenham permitido enredos menos maniqueístas, em que o texto deixa de postular necessariamente uma moralidade rigorosa, de promover distinções tão evidentes entre o bem e o mal ou de assentar exclusivamente em personagens planas, como E. M. Forster (ibid.), Seymour Chatman (ibid.) e Wallace Martin (1986) argumentam, a mensagem não perdeu a sua importância. Mesmo gêneros ou textos que postulam o primado da forma e da estética geram o que Umberto Eco (1992) apelida de leitor modelo, que o texto pretende invocar, apelar e a quem se destinam os seus efeitos. Independentemente da relevância que o *plot* assume no modelo de representação de uma determinada obra ou, pelo contrário, no desenvolvimento de estratégias que realcem a recusa das fórmulas tradicionais de construção de um enredo, todos os textos presumem um leitor que reconheça interesse na obra. Boris Tomachevski (1989) admite que a obra deve necessariamente possuir interesse para o seu leitor abstrato, condicionando a abordagem do autor ou mesmo a eleição do tema (p.142). O autor realça que, enquanto as vanguardas tendem a privilegiar a novidade e as escolas mais conservadoras a inscrição numa tradição literária, o leitor descomprometido pode procurar apenas entretenimento ou, pelo contrário, exigir ser surpreendido pela qualidade do texto ou que este corresponda a interesses que perfilha. Segundo Tomachevski, uma das principais formas de cativar a atenção do leitor é o elemento emocional, que o convida a conceder simpatia ou a desprezar as personagens, ao mesmo tempo que se envolve emocionalmente com o seu desfecho. É esta relação com as personagens que “guia o interesse e retém a atenção, chamando o leitor a participar no desenvolvimento do tema” (p.145).

Este vínculo emocional não remete exclusivamente para gêneros literários primitivos, como o conto ou o romance de aventuras, em que Tomachevski considera que ele é mais evidente, mas também no cinema. Noel Carroll (1999) considera que são as emoções cognitivas que

guiam a nossa percepção e que, ao contrário do que sucede na vida, em que estas incidem sobre estímulos não estruturados, no cinema ficcional os “os eventos foram emocionalmente pré-digeridos para o espetador pelos autores” (p. 29). O espetador de um filme é alguém emocionalmente empenhado, tanto na progressão linear dos eventos como nos efeitos que estes produzem nas personagens.

Jacques Aumont (2002), numa análise que pretende transportar para o cinema a categoria psicanalítica da identificação, desenvolvida por Sigmund Freud e Jacques Lacan, vai reconhecer dois níveis de identificação distintos: primário e secundário. A identificação primária remete para o reconhecimento do espetador como sujeito da visão, que “se identifica com seu próprio olhar e se sente como foco da representação” (p. 260). A identificação secundária, pelo contrário, é diegética e atesta a relevância do personagem na representação. Aumont conclui que a “identificação secundária no cinema é fundamentalmente uma identificação com o personagem como figura do semelhante na ficção” (p. 266), em que a simpatia é menos uma causa desta identificação que um efeito. Chatman (1978) também confere uma enorme relevância à personagem na narrativa e, em particular, no cinema, distinguindo-se do Roland Barthes do período estruturalista por não a resumir à sua funcionalidade no texto, admitindo que esta é mais do que uma imitação construída e justificando este argumento com a pertinência que ela pode assumir fora do texto.

O envolvimento emocional do espetador de cinema e a ideia de que o vínculo que estabelece com a personagem enforma o seu interesse na progressão da narrativa, e, conseqüentemente as hipóteses que formula ou mesmo o prazer que extrai do texto, parece não ser perfilhado por uma parte substancial das narrativas digitais ou dos textos lúdicos. Marie-Laure Ryan (2008) assinala que, apesar de um texto interativo conseguir representar um *plot* temático épico ou epistémico, o *plot* dramático se revela substancialmente mais difícil de integrar em sistemas interativos. Se a primeira classe tipológica presume os feitos ou a saga do herói e a segunda a resolução de mistérios, a tipologia dramática prescreve o envolvimento emocional do utilizador com a personagem, que, segunda a autora, se pode revelar avessa à lógica funcional da simulação. Ryan não pretende que um jogador não possa estabelecer laços significativos com as personagens que utiliza, mas que este é mais um efeito secundário ou involuntário que uma condição intrínseca à progressão no texto ou ao processo de produção de sentido. A autora apresenta alguns exemplos de textos interativos que comportam a dimensão dramática e, conforme argumentámos anteriormente, diversos videojogos têm procurado estreitar o vínculo emocional entre o jogador e a personagem. No entanto, a personagem na narrativa e na simulação possuem propriedades, atributos e finalidades divergentes. Se a personagem na primeira é a pedra angular de uma estratégia narrativa, aspirando a algum nível de identificação com o sujeito, na segunda é o instrumento de uma performance, representando “o sujeito na sua máxima abstração” (Nogueira, 2008, p.203).

Neste sentido, um dos contributos mais notórios dos textos lineares, e, conseqüentemente, do cinema, num sistema narrativo transmediático é precisamente o envolvimento dramático do utilizador. Enquanto o jogo resume a personagem aos atributos funcionais da simulação, como Espen Aarseth (2005) argumenta, o filme confere-lhe profundidade, detalhe e justificação. Esta adição de propriedades é particularmente notória em personagens transmediáticas como a Niobe de *Matrix*. Enquanto no videogame *Enter the Matrix* esta funciona como um avatar, uma projeção do sujeito no mundo narrativo, no filme esta é independente do utilizador, com uma psicologia própria e um enquadramento motivacional que, em si mesmos, representam um valor narrativo. O filme completa a personagem, promovendo um tipo de envolvimento emocional a que o jogo, atracado à lógica da simulação, dificilmente poderia aspirar.

Este envolvimento dramático que o texto cinematográfico configura não se reflete apenas na personagem, mas em todos os elementos narrativos. Uma composição ilustrativa ou um sumário, como *A Guide to Twin Peaks* ou *The Essential Guide to Alien Species*, que integra *Star Wars*, podem representar o espaço cénico ou mesmo permitir a inferência de proposições narrativas, mas não prescrevem qualquer tipo de envolvimento dramático do utilizador. Estas composições tratam os elementos narrativos como dados ou blocos de informação, coligindo-os segundo modelos organizacionais cronológicos, alfabéticos ou espaciais. Se as simulações compreendem os elementos narrativos como ferramentas da performance, os sumários e as composições ilustrativas encaram-nos como referentes. As composições cinematográficas, pelo contrário, promovem o envolvimento dramático do utilizador, representando os elementos narrativos através dum processo de transformação construído para promover o vínculo emocional do espetador com o elemento representado, tanto através da simpatia como da aversão.

O que distingue o envolvimento dramático num texto literário e no cinema ou na televisão é, sobretudo, a materialidade da representação. Enquanto a personagem na linguagem verbal é codificada, uma abstração reconstruída na mente do leitor através do discurso, nos meios audiovisuais ela possui uma inevitável fisicalidade e literalidade, ainda que a sua representação seja regulada pelo discurso. O leitor constrói a personagem à medida que a vai decodificando na superfície textual, que, tal como sucede com o espaço, habita apenas a sua imaginação. O espetador, por outro lado, constrói a personagem a partir de uma representação corpórea e literal que é partilhada com todos os outros espetadores. Cada leitor de *O Vermelho e O Negro* visualiza um Julien Sorel diferente, ainda que o tenha construído a partir da sua descrição no discurso do texto literário, enquanto que todos os espetadores de *O Padrinho* vislumbram invariavelmente o mesmo Don Corleone.

A televisão, tal como o cinema, também promove o envolvimento dramático e configura o mesmo tipo de representação visual. Porém, ao contrário do que sucedia em relação ao desfecho, que na televisão não possui a mesma relevância estrutural e teleológica que no

cinema, a ficção televisiva sustenta um nível de detalhe nas suas personagens que a economia narrativa do cinema não permite. Se as personagens secundárias de um filme precisam de procurar em outras composições uma relevância funcional que o *plot* não lhes reconhece, as personagens televisivas possuem elevados níveis de detalhe ou mesmo arcos narrativos elaborados antes de serem chamadas a protagonizar expansões transmediáticas. Carlos Scolari (2009b) sugere que a recente proliferação de personagens em séries televisivas seja uma forma de integrar estratégias que estão também subjacentes ao próprio desenvolvimento das narrativas transmediáticas, nomeadamente a necessidade de agradar a uma audiência extremamente heterogénea e a promoção de redes intertextuais. Enquanto o cinema promove a identificação afetiva com um número muito reduzido de personagens, uma série de televisão pode possuir uma multiplicidade de personagens hierarquicamente equivalentes, a partir das quais cada segmento do público irá eleger as suas favoritas e, como sucede em *Mad Men*⁶⁴, por exemplo, procurar hipertextos em que esta assuma centralidade. A par com as vantagens que a própria serialização parece oferecer à narração transmediática, a proliferação de personagens e a própria diluição da figura do herói justificam a preponderância que a televisão tem assumido no seio das narrativas transmediáticas.

2.2 - A contribuição transmediática

O cinema não se limita a imprimir as suas propriedades e atributos ao sistema transmediático, mas extrai também vantagens nesta participação sinérgica. Ao compreender múltiplas modalidades de expressão, esta classe de narrativas permite inserir o cinema na própria cultura da convergência e convida-o a estabelecer relações simbióticas com os meios com que partilha o sistema narrativo transmediático.

A aplicação da lógica da transmediação a conteúdos narrativos representados no cinema espelha a preponderância da convergência no atual ecossistema mediático. Em termos latos, a participação do cinema em narrativas transmediáticas permite a sua inscrição numa cultura da participação em que, conforme Jenkins (2006) preconiza, produtores e participantes “interagem uns com os outros de acordo com um novo conjunto de regras que nenhum de nós compreende plenamente”(p. 3). Jenkins reconhece na cultura da convergência uma fase de transição, que se caracteriza pela progressiva adaptação e conversão dos meios tradicionais às ferramentas e processos dos novos meios. A convergência não se encontra em oposição à máxima de Marshall McLuhan (1987) de que o conteúdo de um novo meio é o meio que o antecede ou à remediação de Bolter e Grusin (2000), mas antes pressupõe que a mudança de paradigma mediático não é um processo súbito ou automático. A cultura da convergência define o período indeterminado em que os meios se reconfiguram e, tanto as indústrias como

⁶⁴ Frank Rose (2012) comenta, com um misto de espanto e humor, um *tweet* da personagem Betty Draper, a esposa do protagonista desta série televisiva, o publicitário Donald Draper, expondo a singularidade e o paradoxo que encerram as estratégias de diluição do mundo narrativo na realidade física: “É um pequeno milagre que Betty Draper possa sequer utilizar o Twitter. Desde logo, Betty é uma personagem ficcional da série televisiva *Mad Men* (...) é uma personagem ficcional do início dos anos 60, quando o Twitter estava a décadas de distância” (p. 77).

os utilizadores, se adaptam ao novo paradigma. Henry Jenkins (2001) classifica este empreendimento como complexo, reconhecendo as suas múltiplas manifestações na tecnologia, na economia, na sociedade, na cultura ou no tráfico global de informações e conteúdos, e, ao mesmo tempo que assegura que um meio nunca morre, anuncia uma renascença digital a partir da qual a nova ordem cultural irá emergir (p. 93).

Enquanto a reconfiguração da televisão tem permitido uma renovação profunda do meio, que se manifesta tanto no plano teórico como no desenvolvimento de conteúdos, o cinema tem-se furtado a reconhecer no digital mais do que uma forma de simplificar processos de produção e transmissão. Esta reconfiguração formal e ontológica da televisão comporta a identificação de continuidades e descontinuidades no registo histórico dos seus modelos de representação, como Carlos Scolari (2009b) demonstra através da transição da paleo para a neo-televisão e, já em plena era da convergência, a sua transformação em hipertelevisão. Segundo Scolari, este processo espelha não apenas a articulação da televisão com outros formatos que habitam o ecossistema mediático, mas também a expansão e aprofundamento de tendências que já eram patentes na neo-televisão. No entanto, em vez de instituírem uma modalidade avançada e revista de paleo ou neo-televisão, a convergência, a intertextualidade e a própria ubiquidade do ecossistema mediático promovem uma rutura e estabelecem uma nova gramática da televisão, que se traduz na multiplicação de programas narrativos. O cinema, pelo contrário, parece inibido na forma como incorpora as propriedades do digital, admitindo que a adição de modalidades de expressão e representação dos novos meios o podem condenar a uma indefinição ontológica.

O cinema, à primeira vista, parece apenas comportar o que Bolter e Grusin classificam como o nível mais elementar de remediação, em que “um meio mais antigo é realçado e representado numa forma digital aparentemente sem ironia ou crítica” (p. 45). Um DVD, por exemplo, pode ser resumido à conversão digital e para uso doméstico de um filme projetado em sala. Mesmo que o DVD também admita modalidades de remediação que estes autores consideram mais agressivas, como os capítulos, os extras ou mesmo os comentários áudio, o visionamento convencional de um filme no formato DVD distingue-se da projeção na sala de cinema apenas pelo dispositivo utilizado. Só um número reduzido de experiências, em que incluímos o já mencionado *Memento*, se atreveu a imprimir propriedades digitais no texto fílmico. O cinema parece presumir a existência de uma fronteira ontológica que, quando transposta, exige que o texto se inscreva numa outra taxinomia, mesmo que este preserve a herança mais ou menos evidentes com o dispositivo cinematográfico.

Peter Lunenfeld (2004), por exemplo, não hesita em classificar o cinema interativo como um fracasso, resumindo-o à categoria de mito, uma espécie de santo graal que assenta no equívoco que o impacto narrativo de um filme pode ser transferido para redes digitais não lineares (p. 382). Enquanto objeto teórico, o cinema interativo reflete esta indefinição, colocando-se algures entre a experiência laboratorial e a evocação de um mito. O argumento

de Lunenfeld de que a combinação entre linearidade e não linearidade é um mito circunscrito ao laboratório e a experiências sem qualquer relevância econômica é análogo ao de Lev Manovich (2001) que assinala a incompatibilidade entre a base de dados e a narrativa.

Contudo, alguns autores têm realçado a resistência do cinema aos limites do próprio dispositivo, não o restringindo ao estatuto de progenitor dos modelos de representação e expressão desenvolvidos nos novos meios, como propõe Manovich, mas argumentando que a ideia de cinema vai além do dispositivo a que só ilusoriamente permanece atracado. André Parente (2007), após descrever a genealogia teórica do próprio conceito de dispositivo, bem como a ambivalência e as limitações que a sua utilização irremediavelmente encerra, demonstra “que o cinema está longe de se reduzir à *forma cinema*” (p. 16). Parente reconhece que o cinema interativo realça o valor da experiência, postulando a manipulação, a exploração e a simulação. Um cinema em que a ação do utilizador desencadeia e transforma o ambiente da representação, em que o próprio dispositivo comporta um nível de reciprocidade e negociação que sugere a promoção do espectador a co-autor da obra.

O argumento de André Parente é que o cinema antecede a forma cinema e que persevera para além dela, servindo-se das novas tecnologias para resgatar uma série de experiências que a história do cinema tinha ofuscado. O autor (2008) considera que o cinema expandido, o cinema de exposição ou o cinema interativo demonstram a desvinculação do cinema em relação à sua formulação convencional e a facilidade que sempre caracterizou o seu diálogo com artes e tecnologias que só aparentemente lhe são estranhas. Outros autores preferem falar em pré e pós cinema, como Arlindo Machado (2007), que realça a persistência de formas cinematográficas subterrâneas mesmo nas artes mais arcaicas e a sua presença nas formas que se reclamam suas herdeiras, admitindo que o pré e o pós cinema podem oferecer “uma representação mais eloquente do movimento, da duração, do trabalho modelador do tempo e do sincronismo audiovisual” (p. 9) do que a forma cinematográfica convencional.

A relação entre o cinema e a mediação depende então da própria ontologia do cinema. Se compreendermos o cinema na sua formulação mais abrangente, admitindo-o como um efeito, mais ancorado a uma ideia abstrata de dispositivo do que às idiosincrasias da mecânica da projeção de imagens em movimento numa tela, então poderemos encontrá-lo sob as mais variadas formas. A migração do cinema para as salas de exposições, por exemplo, antecede largamente o advento do digital, como é confirmado pela utilização do termo cinema expandido por Jonas Mekas e outros cineastas experimentais para designar um conjunto de happenings e performances que combinavam o cinema com uma variedade de formas artística. Antes mesmo da valorização que as teorias dos meios digitais conheceram nos anos de 1990, já Gene Youngblood (1970) anunciava a primeira geração de cineastas cibernéticos (p. 206) e preconizava a associação entre o cinema e o computador. Porém, se entendermos o cinema de acordo com a definição restrita de forma cinematográfica, então teremos que admitir que o efeito do digital incidiu mais na ampliação daquilo que o meio pode representar

do que nas suas modalidades de representação. Ainda assim, esta perspetiva não é consensual e Parente assinala que as inovações tecnológicas tiveram um amplo impacto na produção cinematográfica, “mas não enfraqueceram a forma cinema, pelo contrário, fortaleceram” (p. 53). Argumentamos que os efeitos de digital se manifestam menos na integração das modalidades discursivas características dos novos meios ou mesmo da interatividade do que no aperfeiçoamento dos modelos de representação tradicionais e na otimização do processo de produção. A generalidade das experiências que conjugam o dispositivo cinematográfico com a expressão e organização dos sistemas digitais tendem a inscrever-se nas tipologias do pós-cinema e não na forma cinema.

O que distingue as narrativas transmediáticas de processos que advogam a reconfiguração do cinema segundo os modelos postulados pelos novos meios é o seu compromisso com as convenções da *forma cinema*. Ao contrário do cinema expandido, do cinema exposição ou do cinema interativo, a narrativa transmediática privilegia as propriedades específicas e convencionais do meio, como a sua linguagem, a linearidade do seu discurso ou a compatibilidade funcional dos elementos narrativos com a representação de um *plot*. A narrativa transmediática não pretende transformar ou reconfigurar o cinema, mas antes inscrever as suas propriedades e atributos num sistema que comporte diferentes modalidades de expressão, discursos e tipologias de utilizadores.

Neste sentido, a contribuição do cinema para um sistema transmediático é tão relevante como o efeito que a própria transmediação exerce sobre os modelos de representação cinematográficos. Se o dispositivo cinematográfico e as propriedades cinemáticas se podem rever na lógica funcional do digital, reconhecendo que o seu vínculo é menos a um dispositivo singular do que à representação através de dispositivos destinados a capturar, manipular e articular espaço e tempo, a narrativa transmediática permite dotar a narrativa cinematográfica de propriedades e modalidades discursivas que lhe são estranhas ou adversas.

A nossa análise das vantagens da inclusão do cinema em sistemas transmediáticos irá incidir em dois aspetos centrais: as possibilidades narrativas que esta configura e a promoção do espetador a utilizador. Enquanto a primeira articula as propriedades do sistema transmediático para contornar os limites da própria representação cinematográfica, a segunda presume a ampliação da participação do utilizador no sistema narrativo.

Macrocósmos e hipercontexto

Tal como qualquer outra modalidade de representação, também o cinema possui limitações. Falámos já na forma como este hierarquiza os elementos narrativos, abreviando ou suprimindo aqueles que são irrelevantes para o *plot* ou não assumem funções estilísticas determinantes no texto fílmico. No cinema narrativo, a lógica narrativa e os efeitos desejados

do processo de narração prevalecem sobre a representação de eventos e existentes, submetendo-os a uma funcionalidade irrevogável.

Se na representação narrativa clássica a arma afixada na parede sugeria e antecipava a sua utilização, como indica a célebre máxima de Tchekhov, os novos modelos narrativos pretendem que esta tenha uma existência autónoma, análoga à que qualquer outro objeto detém na realidade física e que transcende a sua utilização fortuita ou dramática num determinado momento. Cada elemento narrativo tem uma história e ele próprio pode ser uma história. Enquanto Roland Barthes (2002) desconsiderava as *haecceitas* como efeitos ou vícios inerentes à estetização e Werner Wolf (2009) atribui a hetero-reflexividade aos anseios dos autores realistas de aproximarem o mundo narrativo da realidade física, descrevendo exaustivamente todos os elementos que o constituem, os sistemas narrativos que aspiram à totalidade pretendem que cada elemento do mundo narrativo se assuma como uma potencial instância diegética. Enquanto Chatman (1978) aceita que o currículo académico de Hamlet seja um atributo não ativado do texto, um sistema narrativo transmediático encara-o como um elemento narrativo potencial, admitindo que as desventuras do jovem estudante possam ser evocadas numa composição distinta, ajudar a construir o personagem ou promover novas narrativas. E um espectador transmediático não quer saber apenas que disciplinas cursou Hamlet, mas também o que fez Laertes em França, os pormenores da relação de Gertude e Claudius ou o reportório do falecido bobo Yorick. Não se satisfaz com as referências cronotópicas enunciadas na peça ou representadas no cenário e quer explorar o palácio, navegar no Reino da Dinamarca ou pesquisar os feitos do falecido Rei Hamlet.

A narrativa transmediática permite demonstrar a relevância do apelo de Chatman (ibid.) para a valorização das características da personagem no âmbito da narratologia (p.145). Ao postular um sistema narrativo que concede primazia à condição de possibilidade de um elemento narrativo, em detrimento da sua funcionalidade no plano intracomposicional, a narrativa transmediática presume que qualquer atributo de uma personagem, independentemente da sua relevância, possa ser ativado ou constituir-se em texto. O diário de Laura Palmer, por exemplo, confere detalhe a esta personagem, permitindo que as trivialidades do quotidiano da adolescente e as suas impressões participem na construção da personagem. O mesmo sucede em *Matrix NT*, em que a economia narrativa das composições cinematográficas impedia o desenvolvimento de personagens secundárias como Niobe. A narrativa transmediática permite que estas personagens se desenvolvam em outras composições, acrescentando sentido à representação cinematográfica e ampliando o elemento narrativo no plano macroproposicional.

Começaremos então pela representação do espaço e pela forma como a narração transmediática se propõe a potenciá-la. O espaço no cinema é, simultaneamente, representado e sugerido. Apesar do vínculo que o cinema prescreve com o tempo, que motivou as primeiras teorias do cinema a invocarem a sua aproximação à música, a ideia de

um espaço em movimento permitiu também reivindicar a autonomia do cinema em relação ao teatro e enfatizar a sua relação com a literatura. O espaço movente é uma das categorias da trindade de Jean Epstein (1975), em que a multiplicidade de ângulos e enquadramentos forma um puzzle, concebido pelo realizador com o propósito de atrair a atenção do espectador para uma ação e organizado de acordo com os esquemas perceptivos que o cinema prescreve (Vol II, p.87).

Apesar de Seymour Chatman (ibid.) assinalar que, ao contrário da literatura, o cinema representa um espaço limitado pelo enquadramento, David Bordwell (1992) realça que o espectador contorna esta limitação construindo um mapa esquemático a partir da informação sensorial que recolhe. Porém, esta informação é necessariamente incompleta, limitada ao que é mostrado ou sugerido e submetida ao ponto de vista que o cinema inevitavelmente postula, e em que o próprio movimento é uma imposição a que nenhum espectador se pode furtar ou, tão pouco, abreviar.

Bordwell divide o espaço em quatro grandes categorias, a partir das quais ele é inferido e convertido num mapa esquemático (pp. 113-121). O espaço no plano é aquele que é representado em campo, que integra a composição, o enquadramento ou a escala, enquanto o espaço na montagem é construído na sucessão de planos. As outras duas categorias remetem para a representação espacial não necessariamente contida no quadro, como o espaço sonoro e o fora de campo, que é induzido e inferido a partir dos elementos em campo. Todos estes processos de representação do espaço possuem múltiplas possibilidades dramáticas e combinam-se para permitir a construção de um esquema perceptivo e a produção de sentido

Se o espaço no cinema é absolutamente regulado pela forma como a sua representação é ordenada numa sequência linear, a narrativa transmediática aspira à sua representação total e ocupa-se do espaço possível da narração. Tal como sucede em alguns textos literários do género da fantasia, tanto na ficção científica como na fantasia medieval, a narrativa transmediática convida à representação gráfica, utilizando, para este efeito, meios e textos que se revelem adequados a estas modalidades de representação. Enquanto *Twin Peaks NT* recorre a *A Guide to Twin Peaks* para enquadrar espacialmente a ação, *Star Wars* prefere enciclopédias que descrevam com detalhe o espaço ou elementos cénicos como os veículos, a parafernália de adereços utilizada no mundo narrativo ou a indumentária das várias civilizações. O próprio videojogo, que concebe o espaço na sua dimensão exploratória, permite também uma modalidade de representação que contorna o carácter unívoco da ponto de vista cinematográfico.

O efeito narrativo da transmediação pode então ser enunciado em dois planos distintos, o macrocosmos e o hipercontexto. O primeiro espelha um dos anseios do cinema, que é comum a todos os meios de expressão, de escapar ao espartilho dos seus próprios modelo de

representação, enquanto o segundo reflete a forma como o cinema classifica as restantes composições, atribuindo-lhes uma funcionalidade na estrutura da narrativa cinematográfica.

O conceito de macrocosmos foi introduzido por Etienne Souriau (1993) e, apesar da relevância que este autor assume na filmologia analítica ou mesmo no domínio da narratologia, visava especificamente o teatro e pretendia identificar as múltiplas situações dramáticas que este modelo de expressão pode sustentar. Para Souriau, o próprio teatro reside na relação entre micro e macrocosmos – a representação cénica e o universo da obra – com o fator dramático da cena a repousar na sua relação com o que se encontra externo ao microcosmos cénico (p. 18). A natureza relacional entre estas duas dimensões presume que o microcosmos se suporte no macrocosmos e que o universo da obra transcenda o plano cénico, naquilo que classifica como uma relação estreitar e interestrutural (p. 20).

Souriau refere-se, sobretudo, ao universo da obra singular, fornecendo exemplos paradigmáticos de ações externas à cena e que influenciam e determinam o microcosmos cénico. Presume o reconhecimento da obra como um universo e não a amplitude transmediática de um universo transmediático construído por uma pluralidade de obras. As propostas de Souriau estenderam-se também à filmologia, através da enunciação de categorias analíticas que pudessem ser aplicadas a todos os universos fílmicos. A grelha sugerida por Souriau teve amplo impacto na filmologia e, mais de vinte anos após a sua publicação em *L'Univers Filmique* (1953), Christian Metz (1980) enfatizava a sua relevância. Ainda que a análise de Souriau dos níveis de existência fílmica ou das situações dramáticas do teatro promulgue uma noção abrangente de diegese, que compreende a heterogeneidade que caracteriza a representação nestes meios, está atracada ao universo da obra e não foi especialmente concebida para sistemas narrativos transmediáticos.

Porém, o transporte da figura do macrocosmos para este campo revela-se extremamente pertinente e permite reconhecer uma das principais virtudes da integração do cinema em narrativas transmediáticas. Se um duelo exterior à cena permite enformar uma série de situações dramáticas no microcosmos cénico, conforme Souriau demonstra, a narrativa transmediática admite que este se possa estabelecer como uma composição singular. Neste sentido, o efeito dramático residiria na relação transmediática entre um microcosmos intracomposicional e um macrocosmos intercomposicional. O nosso corpus demonstra algumas utilizações possíveis de um macrocosmos transmediático, seja através da representação em composições autónomas dos motivos que sustentam uma ação relevante no nível diegético do texto fílmico, como sucede em *Matrix NT* ou *Twin Peaks NT*, como da transferência para outras composições de funções satélites ou atributos de personagens que o texto fílmico só representa de forma indireta, através da exposição em diálogos ou inferida no comportamento da personagem.

A narrativa transmediática permite então exponenciar a natureza relacional entre o micro e o macrocosmos do universo fílmico, ampliando os seus níveis de interpretação e a própria produção de sentido. Ao longo da nossa investigação, só por uma vez, pela mão da atriz e dramaturga Luciana Comin (2012) vimos o conceito de macrocosmos ser aplicado à narrativa transmediática. Atribuímos esta ausência ao vínculo do conceito à dramaturgia e à filmologia analítica, duas disciplinas que pouco têm contribuído para o domínio da narrativa transmediática, o que, por si só, justifica a necessidade de abrir esta disciplina a categorias, ferramentas e metodologias emanadas dos textos lineares e da narratologia tradicional.

Por fim, o hipercontexto é a forma como o cinema articula e compreende este macrocosmos transmediático. Possui então uma dupla função. Por um lado, permite descrever a relação entre o microcosmos e um macrocosmos transmediático e, por outro lado, descrever a forma como o filme relega para composições externas os predicados interativos do sistema narrativo.

O termo hipercontexto foi desenvolvido por Peter Lunenfeld (2004) a propósito de um dos filmes que integra o nosso corpus, *Blair Witch Project*, e já demos conta, em diversas ocasiões, da sua pertinência no campo da narrativa transmediática. Lunenfeld utiliza-o precisamente para demonstrar a resposta possível do cinema aos constantes apelos à interatividade, sugerindo que esta esteja circunscrita a textos que, através do vínculo intertextual que estabelecem com a obra cinematográfica, forneçam informação contextual à ação representada no filme.

O autor argumenta que os veículos promocionais ou os textos ancilares que acompanham um filme podem desempenhar funções que extravasem a teleologia das suas implicações comerciais, que tende a encarar estas composições como meros instrumentos, e permitem a sua inscrição no sistema narrativo ou acolhem níveis de participação que transcendem a participação cognitiva que caracteriza o espetador:

Todos os elementos se combinam para criar algo muito mais interessante do que uma história de fundo ou mais complicado do que o marketing sinérgico. É a isto que chamo hipercontexto, uma comunidade comunicacional em estreita articulação, rizomática e dinâmica que utiliza redes para gerir uma série de contextos em mutação. (p. 283)

A posição de Lunenfeld em relação aos textos que integram *Blair Witch NT* resume a forma como o cinema contempla e compreende a narrativa transmediática. Por um lado, estes textos permite acrescentar ao mundo narrativo cinematográfico histórias secundárias ou que precedem as ações representadas no texto fílmico, por outro, associam o cinema a modalidades estruturais às quais este é particularmente antagónico, como o rizoma, e inauguram possibilidades discursivas e níveis de reciprocidade que o cinema dificilmente poderá acolher. O autor conclui que *Projecto Blair Witch*, ao desvincular-se do mito da interatividade e ao não pretender imprimir um discurso não linear ao texto fílmico,

representa um exemplo arquetípico da conjugação do cinema com a interatividade. Em vez de utilizarem o cinema para gerar mecanismos de interatividade, os criadores de *Blair Witch Project* deslocaram o filme para um sistema mais vasto, e este sim comporta múltiplas modalidades discursivas e compreende diferentes classes de utilizadores.

As conclusões de Lunenfeld e a aplicação abrangente do conceito de macrocosmos que aqui propomos demonstram as vantagens da inclusão da narrativa em sistemas transmediáticas. Enquanto os apóstolos dos meios digitais e os adeptos do cinema expandido pretendem transformar profundamente o cinema, mesmo quando advogam a persistência da sua essência para lá das formas convencionais, a narrativa transmediática preserva as propriedades singulares da representação no cinema, preferindo inscrevê-lo em sistemas narrativos mais vastos e heterogêneos. É o sistema que é interativo, multidiscursivo e que comporta uma pluralidade de tipologias do utilizador. A presença do filme na narrativa transmediática permite-lhe tirar proveito destas possibilidades sistémicas, sem, no entanto, se deixar contaminar por elas.

De espetador a utilizador

Enunciámos já que não elegemos o utilizador como objeto de estudo primário, preferindo antes uma aproximação estratégica aos sistemas narrativos transmediáticos. Reservamos a centralidade do utilizador para abordagens mais cognitivistas, tomando-o apenas na sua dimensão estratégica ou categorizando-o de acordo com uma taxonomia funcional que espelhe as modalidades de interação com o mundo narrativo que cada texto comporta e inscreve no sistema narrativo.

Tal como demos conta em páginas anteriores, o espetador cinematográfico como figura absolutamente passiva e letárgica tem sido refutado com acutilância nas várias correntes que habitam os estudos fílmicos. Do passatempo para ilotas de Georges Duhamel (citado por Benjamin, 2008, p.237) ao reconhecimento de que o espetador cinematográfico se encontra ocupado a descodificar um fluxo de códigos e informações sensoriais, organizando-o segundo esquemas cognitivos que traduzem a sua própria experiência com o meio e formulando hipóteses, como Bordwell (1992) defende, a figura do espetador percorreu um longo percurso teórico. À medida que se foi afastando da metáfora do sonambulismo, o espetador viu valorizada a sua dimensão interpretativa e cognitiva, e, conseqüentemente, foi erigido a sujeito psicanalítico.

Este aparente consenso de que o espetador cinematográfico não pode ser resumido a uma pretensa passividade ou estado de hipnose, ainda que a sua dimensão psicanalítica não deixe de ser questionada, como Jaques Aumont (2002) demonstra através do argumento de Jeán-Louis Schéfer de que o cinema produziria um sujeito deslocado (p.283), não impede que a generalidade dos autores que operam em domínios como a ludologia e a narrativa digital pretendam descrever o utilizador ou jogador em oposição ao espetador ou ao leitor. Autores

como Janet Murray (1997) ou Espen Aarseth (1997) sugerem que um jogo, uma narrativa digital ou mesmo um romance hipertextual configuram atividades substancialmente diferentes daquelas que definem o espectador cinematográfico, com níveis de reciprocidade, permutabilidade e participação que transcendem a interpretação.

Janet Murray (2004) define o prazer extraído com a participação na construção do próprio texto como agência, uma modalidade de prazer intrínseca à própria interatividade. A finalidade do que apelida de ciberdrama, que pretende designar a representação de histórias mediadas pelo computador, é precisamente propiciar a experiência de agência ao seu utilizador. A tipologia desenvolvida por Espen Aarseth (1997) para a participação interactiva no texto, e que é recuperada por autores tão diversos como Jill Walker (2003), Chrity Dena (2009) ou Eric Zimmerman (2004), permite distinguir entre a participação cognitiva, que caracteriza o cinema ou a literatura convencional, e modalidades de interação mais substanciais, seja através da navegação não linear no texto ou, na sua variante mais extrema, da participação ativa na construção do próprio texto narrativo.

A importância das propriedades do utilizador de um ciberdrama ou de um texto ergódico deriva da ecologia dos novos meios, que elegem a valorização formal e funcional do utilizador como devir do próprio digital. Murray (2004) classifica o ciberdrama como uma nova espécie de narrativa, “que emerge para responder à necessidade de expressar a nossa vida no século XXI” (p.4). Os autores que analisam os novos meios, como Lev Manovich (2001) ou Robert K. Logan (2010), reconhecem que os meios digitais promovem a participação e a manipulação, libertando o próprio texto, destacando a comunicação bidirecional e a individualização da representação, processos em que a interatividade e a diluição das figuras clássicas do produtor e do recetor se assumem como atributos centrais.

Luís Nogueira (2008) resume a disjunção formal e ontológica do espectador e do utilizador recusando emitir juízos depreciativos, mas vincando inexoravelmente aquilo que os distingue e realçando a incompatibilidade entre estas duas figuras. A exterioridade do espectador em relação à representação da ação favorece a intensidade e a interpretação, enquanto o jogador se realiza na intervenção e na reciprocidade:

Se o poder do espectador se insinua com mais força na medida em que, precisamente, uma distância se impõe entre ele e os acontecimentos, o poder do jogador advém necessariamente da influência que lhe é permitida sobre os acontecimentos do texto lúdico. (p.358)

O nosso corpus reflete também a heterogeneidade do utilizador de uma narrativa transmediática. Com exceção das narrativas que integram apenas cinema e televisão, o utilizador pode assumir diferentes figuras, adicionando as de jogador, leitor e caçador de pistas à de espectador, com cada uma destas prefigurações do sujeito a configurar uma modalidade de participação e interação distinta com o mundo narrativo. O próprio

estabelecimento de uma pluralidade de discursos possíveis inscreve-se em tendências marcantes dos meios digitais, como a personalização da representação e da interação, concedendo ao utilizador um dos atributos mais notáveis dos processos de narração transmediáticos: a navegação. Por outro lado, a natureza fragmentária e modular destes sistemas narrativos convida o utilizador a desenvolver textos macroproposicionais, permitindo que tome posse dos elementos que constituem o mundo narrativo e que, neste processo de inferir e interpretar, produza textos que o organizem de forma singular. Entendemos ser esta a principal estratégia que enforma a participação cultural do sujeito na construção do mundo narrativo.

Uma das principais vantagens que o cinema extrai da participação em sistemas narrativos transmediáticos é precisamente a possibilidade de integrar as diferentes configurações do sujeito, ao mesmo tempo que assegura um distanciamento e linearidade invioláveis. Não se trata aqui de imprimir no texto fílmico ferramentas que permitam a sua manipulação ou, tão pouco, de admitir tipologias de comunicação bidirecional que alterem a representação ou interfiram na própria linearidade diegética. Pelo contrário, é a narrativa cinematográfica, e não o próprio meio, que participam de um sistema que comporta a não linearidade, a manipulação e a participação na construção do texto. O jogador, o utilizador e o navegador não habitam o filme, mas antes o sistema narrativo em que o filme se insere.

Capítulo 6: Conclusão

“When the past is always with you, it may as well be present;
and if it is present, it will be future as well.”

Neuromancer, William Gibson

O propósito desta investigação é dar resposta a um problema que, desde o início, não se afigura de fácil resolução. Determinar o lugar que o cinema ocupa numa narrativa transmediática é uma questão por detrás da qual se escondem muitas outras. Desde logo, elegemos como objeto de estudo uma classe de narrativas que não possui ainda uma definição rigorosa e cujo significado pode divergir em função da disciplina em que é utilizado. Se alguns domínios veem na narrativa transmediática um sintoma da convergência de meios ou uma ferramenta no âmbito das estratégias promocionais, outros reconhecem nestes sistemas a maturação de processos criativos e cognitivos ancorados na intertextualidade. A narrativa transmediática não possui uma tradição teórica, mas várias, e em nenhuma delas se assume como um campo epistémico autónomo. Se a televisão, por exemplo, a invoca para atestar o processo de reconfiguração deste meio, a ludologia prefere isolar textos com configurações mais apropriadas às suas metodologias. As teorias dos meios, responsáveis pela formulação inicial do termo, associam-no à convergência mediática e, mesmo quando concedem primazia à dimensão narrativa, tendem a postular uma perspetiva marcada pelas suas implicações económicas no ecossistema mediático.

A abordagem narratológica a este fenómeno tem assentado, sobretudo, no reconhecimento do processo de produção de sentido em redes intertextuais e transmediáticas. Ao contrário das teorias dos meios, que enfatizam a importância da narratividade transmediática, ao mesmo tempo que a inscrevem no plano mais abrangente da convergência, a perspetiva narratológica estuda este fenómeno como um reflexo da intertextualidade e utiliza-o para reivindicar a narrativa como uma estrutura cognitiva. Neste sentido, menos do que contribuir para eliminar a indefinição conceptual que enferma este termo, estas correntes têm permitido a identificação de elementos invariantes no processo de narração e, simultaneamente, a especificidade dos modelos de comunicação de cada modalidade de expressão. Numa perspetiva cognitivista, a narrativa transmediática inscreve-se no âmbito mais genérico das redes intertextuais e da emergência do utilizador como instância discursiva. Logo, toma como objeto preferencial os sistemas e textos em que a matriz intertextual e a participação do sujeito assumam preponderância, em detrimento de modalidades de análise acentuadamente narrativistas. Ainda que estes sistemas e o próprio processo de navegação no mundo narrativo assentem na intertextualidade, esta não é de

forma alguma exclusiva da narrativa transmediática. O principal contributo desta corrente reside na poética e na hermenêutica dos sistemas narrativos intertextuais. Em suma, na forma como estes sistemas produzem sentido, ativam signos intertextuais e enformam a participação do sujeito. Porém, entendemos que o reconhecimento de que a narrativa transmediática é uma estrutura dotada de sentido exige que esta abordagem seja complementada por metodologias ancoradas na narratologia clássica, que permitam a identificação das unidades funcionais que estão subjacentes ao articulado de redes intertextuais.

A nossa proposta requer então uma definição rigorosa de narrativa transmediática, que contorne a polissemia que enferma o termo e, simultaneamente, reconheça os seus atributos singulares. Para esse efeito, argumentámos que o conceito deveria ser despojado dos seus múltiplos significados ou da sua dimensão instrumental, e tomado na sua formulação mais essencialista. Em suma, defendemos que o critério fundamental para a definição de uma narrativa transmediática reside, antes demais, na especificidade da forma como articula propriedades e categorias narrativas num ambiente transmediático. Se a transmediação é um processo genérico e multiforme, que não é intrínseco a um paradigma mediático particular, o prefixo *narrativa* exige que esta seja a característica identitária destes sistemas. A etimologia anglo-saxónica vincula a narrativa transmediática ao ato de contar histórias através de diferentes meios – *transmedia storytelling* –, que remete menos para a transferência de uma história através de diferentes canais ou mesmo para o reconhecimento de signos narrativos do que para um processo de narração transmediático. Neste sentido, advogamos uma abordagem que traduza a singularidade do processo de construção de um mundo narrativo possível, potencialmente habitado por uma multiplicidade de histórias, através de diferentes meios. O que é uma narrativa senão uma história ou conjunto de histórias num mundo narrativo possível? O que é uma narrativa transmediática senão uma história ou conjunto de histórias narradas em vários meios e que se inscrevem no mesmo mundo narrativo? A nossa proposta visa realçar as propriedades singulares da narrativa transmediática e reconhecer que estas se articulam no plano semântico, sem o qual esta classe de narrativas se confundiria com a adaptação, o *franchising* ou mesmo a paródia.

Por outro lado, esta investigação pretende também colocar em evidência o cinema no seio de um sistema transmediático. Apesar da importância crucial que *Matrix NT* assume no estudo de narrativas transmediáticas, servindo frequentemente como seu exemplo paradigmático, e de várias obras cinematográficas constarem do corpus de análise recorrente desta classe de narrativas, o cinema não reclamou ainda o seu lugar neste domínio. O cinema tem deixado para outros, nomeadamente para as teorias dos media, o reconhecimento da sua posição no desenvolvimento de narrativas transmediáticas, tolerando, ao contrário do que sucede na televisão, em que os processos de transmediação têm servido para realçar as propriedades intertextuais do meio, que o seu papel seja resumido às implicações comerciais ou justificado

através da ecologia configurativa das indústrias culturais. Desta forma, a relevância do cinema residiria, sobretudo, no seu valor de exposição e no fôlego de uma indústria capaz de gerar e alojar textos ancilares com o único propósito de promover uma obra cinematográfica.

A reduzida relevância que os estudos fílmicos têm assumido no domínio da narrativa transmediática é ilustrativa do estatuto do cinema como arte por excelência do século XX e paradigma da fusão entre a representação e a tecnologia, a partir do qual todas as artes geradas pela técnica são medidas. Enquanto a ficção televisiva só recentemente, e a espaços, se tem conseguido libertar do estigma da alienação e as narrativas digitais tiveram que se debater com o legado das doutrinas pós-modernas, às quais eram alheias, e só na primeira década do século XXI lograram proclamar a sua autonomia disciplinar, o cinema há muito se estabeleceu como arte e reclamou o seu espaço na academia. Neste sentido, se os sistemas lúdicos e, sobretudo, a televisão podem recorrer à narrativa transmediática como estratégia de legitimação, o cinema não carece de reconhecimento ou legitimidade.

O que é uma narrativa transmediática?

É uma fórmula específica de narrativa expansiva. Tal como esta, assenta nos princípios da lógica modal, que estabelecem um mundo narrativo possível e partilhado por uma pluralidade de textos. A narrativa transmediática permite resgatar a narrativa expansiva do subterrâneo a que a narratologia clássica a tinha confinado. Enquanto fórmula, a expansão narrativa só raramente logrou destacar-se de géneros considerados menores, como a fantasia medieval ou a ficção científica, e, com a exceção dos filósofos analíticos, que reconheceram na primazia que estes textos concedem ao mundo narrativo uma oportunidade para demonstrar os pressupostos da teoria dos mundos possíveis, só muito raramente uma obra expansiva foi estudada enquanto tal. A premissa da narrativa expansiva é que o mundo narrativo pode comportar múltiplos textos e histórias diferentes, que se articulam no plano semântico do mundo narrativo possível. A adaptação expansiva, que presume que um autor expanda um mundo narrativo estabelecido por outro, era um fenómeno demasiado raro para sustentar teses narratológicas ou análises estruturais.

Tal como a emergência das narrativas digitais permitiu reclamar uma tradição habitualmente esquecida ou desconsiderada nas teorias narrativas — o texto ergódico —, a narrativa transmediática recupera a narrativa expansiva e a adaptação expansiva, transportando-as para um ecossistema mediático marcado pela convergência, e em que ambas adquirem uma enorme pertinência. A expansão evoca um modelo narrativo imemorial em que o texto é menos uma entidade fixa e patrimonial do que um organismo dinâmico, um bloco de construção de que os vários autores se apropriam e expandem. A narrativa transmediática restaura este modelo, inscrevendo-o num ecossistema marcado pela diluição ontológica do autor e do sujeito, bem como pela ubiquidade dos sistemas narrativos, que, por sua vez, espelha a fragmentação e a proliferação de meios.

Enquanto estrutura macroproposicional, a narrativa transmediática aspira à narrativa total, a representação plena de todos os elementos que integram um mundo narrativo e de todas as histórias que o habitam. Trata-se, necessariamente, de um ideal poético e não de um objetivo declarado. A narrativa total, tal como a arte total é um mito inatingível, porém, a mera aspiração é indicativa da teleologia e do programa deste modelo de narração. A narrativa transmediática pretende que a profusão de meios e histórias contorne a pequenez do mundo semântico incompleto da narração, conferindo-lhe um detalhe que rivalize e se confunda com a própria realidade física.

A abordagem narrativista que aqui propomos pretende extrair duas conclusões que refletem as estratégias de narração transmediáticas. Primeiro, o reconhecimento de que, ao contrário do que postulavam algumas teorias produzidas neste campo, estes sistemas comportam também estratégias de linearidade discursiva, em paralelo com a possibilidade de o utilizador ordenar eventos em determinadas composições. Segundo, que os discursos não lineares permitem que o utilizador infira episódios ou mesmo enredos. Ambas as conclusões possuem amplos efeitos na análise desta classe de narrativas, sendo a principal a admissão de que a narrativa transmediática comporta unidades funcionais e, conseqüentemente, uma estrutura com uma significação própria.

A análise das estruturas transmediáticas permite identificar a forma como as suas estratégias de narração se conjugam na produção e desenvolvimento de um mundo narrativo. Ainda que a linearidade narrativa esteja habitualmente circunscrita a um grupo restrito de composições, esta pode determinar a estrutura da narrativa, produzindo modelos estruturais axiais, em que algumas composições assumem a centralidade e regulam a expansão do mundo narrativo possível. Por outro lado, a linearidade pode configurar apenas um discurso possível e, neste caso, sugerir que uma ordenação ideal possa produzir um sentido singular.

Contudo, o tipo de relação intercomposicional mais comum é o discurso não linear, em que o utilizador não está limitado no processo de navegação do mundo narrativo e não se submete a uma ordenação predeterminada do discurso. No entanto, tal como demonstrámos em capítulos anteriores, a ausência de linearidade não impede a inferência de episódios ou enredos. Ao inferir o mundo narrativo, o utilizador organiza os elementos que o constituem em unidades de sentido, inscrevendo eventos na sua cronologia e classificando-os de acordo com a sua função. Mais do que meras pistas migratórias, os vínculos intercomposicionais permitem representar histórias autónomas, periféricas, alternadas ou mesmo unidades dramáticas mais complexas, como episódios transmediáticos.

A navegação no mundo narrativo permite ao utilizador inferir entidades transmediáticas, quer estas sejam representadas num discurso linear ou em múltiplos discursos possíveis. Quando inseridas na cronologia do mundo narrativo, as personagens e os eventos transmediáticos representam e participam em processos de transformação, operando como motivos

dinâmicos. Por outro lado, esta transformação produz efeitos nos índices transmediáticos, inscrevendo propriedades e atributos no mundo narrativo. O processo de transformação pode manifestar-se de diferentes modos e enformar diversas estratégias transmediáticas, como as crises, por exemplo. A narrativa transmediática caracteriza-se então pela pluralidade de modalidades discursivas que pode contemplar. Tal como a expansão amplia as condições de possibilidade de um elemento narrativo, admitindo-o com o conjunto de potencialidades inscritas na formulação semântica do mundo narrativo, o recurso a uma multiplicidade de meios institui o discurso narrativo como uma combinação de discursos possíveis. A singularidade dos processos de narração transmediáticos, que reside no vínculo de todos os textos a um mundo narrativo coeso, coerente e dotado de uma lógica própria, permite reconfigurar conceitos como enredo ou episódio. A imposição de limites ao discurso variável do utilizador, impedindo-o de interferir no plano macroproposicional do desfecho das ações e autorizando-o apenas a ordenar eventos predeterminados, permite que os discursos possíveis não lineares estabeleçam unidades funcionais.

A própria linearidade, quando combinada com uma multiplicidade de discursos possíveis, reivindica o estatuto de âncora, gera entidades transmediáticas e sincroniza-as no mundo narrativo, inserindo-as na sua cronologia. Um sistema transmediático é tão mais rico quanto comporta diferentes modalidades discursivas. Se o objetivo do discurso não linear é conceder primazia à ordenação dos eventos pelo utilizador e admitir algum tipo de reciprocidade entre este e o mundo narrativo, o discurso linear inscreve proposições narrativas consensuais, monológicas e invariantes. A narrativa transmediática permite deslocar a narratologia da ideia do discurso como manifestação da lógica narrativa para os discursos possíveis como estratégias de representação de um mundo narrativo.

Não obstante a persistência de composições autónomas, e, conseqüentemente, de discursos não lineares, em quase todas as narrativas que constituem o nosso corpus, as proposições narrativas inferidas pelo utilizador no processo de navegação permitem a sua sincronização no tempo e no espaço do mundo narrativo. Ou seja, que o utilizador atualize os significados no mundo possível da narrativa. As personagens de uma narrativa transmediática, por exemplo, podem transformar-se ao longo do périplo transmediático, enformando arcos narrativos que enquadram e justificam as suas ações. Mesmo elementos narrativos aparentemente estáticos, como o próprio cenário, espelham a ação transformadora de personagens e eventos, permitindo a sua sincronização cronotópica no mundo narrativo. Por outro lado, esta classe de narrativas é propícia ao desenvolvimento de composições claramente dialógicas e que colocam em evidência o discurso das personagens, integrando diários, blogs ou mesmo canais de comunicação entre o utilizador e as personagens.

Um dos equívocos mais recorrentes que afeta a análise de narrativas transmediáticas prende-se precisamente com a participação do utilizador. Enquanto redes intertextuais assentes em pistas migratórias, em que o utilizador pode ser chamado a ordenar eventos predeterminados,

estes sistemas narrativos pressupõem necessariamente o reconhecimento da centralidade do sujeito. Porém, esta tende a manifestar-se mais como um produto da combinação de meios do que como uma característica singular da narração transmediática. Por um lado, a relevância funcional do sujeito pode ser extremamente reduzida em narrativas transmediáticas que integram exclusivamente meios lineares, e que, no limite, podem nem sequer admitir discursos não lineares. Por outro, a profusão de textos interpretativos ou de outros produtos dos fãs não é um apanágio da narrativa transmediática. Há diversas obras que não são de todo transmediáticas e geram este tipo de relação com o utilizador, em particular textos enigmáticos ou extremamente complexos que são erigidos ao estatuto de obras de culto, como a generalidade dos filmes de David Lynch, *A Origem* (2010) de Chris Nolan ou, junto de uma audiência mais restrita, *O Ano Passado em Marienbad* (1961) de Alain Resnais. Em rigor, a representatividade de uma comunidade de utilizadores reside no valor de exposição do texto em que se sustentam e não na classe de narrativa em que este se inscreve. As narrativas transmediáticas comportam dois níveis de complexidade distintos, a vastidão do mundo narrativo e a identificação de pistas migratórias, que, por si só, justificam a ampla produção de textos por fãs. No entanto, esta participação parece advir das propriedades singulares da internet e, no caso das narrativas transmediáticas, só muito raramente permite a adição de elementos narrativos e muito menos qualquer tipo de participação textónica.

O plano em que os efeitos da participação do utilizador são mais notórios é o sumário, que admitimos possuir uma importância fulcral na narrativa transmediática. O sumário é a única composição em que a narrativa transmediática é integralmente representada e, curiosamente, aquela que espelha a navegação do utilizador no mundo narrativo. Se a multiplicidade de autores presume a diluição da própria figura do autor e a expansão transmediática produz, inexoravelmente, um texto fragmentado, o sumário funciona como composição unificadora, que espelha as inferências e o processo de interpretação do utilizador. O sumário demonstra a capacidade da própria estrutura macroproposicional para gerar textos. No decurso da nossa investigação, foram várias as ocasiões em que consultámos sumários e cronologias para formular e testar hipóteses. Esta relevância funcional da composição síntese na representação do mundo possível da narrativa permite a coexistência de sumários oficiais e não oficiais, ou mesmo que estes sejam promovidos a elementos diegéticos, sendo evocados ou utilizados por personagens da narrativa.

O que faz o cinema numa narrativa transmediática?

Enquanto meio, o cinema possui um prestígio e uma relevância económica ímpares. Ao ser deslocado para uma narrativa transmediática, o cinema transporta consigo os seus modelos de expressão e representação, mas também a sua posição singular no ecossistema mediático.

A sua importância como arte por excelência da técnica e o facto de tanto a televisão como os novos meios o invocarem como seu progenitor, com o propósito evidente de se legitimarem,

atestam a posição cimeira que o cinema ainda preserva no atual paradigma mediático. É provável que a *forma cinema* não possua já a vivacidade de outrora, que terá migrado para o pós-cinema ou para os meios que, entretanto, emergiram, mas preserva ainda o relevo de um dispositivo que, a par com a imprensa, converteu as artes à reprodutibilidade técnica. Se, no início do século XX, o cinema protagonizava a rutura com a singularidade e autenticidade que, desde Gutemberg e da invenção da fotografia, tinham iniciado o seu processo de desvanecimento e reconfiguração, hoje, num ecossistema marcado menos pela reprodutibilidade técnica que pela conversão numérica e algorítmica, o dispositivo retorna à magia que caracterizou os seus primeiros tempos. Tal como o *Leopardo* de Giuseppe Lampedusa, o cinema é um testemunho de outros tempos e, simultaneamente, o Príncipe que os burgueses emergentes reverenciam e desejam ver nos seus salões. Malgrado o carácter poético desta metáfora, ela espelha a natureza concreta da posição que o cinema ocupa num sistema transmediático.

O cinema transporta consigo todas as dimensões que sustentam a sua posição hierárquica no paradigma mediático. Não apenas a sua história e espessura teórica, mas também o valor de exposição da sua indústria. Numa perspetiva claramente instrumental da narrativa transmediática, as composições ancilares são encaradas menos como produtos secundários de uma narrativa cinematográfica que como pretextos para promover um determinado filme. Por outro lado, o próprio conceito de obra como unidade de representação, expressão e sentido, que não se eclipsa na reprodutibilidade técnica, ainda que perca o valor de singularidade, é submetido nos novos meios à lógica da funcionalidade e da manipulação. Se um elemento nuclear no ciberespaço pode possuir uma longevidade teoricamente perpétua, a articulação de diferentes elementos num esquema de representação é notoriamente provisória, permeável a alterações e revisões constantes. A *Encyclopædia Britannica* de 1901 atesta e colige o conhecimento produzido até essa data, enquanto o passado da *Wikipedia* se esconde sob os alicerces do seu presente.

Os meios digitais, atracados a um discurso variante e a um consumo personalizado, em que se diluem figuras centrais como o autor, a audiência ou o próprio texto, requerem ou clamam mesmo pela estabilidade invariante do discurso cinematográfico. Se uma narrativa transmediática convida o utilizador a navegar no mundo narrativo, este processo depende inevitavelmente do estabelecimento das coordenadas e princípios semânticos que o constroem e regulam. No entanto, os meios digitais, e em particular os sistemas lúdicos, especializaram-se no transporte do sujeito para o mundo narrativo e no desenvolvimento de ferramentas interativas que permitam que este o manipule. Este processo de reconversão do utilizador em figura central do texto comporta custos e condiciona a ecologia da representação, limitando a sua capacidade de produzir proposições narrativas estáveis. O cinema, por sua vez, ao mesmo tempo que regula a distância do espetador em relação à diegese, controla todos os aspetos da representação através de um perspetiva unívoca e

partilhada por todos os espetadores, remetendo a incerteza para o plano interpretativo. Neste sentido, o cinema está especialmente vocacionado para acrescentar proposições narrativas consensuais e inequívocas ao mundo narrativo, mesmo admitindo que as competências textuais do espetador cinematográfico possam sustentar enigmas ou acolher uma multiplicidade de interpretações.

A forma como as propriedades do cinema influenciam um sistema transmediático manifesta-se precisamente nas possibilidades da linearidade discursiva. A errância migratória do utilizador é disciplinada pelo cinema, traduzindo-se numa hierarquização funcional dos existentes e eventos do mundo narrativo. Se o utilizador de uma simulação, mediante as restrições formais impostas pelo próprio texto, pode permitir que seja o utilizador a hierarquizar o mundo narrativo e a eleger ou determinar a progressão na narrativa, o cinema inscreve na estrutura macroproposicional elementos com funções predeterminadas. Uma crise, por exemplo, tende a ser esboçada numa composição primária linear e só depois recuperada por textos ancilares e com um discurso variável. É a partir do texto linear que se estabelecem as condições semânticas que vão determinar os discursos possíveis não lineares.

Este vínculo do cinema a uma representação cuidadosamente organizada e predeterminada promove o envolvimento emocional do sujeito com a narração e com os elementos narrativos. No cinema, a personagem não é uma projeção do sujeito, mas, pelo contrário, é independente deste. Pode ser inferida, interpretada ou convidar o espetador a identificar-se com ela, mas não pode ser manipulada ou, tão pouco, se presta a uma diluição paramétrica com o sujeito. Neste sentido, texto fílmico e simulação podem ser complementares, com o primeiro a introduzir os motivos que enquadram a ação e a promover o envolvimento dramático com a personagem, enquanto o segundo permite que o utilizador se aproprie de uma personagem com atributos definidos e a manipule. Num sistema transmediático, a incerteza e a reciprocidade dos novos meios são temperadas pelas propriedades monológicas do discurso cinematográfico e pelo vínculo que este estabelece com o concreto. Ainda que a representação no cinema tenha o sujeito no seu âmago, ordenada com o propósito declarado de suscitar determinados efeitos e inferências, obriga-o a permanecer apartado do mundo narrativo, ao mesmo tempo que o inunda com informações sensoriais.

Mesmo entre meios que partilham algumas afinidades com o cinema, como a televisão, este consegue ver reconhecida a sua posição cimeira. Apesar da ficção televisiva ser frequentemente o hipotexto de uma narrativa transmediática, esta tende a conceder ao cinema um lugar determinante na diegese, habitualmente sob a forma de desfecho ou ponto de inflexão de arcos narrativos persistentes. Embora a televisão logre representar a personagem com um detalhe e complexidade que o cinema dificilmente pode almejar, que deriva da serialização e, sobretudo, da relevância da expansão nos modelos narrativos da televisão, está menos vinculada à sua funcionalidade na lógica narrativa. Se a televisão aspira à representação da personagem em toda a sua complexidade e como fonte de uma

multiplicidade de ações, o cinema submete a sua representação a uma hierarquia da relevância, privilegiando a lógica narrativa, mesmo quando esta se centra no desenvolvimento psicológico da personagem.

Contudo, não são apenas os outros meios a extraírem vantagens com a integração do cinema em sistemas transmediáticos. Num ecossistema mediático em que o utilizador se transformou num nómada, que exige que a narrativa se expanda com frequência, os modelos de produção do cinema e a importância que a lógica da obra singular assume no seu seio parecem contrariar tendências emergentes no processo de representação de narrativas. Por outro lado, se o cinema permite dotar um sistema narrativo de estabilidade e envolvimento dramático, a dimensão performativa e a possibilidade de manipular o mundo narrativo são menos uma idiossincrasia do digital do que exigências do próprio utilizador. O nómada reclama que a narrativa aspire a um nível de detalhe só comparável com a realidade física, pretendendo que a sua navegação e os textos que esta produz o aproximem do trabalho de um historiador, e quer habitar o mundo narrativo em todas as modalidades possíveis. O cinema pode assumir uma função concêntrica junto deste nómada, mas nunca o conseguirá preencher e satisfazer na totalidade.

A narrativa transmediática permite ao cinema adequar-se a fórmulas e modelos de representação emergentes ou que a convergência revalorizou. A narrativa expansiva é precisamente uma das modalidades que tem conhecido uma relevância crescente, permitindo que o utilizador esteja exposto ao mundo narrativo por um período extremamente longo.

Ao contrário do cinema, a televisão está funcionalmente vinculada à expansão narrativa, permitindo-se inscrever com facilidade as composições transmediáticas na progressão narrativa por episódios e temporadas. Podemos até admitir que a narrativa transmediática configure menos uma rutura que uma segunda natureza da ficção televisiva, um conjunto de atributos que se encontravam em hibernação e que a convergência veio despertar. O cinema, por sua vez, tem procurado incorporar mecanismos de serialização com o propósito de estabelecer mundos narrativos persistentes. Esta estratégia é particularmente notória em algumas das narrativas que constituem o nosso corpus. Os meios digitais, malgrado as limitações que aqui lhes atribuímos, conseguem integrar múltiplas modalidades de representação e há mesmo narrativas transmediáticas que assentam exclusivamente na internet. Ainda que a simulação prevaleça sobre a narrativa nestes sistemas, a internet distingue-se do cinema ou mesmo da televisão por poder albergar narrativas transmediáticas autónomas.

Não falamos aqui da morte do cinema, mas antes do desvanecer da relevância cultural da forma cinema e da equiparação dos seus modelos de representação a uma espécie de património memorial. Ao contrário de alguns processos de remediação particularmente vorazes, a narrativa transmediática presume uma cooperação simbiótica entre meios e,

consequentemente, o reconhecimento das suas especificidades. O lugar do cinema decorre da sua posição ímpar no ecossistema mediático e esta é a sua principal contribuição para uma narrativa transmediática. O desenvolvimento de narrativas transmediáticas que têm como único propósito a promoção de uma composição singular expõe a dificuldade em admitir que o filme possa ser mais do que um fim em si mesmo e que a simplicidade dos textos secundários não favorece o texto primário, mas, pelo contrário enfraquece o seu mundo narrativo. O ascendente que a televisão tem adquirido neste domínio espelha a vontade dos criadores de inserirem o texto televisivo num sistema narrativo mais vasto, ao mesmo tempo que enfatizam a narrativa televisiva como texto primário. O *Universo Cinemático Marvel*, aplica esta estratégia e aposta na riqueza da representação do mundo narrativo para valorizar as composições cinematográficas, tal como *Matrix NT* fez no passado e *Star Wars NT* continua a fazê-lo. À semelhança do Príncipe Fabrizio de *O Leopardo*, o cinema possui a relevância, o prestígio e um processo de representação singular que lhe permite reclamar uma posição concêntrica na estrutura transmediática; porém, tal como ele, não pode ignorar as mudanças profundas que se estão a produzir no atual paradigma mediático e que o seu próprio futuro depende da forma como se conseguir articular no cenário da convergência dos meios.

Referências Bibliográficas

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: John Hopkins University Press.

_____ (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *First Person Shooter: New Media as Story, Performance, and Game* (pp.45-55). United States of America: The MIT Press.

_____ (2006). The Culture and Business of Cross-media Productions. *Popular Communications*, 4(3), 202-211.

Adorno, T. W. (1991). *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. London: Routledge.

Aristóteles (2008). *Poética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian,

Arnheim, R. (1957). *Film As Art*. California: University of California Press.

Asimov, I. (1991). *Foundation*. New York: Bantam Dell

Askwith, I. & Gray, J. (2008). Transmedia Storytelling and Media Franchises. In Robin Andersen & Jonathan Gray (Eds), *Battleground the Media* (pp. 519-528). United States of America: Greenwood Press.

Astruc, A. (1989). Nascimento de uma Nova Vanguardia: La camera-stylo in Joaquim Romaguera i Ramió, & Homero Alsina (Eds), *Textos y Manifestos del Cine: Estética, Escuelas, Movimientos, Disciplinas, Innovaciones* (pp. 220-224). Madrid: Cátedra.

Aumont, J. (2002). *A Estética do Filme*. Papyrus Editora.

_____ (2008). *O Cinema e a Encenação*. Lisboa : Edições Texto & Grafia Limitada.

Babo, M. A. (2012). O Lugar do Leitor Numa Arqueologia da Ciberliteratura: Estudo de Casos. In Jorge Martins Rosa (Ed.), *Cibercultura e Ficção* (pp. 93-107). Lisboa: Sistema Solar CRL.

Bakhtin, M. (2006). Discourse in the Novel. In Dorothy J. Hale (Ed), *The Novel: An Anthology of Criticism and Theory 1900-2000* (pp. 481-511). Malden, Mass.: Blackwell Publishing

Barthes, R. (1975). *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*. New Literary History, On Narrative and Narratives. 6 (2), 237-272.

_____ (1999). *S/Z*. Lisboa: Edições 70.

_____ (2002). L' Efet de Réel. In *Oeuvres complètes*, Vol. 3 (pp. 25-32). Paris: Seuil.

Baym, N. K. (2000). *Tune In, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Bazin, A. (1992). *O Que é o Cinema?*. Lisboa: Livros do Horizonte

Bell, G. (2000). *A Cyber All Project: A Personal Store for Everything* (Relatório Técnico MSR-TR-2000-75). Disponível por Microsoft Research em: <http://research.microsoft.com/apps/pubs/default.aspx?id=69794>.

Benjamin, W. (2006). A Obra de Arte na Época da Sua Possibilidade de Reprodução Técnica - 3ª Versão. In João Barrento (Ed.), *A Modernidade: Obras Escolhidas de Walter Benjamin* (pp. 207-241). Lisboa: Assírio & Alvim.

Biocca, F., & Delaney, B. (1995). Immersive virtual reality technology. In Frank Biocca & Mark R. Levy, (Eds.), *Communication in the age of virtual reality* (pp. 57-124). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bilda, Z. Edmonds, E. Candy, L. (2008) Designing for creative engagement, 29 (6), 525-540.

Bluestone, G. (2003). *Novel Into Film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Bolter, J. D. (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bordwell, D. (1989a). A Case for Cognitivism. *IRIS : a journal of theory on image and sound*, 9, 11-40.

_____ (1989b). Historical Poetics of Cinema. In R. Barton Palmer (Ed.), *The Cinematic Text: Methods and Approaches* (pp. 369-398). New York: AMS P.

_____ (1992). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.

_____ (2009). *Now leaving from platform 1* [mensagem de blog].

Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>.

Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.

Borges, J. L. (1999). O Fazedor. In *Obras Completas II (1952-1972)*. Lisboa: Círculo de Leitores.

Boyer, R. H., & In Zahorski, K. J. (1984). *Fantasists on fantasy: A collection of critical reflections*. New York: Avon Books.

Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.

Brecht, B. (1978). *Estudos sobre Teatro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Bremond, C. (1973). *Logique du Récit*. Paris: Edition du Seil.

Brontë, C. (2003). *A Paixão de Jane Eyre*. Mem Martins: Europa-América.

Brooker, W. (2012). *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman*. L.B. Tauris & Ltd.

Bush, V (1945). As We May Think. *The Atlantic Monthly*, 176 (1), 101-108.

Butler, J. G. (1998). Genre and Hollywood. In John Hill, & Pamela Church Gibson (Eds), *The Oxford Guide to Film Studies* (pp.342-353). Oxford and New York: Oxford University Press.

_____ (2010). *Television Style*. New York: Routledge.

Caldwell, J. T. (1995). *Televisuality: Style, crisis, and authority in American television*. United States of America: Rutgers University Press.

_____ (2003). Second-shift Media Aesthetics: Programming, interactivity, and user flows. In Anna Everett, & John T. Caldwell (Eds), *New Media Theories and Practices of Digitextuality* (pp. 127-144). New York: Routledge.

- Calvino, I. (2011). *Se Numa Noite De Inverno Um Viajante*. Lisboa: Teorema.
- Campbell, J. (1973). *The Hero With a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press.
- Canavilhas, J. (2004). *A Internet como Memória*. BOCC: *Biblioteca Online de Ciências da Comunicação*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-internet-como-memoria.pdf>.
- Canudo, R. (1989). Manifiesto de las Siete Artes. In Joaquim Romaguera i Ramió, & Homero Alsina (Eds), *Textos y Manifiestos del Cine: Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones* (pp. 15-18). Madrid: Cátedra.
- Carroll, N. (1999). Film, Emotion, and Genre. In Carl Plantinga, & Greg M. Smith (Eds), *Passionate Views: Film, cognition, and emotion* (pp. 21-47). Johns Hopkins University Press.
- Cervantes, M. (1994). *D. Quixote*. Amadora: Ediclube.
- Chatman, S. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University.
- Chinita, Fátima (2013). *O metacinema norte-americano e o storytelling : de Orson Welles a David Lynch*. Escola Superior de Teatro e Cinema - Artigos. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.21/3018>.
- Collins, J. (1992). Television and Postmodernism. In Robert Allen (Ed.), *Channels of Discourse Reassembled* (pp. 327-353). United States of America: The University of North Carolina Press.
- Comin, L. (2012). A Narrativa Transmídia. *Anais do VII Congresso ABRACE, Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cénicas*. Disponível em: <http://portalabrace.org/memoria/viicongressodramaturgia.htm>.
- Connor, J. D. (2007). The Persistence of Fidelity. *Adaptation Theory Today*, 10 (2). Disponível em: <http://journal.media-culture.org.au/0705/15-connor.php>.
- Cortázar, J. *O Jogo do Mundo - Rayuela*. Lisboa: Cavalo de Ferro.
- Crawford, C. (2005). *On Interactive Storytelling*. United States of America: New Riders.
- Davenport, G., Agamanolis, S., Barry, B., Bradley, B., & Brooks, K. (2000). Synergistic Storyscapes and Constructionist Cinematic Sharing. *IBM Systems Journal* 39(3-4): 456-69. Disponível em <http://pubs.media.mit.edu/pubs/papers/Synergistic.pdf>.
- Dawson, D. (Ed.) (2010). *Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. ETC Press.
- Deleuze, G. (2004). *Imagem -Movimento: Cinema 1*. Lisboa: Assírio e Alvim
- _____ (2006). *Imagem- Tempo: Cinema 2*. Lisboa: Assírio e Alvim
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minesota Press.
- Dena, C. (2004). Towards a Poetics of Multi-Channel Storytelling. Comunicação apresentada em *Critical Animals, This Is Not Art Festival*, Austrália, 22-28 Agosto 2004. Disponível em: http://www.christydena.com/Docs/DENA_MultichannelPoetics.pdf.
- _____ (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (Tese de Doutoramento). University of Sidney,

Austrália. Disponível em: <http://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/dissertation-by-christy-dena-transmedia-practice2.pdf>.

Deuze, M. (2007). *Media Work*. Cambridge: Polity Press.

_____ (2009). Media Industries, Work and Life. *European Journal of Communication*, 24 (4), 467-480.

Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, MD: Johns Hopkins UP.

Douglas, Y. J. (2000). *The End of Books - or Books Without End?*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Dow, S. P. (2008). *Understanding User Engagement in Immersive and Interactive Stories* (Tese de Doutorado). Georgia Institute of Technology, Estados Unidos da América. Disponível em https://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/26468/dow_steven_p_200812_phd.pdf?sequence=1

Dulac, G. (1989). Las Estéticas. Las Trabas. La Cinegrafia Integral. In Joaquim Romaguera i Ramió, & Homero Alsina (Eds), *Textos y Manifiestos del Cine: Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones* (pp. 89-101). Madrid: Cátedra.

Dyer, R. (1998). Introduction to Film Studies. In John Hill, & Pamela Church Gibson (Eds), *The Oxford Guide to Film Studies* (pp.3-10). Oxford and New York: Oxford University Press.

Eco, U. (1992). *Os Limites da Interpretação*. Lisboa: Difel.

_____ (1993). *Leitura do texto literário: Lector in Fabula*. Lisboa: Presença.

Eco, U. (1996). Afterword. In Geoffrey Nunberg (Ed.), *The Future of the Book* (pp. 295-306). Berkeley, CA: University of California Press.

Eikhenbaum, B. (1987). A Teoria do Método Formal: In Tzvetan Todorov (org.), *Teoria da Literatura* (pp. 29-72). Lisboa: Edições 70.

Eisenstein, S. (1986). *The Film Sense*. London: Faber and Faber.

Elias, H. (2012). *A Galáxia de Anime: A animação japonesa como new media*. Covilhã: Livros LabCom.

Elliott, K. (2003). *Rethinking the Novel/Film debate*. Cambridge: Cambridge University Press.

Epstein, J. (1975). *Écrits sur le cinéma 1921-1953*, Vol.1 e 2. Paris: Éditions Seghers.

Emerson, C. (1997). *The First Hundreded Years of Mikhail Bakhtin*. United Kingdom: Princeton University Press.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, the international journal of computer game research, 1 (1). Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/#3>

_____ (2004). Towards Computer Game Studies. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp. 36-44). United States of America: The MIT Press

- Everett, A. (2003). Digitextuality and Click Theory: Theses on the convergence media in the digital age. In Anna Everett, & John T. Caldwell (Eds.), *New Media: Theories and practices of digitextuality* (pp. 3-28). New York: Routledge.
- Everett, A. & Caldwell, J. T. (2003). Issues in the theory and practice of media convergence. In Anna Everett, & John T. Caldwell (Eds.), *New Media Theories and Practices of Digitextuality* (pp. Xi-XXX). New York: Routledge.
- Fidalgo, A. (2004). *Semiótica Geral*. Covilhã: UBI.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screen writing*. New York: Delta, Random House.
- Fiske, J. (1999). *Television Culture*, London and New York: Routledge.
- Fiske, J. & Hartley, J. (2003) *Reading Television*. London and New York: Routledge.
- Forster, E. M. (2002). *Aspects of the Novel*. RosettaBooks LLC.
- Foucault, M. (1991). *As Palavras e as Coisas*. Lisboa: Edições 70.
- Frasca, G. (2001) Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising. In *Digital Creativity*, Vol.12. Taylor & Francis Group, 167-174. Disponível em <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>.
- _____ (2004). Videogames of the Opressed: Critical Thinking, education, tolerance, and other Trivial issues. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and Game* (pp.85-94). United States of America: The MIT Press.
- Freytag, G. (1900). *Technique of the Drama*. Chicago: Scott Foresman and Company. Disponível em <http://archive.org/details/freytagstechniqu00freyuoft>.
- Frye, N. (1990). *Anatomy Of Criticism: Four Essays*. Penguin Books Ltd.
- Genette, G. (1982). *Palimpsests: La Littérature au Second Degrée*. Paris: Seuil.
- _____ (1995). *Discurso da Narrativa*, Lisboa: Veja.
- Gibson, W. (1986). *Neuromancer*. New York: The Berkley Publishing Group.
- Giovagnoli, M (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Disponível em: <http://www.feedbooks.com/userbook/23793/transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques>
- Glassner, A. (2004) . *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*, AK Peters Publishers.
- Gouveia, P. (2010). *Artes e Jogos Digitais: Estética e Design da Experiência Lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Grilo, J. M. (2008). *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*. Edições Colibri/ Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Hamburger, M. (2007). *A Verdade da Poesia: Tensões na Poesia Modernista desde Baudelaire*. São Paulo, Brasil: COSAC NAIFY
- Hansen, M. B. (2012). *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*. Berkley and Los Angeles, California: University of California Press.

Herman, D. (2004). Toward a Transmedial Narratology. In Marie-Laure Ryan (Ed.), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (pp. 47-75). Lincoln: University of Nebraska Press.

_____ (2005). Histories of Narrative Theory (I): A genealogy of early developments. In James Phelan, & Peter J. Rabinowitz (Eds.), *A Companion to Narrative Theory* (pp. 19-35). Oxford: Blackwell Publishing.

Hill, P. (2001). *Superfictions: The Creation of Fictional Situations in International Contemporary Art Practice*. Melbourne: PhD dissertation, RMIT. Disponível em: <http://www.superfictions.com/phd/SuperFictionPhD.pdf>.

Hobsbawm, E. (2014). *Tempos de Rutura: Cultura e Sociedade no Século XX*. Lisboa: Divina Comédia Editores.

Holt, J. (2011). *Empires of Entertainment: Media Industries and the Politics of Deregulation, 1980-1996*. United States: Rutgers University Press.

Holtzman, S. (1998). *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. New York: Touchstone.

Homero (2003). *Odisseia*. Lisboa : Livros Cotovia

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Jeffery-Poulter, S. (2003). Creating and producing digital content across multiple platforms. *Journal of Media Practice*, 3 (3), 155-164.

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*. New York: Routledge.

_____ (1995). Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?: *alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mastery*. In David Lavery (Ed.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks* (pp. 51-69). Detroit: Wayne State University Press.

_____ (2001). Convergence? I Diverge. *MIT Technology Review*. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>

_____ (2004). Game Design as Narrative Architecture. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.117-130). United States of America: The MIT Press.

_____ (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

_____ (2007). *Transmedia storytelling 101* [mensagem de blog]. Disponível em: http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

_____ (2009). *The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell* [mensagem de blog]. Disponível em http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html.

_____ (2010). *Transmedia Education: The 7 Principles* [mensagem de blog]. Disponível em: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.

_____ (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. [mensagem de blog]. Disponível em: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Johnson, D. (2009). *Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture* (Tese de Doutorado). University of Wisconsin-Madison, Estados Unidos da América.

_____ (2010). *Learning to Share: The Relational Logics of Media Franchising* (Research Memo). Disponível em: <http://www.convergenceculture.org/research/c3-learningshare-full.pdf>.

Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *First Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.131-142). United States of America: The MIT Press.

Kellner, D. (1998). Hollywood Film and Society. In John Hill, & Pamela Church Gibson (Eds), *The Oxford Guide to Film Studies* (pp.354-364). Oxford and New York: Oxford University Press.

Kenez, P. (1992). *Cinema and Soviet Society, 1917-1953*. United States of America: Cambridge University Press.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: Univ. of California Press.

Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design. In *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*, Tokyo, 18-20 November, 2004 (pp.409-416). Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society.

Kolker, R. P. (1998). Text Film and Film Form. In John Hill, & Pamela Church Gibson (Eds), *The Oxford Guide to Film Studies* (pp. 11-29). Oxford and New York: Oxford University Press.

Kracauer, S. (1960). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press.

Kripke, S. (1980). *Naming and Necessity*. Oxford: Basil Blackwell.

Kristeva, J. (1974). *La Révolution du langage poétique - L'Avant-garde à la fin du dix-neuvième siècle: Lautréamont et Mallarmé*. Paris: Seuil.

Lampedusa, G. T. (2009). *O Leopardo*. Lisboa: Teorema.

Landow, G. (Ed). (1994) . *Hyper, Text, Theory*. Baltimore: The Johns Hopkins University .

_____ (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University.

Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.

Leitch, T. M. (2003). Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory. *Criticism*, 45 (2), 149-171.

Lewis, D. (1978). Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 15 (1), 35-46.

Liestol, G. (1994). The Reader's Narrative in Hypertext. In George Landow (Ed). *Hyper, Text, Theory* (pp. 87-120). Baltimore: The Johns Hopkins University .

Logan, R. K. (2010). *Understanding new media: Extending Marshall McLuhan*. New York: Peter Lang Inc. Publishing.

Lombard, M. & Ditton, T. B. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated-Communication*. 3 (2). Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/enhanced/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/>

Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* (Tese de Doutorado). Massachusetts Institute of Technology, Estados Unidos da América.

Lunenfeld, P. (2003). Space Invaders: Thoughts on Technology and the Production of Culture. In Anna Everett, & John T. Caldwell (Eds.), *New Media: Theories and practices of digitextuality* (pp.63-74). New York: Routledge.

_____ (2004). The Myths of Interactive Cinema. In Marie-Laure Ryan (Ed.), *Narrative Across Media: The languages of storytelling* (pp. 377-390). Regents of the University of Nebraska.

Machado, A. (2007). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Papirus Editora. São Paulo, Brasil.

Manguel, A & Guadalupi, G. (1999). *The Dictionary of Imaginary Places*. London : Bloomsbury

Manovich. L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

_____ (2003). The Poetics of Augmented Space. In Anna Everett, & John T. Caldwell (Eds.), *New Media Theories and practices of digitextuality* (pp.75-92). New York: Routledge.

_____ (2008). *Software Takes Command*. Disponível em http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf

_____ (2010). The Database. In Pramod K. Nayar (Ed.), *The New Media and Cybercultures Anthology* (pp. 50-64). West Sussex: Blackwell Publishing Ltd.

Márquez, G. G. (1997). *Cem Anos de Solidão*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics-The Invisible Art*. New York, NY: Kitchen Sink Press

McGonigal, J. (2003). This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play. In Proceedings of Melbourne DAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference, Melbourne, 19-23 May 2003 (pp. 110-118). Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/McGonigal.pdf>.

McLuhan, M. (1987). *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Ark Paperbacks.

McMillan, S. J. (2005). The Researchers and the Concept: Moving Beyond a Blind Examination of Interactivity. *Journal of Interactive Advertising*, 5 (2). Disponível em <http://jiad.org/article58.html>.

Meehan, E. (1991). Holy Commodity Fetish, Batman! The Political Economy of a Commercial Intertext. In Roberta Pearson, & William Uricchio (Eds), *The Many Lives of Batman: Critical Approach to a Superhero and His Media* (pp. 47-65). New York: Routledge.

Metz, C. (1980). Sur un profil d'Etienne Souriau. *L'art Instaurateur, Revue d'Esthétique*, 3-4, 143-160.

_____ (1999a) Film Language: A Semiotics of the Film. In Leo Braudi, & Marshall Cohen (Eds), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 68-89). New York and Oxford: Oxford University Press.

_____ (1999b) From the Imaginary Signifier. In Leo Braudi, & Marshall Cohen (Eds), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 730-745). New York and Oxford: Oxford University Press.

Mekas, J. (1989). New American Cinema. In Joaquim Romaguera i Ramió, & Homero Alsina (Eds), *Textos y Manifiestos del Cine: estética, escuelas, movimientos, disciplinas. innovaciones* (pp. 285-296). Madrid: Cátedra.

Miller, F., Janson, K., & Varley, L. (1997). *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics

- Mittel, J. (2012). Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea. *MATRIZES, Revista do programa de pós-graduação da Universidade de São Paulo*, 5, (2), 29-52.
- Monfort, N. (2004). Interactive Fiction as Story, Game, Storygame, Novel, World, Literature, Puzzle, Problem, Riddle, and Machine. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.310-318). United States of America: The MIT Press.
- Monteiro, M. R. (2010). *A Simbólica do Espaço em O Senhor dos Anéis de J.R.R. Tolkien*. Livros de Areia Lda.
- Morrison, G., & Mckean, D. (1989). *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*. DC Comics.
- Moulthrop, S. (2004). From Work to Play: Molecular culture in the time of deadly games. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.56-70). United States of America: The MIT Press.
- Murray, J.(1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in the Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- _____(2004). Cyberdrama. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.2-11). United States of America: The MIT Press.
- Nabokov, V. (1996). *Fogo Pálido*. Lisboa: Editorial Teorema.
- Negroponte, N. (1996). *Ser Digital*. Lisboa: Editorial Caminho.
- Neupert, R. (1995). *The End: Narration and Closure in the Cinema*. Detroit, Michigan : Wayne State University Press.
- Newell, K. (2010). We're off to see the Wizard (Again) Of: Oz adaptations and the matter of fidelity. In Christa Albrecht-Crane, & Dennis Ray Cutchins (Eds.), *Adaptation Studies: New Approaches* (pp. 78-96). Massachusetts : Rosemont Publishing & Printing Corp.
- Nogueira, L. (2008). *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã: LabCom.
- Obst, L. (2013). *Sleepless in Hollywood: Tales from the New Abnormal in the Movie Business*. New York: Simon & Schuster.
- O'Donnell, J. J. (2000). *Avatars of the World: From Papyrus to Cyberspace*. United States of America: First Harvard University Press.
- Örnebring, H. (2007). Alternate reality gaming and convergence culture: The case of Alias. *International Journal of Cultural Studies*. 10 (4,), pp. 445-462.
- Parente, A. (2007). Cinema em Trânsito: Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In Manuela Penafria e Índia Mara Martins (Orgs), *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia* (pp. 3-28). Livros Labcom.
- _____(2008). "Cinema de exposição: o dispositivo em contra-campo." *Revista Poiésis*, n. 12, pp. 51-63.
- Parks, L. (2004). Flexible Microcasting: Gender, generation, and television-internet and Convergence" in Lynn Spigel, & Jan Olsson Durham (Eds), *Television After TV: Essays on a medium in transition* (pp. 133-163). NC: Duke University Press.
- Pavel, T. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge, MA: Harvard UP.

Pearce, C. (2004). Towards a Game Theory of Game. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.143-153). United States of America: The MIT Press.

Penafria, M. (2013). *Webdocumentário -Interatividade, Abordagem e Navegação*. In António Fidalgo, João Canavilhas (Org.), *Comunicação Digital: 10 Anos de Investigação* (pp. 151-164). Coimbra: Edições MinervaCoimbra.

Perec, G. (1989). *A Vida Modo de Usar*. Lisboa: Editorial Presença.

Perlin, K. (2004). Can There Be a Form between a Game and a Story. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp.12-18). United States of America: The MIT Press.

Platão (1993). *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Prince, G. (1982). *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*. Mouton Publishers.

Propp, V. (1989). As Transformações dos Contos Fantásticos. In Tzvetan Todorov (org.), *Teoria da Literatura II* (pp. 109-137). Lisboa: Edições 70.

_____ (2003). *Morfologia do Conto*. Lisboa: Veja 2000.

Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Gallimard.

Rhys, R. (1992). *Wide Sargasso Sea*. New York, London: W.W. Norton & Company.

Rose, F. (2012). *The Art of Immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*. New York: W.W. Norton & Company Inc.

Ruppel, M. (2012). *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths, Peripheries* (Tese de Doutoramento). University of Maryland, Estados Unidos da América.

Rutledge, P. (2011) *Transmedia Storytelling: Neuroscience Meets Ancient Practices*. *Psychology Today.com*. Disponível em: <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201104/transmedia-storytelling-neuroscience-meets-ancient-practices>.

Ryan, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana Univ. Press.

_____ (2001a). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University.

_____ (2001b). Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, the international journal of computer game research, 1 (1). Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

_____ (2003). On Defining Narrative Media. *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, 2 (6). Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>

_____ (Ed.). (2004). *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

_____ (2005a). *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality*. Disponível em <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>.

_____ (2005b). *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*. Disponível em <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm>.

- _____ (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations, *Lecture Notes in Computer Science*, 5334, 6-13.
- _____ (2013). *Transmedial storytelling and transfictionality*. Disponível em <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html>.
- _____ (2014). Mundos impossíveis e ilusão estética. *Contra-Campo*, Revista do Programa de Pós Graduação em Comunicação - UFF, 29 (1), 4-25.
- _____ (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Saint-Gelais, R. (2005). Transfictionality. In David Herman, Manfred Jahn, & Marie-Laure Ryan (Eds), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp. 612-613). London: Routledge.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Saussure, F. (1995). Curso de linguística geral. Lisboa: Dom Quixote
- Schiller, F. (2008). *Wallenstein*. Lisboa: Campo das Letras
- Shakespeare, W. (1996). *The Complete Works of William Shakespeare*. Hertfordshire: Wordsworth Editions.
- Scolari, C. A. (2009a). *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- _____ (2009b). The Grammar of Hypertelevision: An Identikit of Convergence-Age Fiction Television (Or, How Television Simulates New Interactive Media). *Journal of Visual Literacy*, 8 (1), 28-49.
- Scott, J. (2009). The Character-Oriented Franchise: Promotion and Exploitation of pre-sold characters in American film, 1913-1950. In Iain Robert Smith (Ed.), *Cultural Borrowings: Appropriation, reworking, transformation* (pp. 34-55). Online Journal of Film and Television Studies.
- Silva, M. E. (2013). *Narrativas Dinâmicas. Estruturas Interactivas de los Nuevos Medios en la Red* (Tese de Doutoramento). Universitat Politècnica de València, Espanha. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10251/31382>.
- Snyder, M. H. (2010). *Analyzing Literature-to-Film Adaptations: A Novelist's Exploration and Guide*. United States of America.: Continuum International Publishing Group.
- Souriau, E. (1993). *As duzentas mil situações dramáticas*. São Paulo: Ática
- Stam, R. (2005). Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. In Robert Stam, & Alessandra Raengo (Eds), *Literature and Film: A Guide to the theory and practice of film adaptation* (pp. 1-52). Oxford and Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Stendhal (1994). *O Vermelho e o Negro*. Amadora: Ediclube.
- Stevenson, R. L. (2010). *A Ilha do Tesouro*. Lisboa: Clube do Autor.
- Sterne, L. (2013). *The Life & Opinions of Tristram Shandy*. United Kingdom: Penguin.
- Swartz, M. E. (2000). *Oz Before the Rainbow: L. Frank Baum's The Wonderful Wizard of Oz on Stage and Screen to 1939*. Johns Hopkins University.

- Szulborski, D. (2005). *This Is Not A Game: A guide to alternate reality gaming*. New Fiction Publishing.
- Todorov, T. (org.). (1979). *Teoria da Literatura I e II* Lisboa: Edições 70.
- _____ (1982). *A Gramática do Decameron*. São Paulo, Brasil: Editora Perspectiva.
- _____ (1993). *Poética*. Lisboa: Teorema.
- Tolkien, J. R. R. (1983) On Fairy-Stories. In Christopher Tolkien (Ed.), *The Monsters and the Critics and Other Essays* (pp. 109-161). London: George Allen and Unwin..
- Tomachevski, B. (1989). Temática. In Tzvetan Todorov (org.), *Teoria da Literatura II* (pp. 139-182). Lisboa: Edições 70.
- Truffaut, F. (1989). Una Cierta Tendencia del Cine Francés. In Joaquim Romaguerra i Ramió, & Homero Alsina (Eds), *Textos y Manifiestos del Cine: Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones* (pp. 226-245). Madrid: Cátedra.
- Tudor, A. (2009). *Teorias do Cinema*, Lisboa: Edições 70.
- Turing, A. M. (1936), On computable numbers, with an application to the Entscheidungs problem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, Ser. 2, Vol. 42 (pp. 230-265).
- Vertov, D. (1989). El Kino-Pravda. In Joaquim Romaguerra i Ramió, & Homero Alsina (Eds), *Textos y Manifiestos del Cine: Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones* (pp. 45-50). Madrid: Cátedra.
- Wagner, R. (2003). *A Obra de Arte do Futuro*. Lisboa: Antígona.
- Walker, J. (2003). *Fiction and Interaction: How clicking a mouse can make you part of a fictional world*. Norway: Phd Dissertation: University of Bergen. Disponível em: <https://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/1040/Doktorgrad.pdf?sequence=1>.
- _____ (2004a). How I Was Played by Online Caroline. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp. 302-309). United States of America: The MIT Press.
- _____ (2004b). Fiction and Interaction: How clicking a mouse can make you part of a fictional world. Apresentado em *AoIR 5.0, Brighton, Setembro, 21, 2004*. Disponível em: <http://jilltxt.net/txt/AoIR-distributednarrative.pdf>.
- Ware, C. (2012) *Building Stories*. New York: Pantheon Books.
- Wiener, N. (1961) *Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Wolf, W. (2009). *Aesthetics (Ilusion)*. In Peter Hunn, John Pier, Wolf Schmid, & Jorg Schonert (Eds.), *Handbook of Narratology* (pp. 144-160). Berlim: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Wood, J. (2010). *A Mecânica da Ficção*. Lisboa: Quetzal.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *Firts Person Shooter: New media as story, performance, and game* (pp. 154-164). United States of America: The MIT Press.

Filmografia

A Origem (2010), de Christopher Nolan.

Blade Runner (1982), de Ridley Scott.

Carrie (2013), de Kimberly Peirce.

Citizen Kane (1941), de Orson Welles.

Cleópatra (1943), de Joseph L. Mankiewicz.

Cloverfield (2008), de J. J. Abrams.

Clube de Combate (1999), de David Fincher.

F for Fake (1973), de Orson Welles.

Filhos do Homem (2006), de Alfonso Cuarón.

Get Lamp (2010), de Jason Scott.

Ghost in the Shell (1989), de Mamoru Oshii.

Hitler, um Filme da Alemanha (1977), de Hans-Jügen Syberberg.

Les Bonnes Femmes (1960), de Claude Chabrol.

Memento (2000), de Christopher Nolan.

O Ano Passado em Marienbad (1961), de Alain Resnais.

O Feiticeiro de Oz (1939), de Victor Fleming.

O Padrinho (1972), de Francis Ford Coppola.

O Senhor dos Anéis (2001), de Peter Jackson.

Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse (1962), de Vincente Minnelli.

Psycho (1960), de Alfred Hitchcock.

Psycho (1998), de Gus Van Sant.

Super 8 (2011), de J. J. Abrams.

This is Spinal Tap (1984), de Rob Reiner.

Tron (1982), de Steven M. Lisberger.

Week End, Fim de semana (1967), de Jean-Luc Godard.

Séries Televisivas:

Alias (2001). [Série de televisão] Touchstone Television

All Watched Over by Machines of Loving Grace (2011). [Série de documentários televisivos] BBC, Two.

America in Primetime (2011). [Série de documentários televisivos] BBC, Two.

Black Sails (2014). [Série de televisão] Starz.

Breaking Bad (2008). [Série de televisão] AMC.

Doctor Who (1963). [Série de televisão] BBC, One.

Family Guy (1998). [Série de televisão] FOX.

Fringe (2008). [Série de televisão] FOX.

Game of Thrones (2011). [Série de televisão] HBO.

Heróis (2001). [Série de televisão] NBC.

Jericho (2006). [Série de televisão] CBS.

Lost (2001). [Série de televisão] ABC.

Mad Men (2007). [Série de televisão] AMC.

Marvel Studios: Assembling a Universe (2014). [Documentário televisivo] ABC.

Numb3rs (2005). [Série de televisão] CBS.

O Fugitivo (1963). [Série de televisão] CBS.

Os Sopranos (1998). [Série de televisão] FOX.

Series Addicts (2011). [Documentário televisivo] Canal +.

Walking Dead (2010). [Série de televisão] AMC.

Outras Referências (Textos Lúdicos e Narrativas Digitais)

Afternoon [Programa de computador]. (1987), de Michael Joyce.

Angry Birds [Programa de computador]. (2009). Rovio Entertainment Limited.

Assassin's Creed [Programa de computador]. (2007). Ubisoft.

Call of Duty 4: Modern Warfare [Programa de computador]. (2007). Infinity Ward.

F.E.A.R. [Programa de computador]. (2005). Monolith Productions.

Grand Theft Auto [Programa de computador]. (1997). Rockstar Games.

I Love Bees [Alternate reality game]. (2004). 42 Entertainment.

Lost Experience [Alternate reality game]. (2005). Hi-ReS!.

Myst [Programa de computador]. (1991). Cyan.

Online Caroline [narrativa digital]. (2000), de Rob Bevan e Tim Wright

Tetris [Programa de computador]. (2005). Infogrames Entertainment SA.

The Lost Ring [Alternate reality game]. (2008). McDonald's, AKQA, & Jane McGonigal.

Zork [Programa de computador]. (1979). Infocom.

Glossário:

Agência: É um termo desenvolvido por Janet Murray e que pretende designar a faculdade que permite a um utilizador participar na construção do texto e interagir com o mundo da narrativa, bem como o prazer que extrai desta participação.

Alternate reality game: Uma classe de jogos que requer a cooperação de uma multiplicidade de utilizadores na resolução de diversos puzzles e na recolha de informação. Embora este tipo de jogos assente, sobretudo, na internet, fazendo amplo uso das possibilidades deste meio no que toca à navegação e à capacidade de integrar diferentes modalidades de expressão, é habitual que inclua também eventos no mundo real ou envolva outras ferramentas de comunicação.

Brand fiction: É um conceito que presume a transformação de um mundo narrativo numa marca, dotada de propriedades e atributos identitários e reconhecíveis.

Convergência dos Meios: Este termo pretende descrever a relação entre novos e velhos meios, bem como o estabelecimento de sinergias entre diferentes plataformas de media e a própria transformação do consumidor em produtor de conteúdos.

Ficção de Fãs: Tipo de texto produzido pelos fãs de uma determinada narrativa. Não pretende representar o cânone da narrativa e pode assumir diferentes formas, como o tributo, a paródia ou mesmo a crítica.

Jogo pervasivo: Um dos termos utilizados para designar um alternate reality game.

Massive Multiplayer Online Role Playing Game: É uma classe de jogo online que envolve uma multiplicidade de utilizadores, com cada um deles a assumir e a desenvolver uma determinada personagem.

Massive Multiplayer Online: É uma classe de jogo online que envolve uma multiplicidade de utilizadores, mas, ao contrário dos MMORPG, não implica que o utilizador assuma uma personagem, mas antes uma entidade, jogada habitualmente em modo demiurgo.

Metanarrativa: Este conceito, originário da narratologia, é utilizado por jogadores e participantes em narrativas digitais para designar o plano dos criadores e fatores externos ao mundo da história ou à simulação. Tem algumas analogias com o termo *quarta parede*.

Narrativa transmediática: Representação de uma história ou mundo narrativo através da sua fragmentação numa pluralidade de composições e meios. Este sistema de representação implica que todas as composições que o integram estejam subordinadas ao mesmo mundo narrativo possível.

Narrativa digital: É um termo genérico que pode incluir uma vasta gama de textos, dos videogames à literatura eletrônica. Porém, é nas aplicações da narrativa hipertextual no computador que este termo adquiriu maior preponderância.

Transficção: Modelo narrativo que também presume a utilização de diferentes meios. Porém, ao contrário da narrativa transmediática, não implica a submissão a um mundo narrativo possível e, pelo contrário, permite que todos praticantes se apropriem do mundo narrativo, admitindo histórias apócrifas ou alternativas.

