

Narração Transmediática, ou os Mundos Possíveis Finalmente Libertados

Transmedia Storytelling, or Possible Worlds Finally Released

MARTA NORONHA E SOUSA

martanoronhasousa@gmail.com
CECS / engageLab – Universidade do Minho

Resumo

A narrativa é uma atividade humana natural. Consumimos e criamos histórias constantemente e elas cumprem uma série de funções essenciais nas nossas vidas. A era da convergência originou uma nova forma de contar histórias: a narração transmediática, que estende a história através de diversos media e artefactos, criando uma história maior (Jenkins, 2003). Mas, apesar da euforia que o termo gerou, a transmediação não faz nada de novo, como demonstraremos. Ainda assim, argumentamos que, com a transmediação, todo o mundo que trazíamos preso dentro da imaginação pode finalmente libertar-se: todos os *media* apresentam limitações; a nossa mente é capaz de completar as falhas, mas o transmedia permite-nos, até certo ponto, transcendê-las, ao colocar todos os meios disponíveis ao dispor da imaginação. Todo o processo nos inspira a procurar e a estender a informação, a torná-la mais rica e complexa, de modo que se aproxima, como nunca, da vida. Assim, poderá ela tornar-nos mais aptos a criar um mundo melhor, mais próximo do que sonhamos?

Palavras-chave: Narrativas transmediáticas; media; imaginação; mundos possíveis

Abstract

Narrative is a natural human activity. We consume and create stories constantly and they satisfy a number of essential functions in our lives. The age of media convergence has originated a new form of storytelling: transmedia storytelling, which extends the story through several media and artefacts, creating a larger story (Jenkins, 2003). However, in spite of the buzz created by the term, transmediation does not do anything new, as we will show. Still, we argue that the entire world that was trapped inside our imagination may finally be released: all *media* present limitations; our minds are able to complete the gaps, but transmedia allows us, to a point, to transcend those limitations by placing all the media at the service of imagination. The whole process inspires us to search for information and extend it, to make it richer and more complex, so that it comes closer than ever to life. As such, could it make us better equipped to create a better world, closer to our dreams?

Keywords: Transmedia storytelling; *media*; imagination; possible worlds

INTRODUÇÃO

A narração transmediática é um conceito recente e ainda envolto em intensas discussões sobre o seu significado e os tipos de práticas que representa (Scolari, 2009: 586; Phillips, 2012: 13). Esta forma de contar histórias é entendida como algo realmente novo e revolucionário, o que até certo ponto justifica o frenesi que se gerou desde a sua cunhagem por Jenkins (2003). Mas as funções que cumpre são ancestrais, e confunde-se, também por isso, com uma série de exercícios narrativos mais antigos.

O presente artigo visa então realizar uma reflexão lógica sobre a transmediação, começando pelas funções da narrativa em geral, para depois explorar as características fundamentais da transmediação e perceber, em comparação com exercícios narrativos próximos, até que ponto é realmente uma prática inovadora.

1. AS FUNÇÕES DA NARRATIVA NA VIDA HUMANA

Contar histórias é uma atividade humana básica e essencial. Como diz Barthes (1966: 19-20), “[i]numeráveis são as narrativas do mundo”: elas estão em todos os tempos e lugares, em todas as sociedades, sob as mais variadas formas e substâncias.

Cada indivíduo não é apenas receptor de histórias, mas também produtor: todos contamos histórias, durante toda a vida. Alguns teóricos identificam mesmo a narrativa, ao lado da linguagem, como principal forma de estruturar o pensamento (Abbott, 2008: 1). É uma forma de pensar e dar sentido ao que existe e acontece à nossa volta (Prince, 1982: 164; Abbott, 2008: 205). Pode estar associada à capacidade de memória, e de organizar e compreender o tempo (*idem*, 2008: 3). Abbott (2008: 11) frisa que é “uma ferramenta universal para (...) absorver conhecimento tanto quanto para o expressar.”

Assim, a sua preponderância nas sociedades humanas justifica-se porque satisfaz uma série de funções humanas essenciais, cognitivas, tanto quanto sociais. Através das narrativas, conhecemos o mundo à medida que nos desenvolvemos. O próprio conhecimento do “real” é baseado nas narrativas da ciência, da história, dos *media*, da família, etc. (Eco, 1995: 94ss). Através das histórias de todo o tipo, somos socializados e aprendemos a estar na sociedade (Abbott, 2008: 211). Elas fornecem o quadro de ação, pensamento e autodefinição que é permissível, compreensível e desejável numa dada cultura (Bruner, 1986: 66). Esta função “naturalizadora” centra-se em particular na questão moral: ensina a distinguir o bem e o mal (Abbott, 2008: 48).

Mas a questão metafísica, que inclui a curiosidade sobre as origens (Abbott, 2008: 41), não se limita ao determinismo social. Por um lado, a ficção é de algum modo mais “confortável” que a realidade, porque é mais simples e parece guiada por um sentido maior, um fio condutor dado pelo narrador, que não encontramos – mas sempre buscamos – na vida real (Eco, 1995: 121-122). A narrativa representa a busca de um sentido e da causa das coisas (Abbott, 2008: 41).

Por outro lado, as narrativas permitem-nos conhecer as pessoas à nossa volta, através dos “tipos” espelhados pelas personagens, sua personalidade, comportamentos,

reações a situações por que passam (e nós podemos também passar). Através delas, tentamos compreender como funciona o ser humano, suas aspirações e motivações, dilemas e contradições (Lodge, 2011: 182-183; Prince, 1982: 164). Ao mesmo tempo, podemos refletir sobre a realidade e as formas de lidar com ela, desenvolver uma opinião própria e resolver conflitos internos ou com a sociedade, ou seja, decidir entre “o determinismo e a liberdade de agir” (Abbott, 2008: 198).

A narrativa é uma forma de comunicação privilegiada e intemporal. Permite-nos comunicar as nossas opiniões e crenças, justificar atitudes e comportamentos, e inspirar uma sociedade mais justa, humana e equilibrada. Enquanto receptores, ajuda-nos a refletir sobre realidades que nos são estranhas e ultrapassar preconceitos. Por isso, a maioria dos autores considera a narrativa uma arte essencialmente retórica e uma ferramenta de poder (Lodge, 2011: x; Abbott, 2008: 40).

É claro que as histórias também podem ser usadas para enganar, manter na escuridão ou encorajar comportamentos negativos (Abbott, 2008: 12). A narrativa “é a nossa forma de organizar o tempo de acordo com o que é importante para nós” (idem, 2008: 36). E o que é importante, ou verdadeiro, para cada um de nós varia muito. Mas, em última análise, qualquer mensagem pode ser interpretada de múltiplas formas, e “suspender a descrença” não significa necessariamente acreditar; podemos lê-las de forma informada e crítica, não apenas crédula.

As histórias permitem-nos ainda criar e vaguear por outras “realidades” que melhor se adequam em termos morais, emocionais, estéticos ou outros ao nosso pensamento (Bruner, 1986: 52). A ficção em particular estimula a imaginação e faz-nos viajar para outros mundos, mais belos, mais justos ou em que a justiça é eventualmente conseguida; e essa sensação, ainda que não seja real, é reconfortante e tranquilizadora (Eco, 1995: 97). Eco (1995: 138) acredita que é por isso que

... a ficção nos fascina tanto. Oferece-nos a oportunidade de exercer sem limites as nossas faculdades (...). A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando, a criança aprende a viver, pois simula situações em que pode vir a encontrar-se quando adulta. E é através da ficção que nós, adultos, adestramos a nossa capacidade para estruturar a experiência quer do passado, quer do presente.

Através das narrativas, podemos ainda antecipar o futuro, quando ele ameaça romper a ordem, a sustentabilidade do mundo real. Neste sentido, a história funciona como um augúrio e uma chamada de atenção. Ainda que nem todos a levem a sério, se for convincente, ao menos alguns serão inspirados a restabelecer o equilíbrio.

2. A ERA DA CONVERGÊNCIA E AS NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS

Ora, na era da convergência (Jenkins, 2006), os media multiplicaram-se e atravessam todas as dimensões da vida quotidiana. Em primeiro lugar, há mais *media*: os novos, contra as expectativas, não substituíram os antigos; quase todos subsistem, coexistindo nem sempre pacificamente (*idem, ibidem*). Depois, devido à natureza digital dos *media* (os novos nasceram digitais, os velhos são progressivamente digitalizados), eles começam a convergir, a sua natureza complexifica-se e as suas

fronteiras esbatem-se (e.g. *idem, ibidem*; Bolin, 2007). A transferência e reciclagem de conteúdos é mais fácil e acessível a todos, o que promove a participação do público na própria produção, dando-lhe um papel mais ativo (Jenkins, 2006; Miller, 2008).

Neste contexto, surgiu o *transmedia storytelling*, ou narração transmediática. Nesta forma de narração, cunhada por Jenkins (2003), a história “desdobra-se através de múltiplas plataformas mediáticas, cada novo texto dando um contributo distinto e valioso para o todo” (Jenkins, 2006: 95-96). Esta estrutura narrativa “expande-se tanto através de diferentes linguagens (verbal, icónica, etc.) como de media (cinema, comics, televisão, videogames, etc.)” (Scolari, 2009: 587). Jenkins (2006: 95) considera-a uma forma de “entretenimento para a era da convergência mediática”, que cria “uma narrativa tão grande que não pode ser contida num único medium.”

Cada extensão está interligada com as restantes, mas “narra um diferente aspeto da história ou relata-o de uma forma diferente” (Miller, 2008: 150), não se limita a repeti-la. Idealmente, cada meio “faz o que faz melhor”: dá o seu contributo particular e apresenta um “ponto de entrada” diverso para a história como um todo (Jenkins, 2006: 95/6). Assim integrado, o todo torna-se maior do que a soma das partes (Phillips, 2012: xi), uma “experiência narrativa unificada” (Long, 2007: 15). Para as interligar, os autores deixam pistas ou questões em aberto em cada extensão, para estimular a curiosidade dos fãs e levá-los a buscar o que falta nas restantes (Long, 2007). Os mais empenhados “rastream os dados espalhados através de múltiplos media, esquadrinhando cada e qualquer texto para conhecer melhor o mundo” (Jenkins, 2006: 95).

Para além disso, nas transmediações, “pelo menos uma parte da história é oferecida num medium interativo para que as pessoas possam participar nela” (Miller, 2008: 150). Pode tratar-se de um jogo, que (idealmente) introduz novos dados narrativos, permitindo simultaneamente a interação, ou da interação com o público em plataformas na Internet, como sites, blogues, redes sociais ou outros. Nos casos mais “realistas”, pode haver comunicação bidirecional: as personagens interagem com o público (por mensagens electrónicas, telefónicas, encenações de rua, etc.) como se fossem pessoas reais (Phillips, 2012). Miller (2008: 152) acredita que esta abordagem é uma técnica poderosa porque “permite ao utilizador envolver-se com o material de uma forma que estranhamente simula uma experiência da vida real.”

Há, porém, fortes indícios de que as narrativas transmediáticas não representam uma forma totalmente nova de contar histórias.

3. SÃO AS NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS ALGO NOVO?

Vejamos então, por partes, o que caracteriza a transmediação, para perceber até que ponto isso foi ou não alguma vez feito.

A primeira característica do transmedia é que distribui a história, parte dela ou diferentes histórias intimamente relacionadas por vários enunciados. As séries (de televisão, banda desenhada, literatura, cinema, etc.), por exemplo, há muito relatam diferentes partes de uma história ou diferentes histórias que se sucedem, sobre as

mesmas personagens. A diferença é que as narrativas transmediáticas se distribuem por vários *media*, e não estão todas no mesmo formato: podem ser mais curtas ou mais longas, enquanto os episódios seriais têm aproximadamente a mesma duração.

Mas os franchises efetivamente estendem a história por diversos formatos e meios. Chamamos *franchises* a conjuntos de narrativas muito similares às transmediações, usuais há várias décadas, compostos geralmente por um artefacto principal, seguido de uma parafernália de produções, como jogos (digitais ou não), brinquedos, bandas sonoras, *merchandising* ou sites. Podem também incluir outras narrativas, não só anúncios publicitários, *teasers*, *trailers* ou redistribuição em DVD ou na Internet, mas também novas narrativas em livro, banda desenhada, televisão, Internet ou telemóveis, entre outros. O cinema em particular notabilizou-se por esta técnica promocional desde a década de 1970 (Bolin, 2007: 242). A diferença em relação ao transmedia é que as narrativas são redundantes, contam a mesma história ou reformulam-na, mas não acrescentam nada de novo. Ainda assim, espalhar uma história por diversos *media* e artefactos não é inovador.

As adaptações em geral, frequentemente confundidas com a transmediação, são mais antigas do que podemos imaginar. A tradição oral, desde tempos imemoriais, é uma espécie de adaptação: a história passa de boca em boca, mas o narrador quase sempre a apropria (Cobley, 2001: 32). Desde as suas origens, o teatro, a literatura, as artes em geral, não apenas o cinema, se dedicaram a adaptar as histórias, lendas e mitos que compõem o nosso imaginário. A diferença é que as adaptações são geralmente pensadas de forma unitária e, como os franchises, contam geralmente a mesma história.

A questão da redundância facilmente as distingue das transmediações, mas algumas não se limitam a “contar a mesma história”. Adaptações livres, paródias e outros exercícios derivativos baseiam-se nas mesmas personagens, mundo ficcional ou eventos, mas criam algo novo: podem contar eventos anteriores, posteriores ou simultâneos, a história sob outra perspectiva, ou criar uma história inteiramente nova, mais ou menos relacionada. Assim, a extensão completiva da história por outros artefactos também já se fazia.

Uma das grandes inovações apontadas à transmediação é a criação de mundos ficcionais complexos, ricos em eventos, personagens, geografia e tempo. Mas, o que dizer da saga da Terra Média, de Tolkien, por exemplo? A geografia é à escala planetária, o tempo estende-se por milénios, há centenas de personagens, inúmeras aventuras, distribuídas por vários livros. Se é certo que estão num único *medium*, em propriedade, não podemos dizer que estão numa única linguagem: têm ilustrações, mapas e árvores genealógicas, que não correspondem ao discurso escrito próprio da literatura. E o mundo multidimensional está lá. Mas, o primeiro livro da saga, *O Hobbit*, foi publicado em 1937 e há outros exemplos de sagas complexas bem mais antigos.

As transmediações também estimulam a busca de informação entre extensões. Voltando a Tolkien, ele faz precisamente isso: cada livro referencia aventuras, tempos, lugares e personagens de outros livros, que completam a história e facilmente

estimulam no leitor a curiosidade por saber mais, procurando em outros livros da saga. Mais ainda, a teoria da Intertextualidade argumenta que todos os textos são construídos com base em textos antecedentes (Kristeva, 1981). Pode tratar-se apenas de elementos estéticos, temas ou ideias genéricas, mas é frequente reportarem-se a outras histórias e personagens. *Ulisses* (1922), de James Joyce, baseia-se na *Odisseia* de Homero e tem fortes semelhanças com *Hamlet* de Shakespeare. Partilha ainda um personagem, Stephen Dedalus, com *Retrato do Artista Enquanto Jovem* (1916), do mesmo autor. Nesse sentido, o leitor pode ter curiosidade e decidir procurar as obras referenciadas ou a história do personagem no outro livro.

Os maiores adeptos das histórias sempre navegaram os *media* (e o mundo) para prolongar o contacto com elas e aprofundar o seu conhecimento, como os que vão a Baker Street procurar a casa de Sherlock Holmes (Eco, 1995: 131). Eco (1995: 93) conta que dois leitores de *Pêndulo de Foucault* tiraram fotografias às ruas de Paris por onde um personagem do livro se passeia e de um bar idêntico ao do livro: “quiseram transformar a Paris “real” num lugar do meu romance e, de tudo o que podiam ter encontrado na cidade, só escolheram os aspectos que correspondiam às minhas descrições.”

Isto traz-nos convenientemente à questão da interatividade e participação, tidas como marca capital da atual era mediática, dos *media* digitais e do transmedia em particular. É certo que elas são hoje mais visíveis, mas se, com os *media* massivos (o livro, o filme, a série de televisão), nos habituámos a ver as narrativas como produtos acabados, o facto é que a forma mais antiga de narração é a narrativa oral, que remonta aos tempos primitivos. Miller (2008: 5) diz que é possível que

... as primeiras formas de narração interativa [tenham tido] lugar à volta das fogueiras dos povos pré-históricos. (...) O narrador pré-histórico, segundo esta teoria, teria uma ideia geral do conto que planeava contar mas não um enredo fixo. Contrariamente, ele moldaria e talharia a história segundo as reações do público à sua volta.

No fundo, estas narrativas, como as encenações dos mitos na Grécia Antiga, assemelham-se muito às narrativas digitais: “elas envolvem o uso de avatares; são formas de role-play; os participantes interagem uns com os outros” (Miller, 2008: 8). O público pode jogar, encarnar personagens, até participar na sua criação. Tal como nas transmediações mais “realistas”, estas narrativas exibem o mundo e as personagens ficcionais como se fossem reais, interagindo diretamente connosco. O uso de fantasias, no Carnaval ou em festas, são também um hábito muito antigo e comum (e não restrito a crianças!), como os parques temáticos, que permitem visitar o mundo ficcional e experienciar a história “por dentro”, por assim dizer.

4. O QUE É INOVADOR NA TRANSMEDIAÇÃO

Vemos assim que todas as especificidades da transmediação são comuns a exercícios mais antigos, alguns ancestrais. Porém, o “antigo” que o transmedia faz, fá-lo de forma diferente, pois nenhum desses exercícios reúne *todas* essas qualidades.

As adaptações mais usuais e os franchises limitam-se a contar a mesma história, enquanto as transmediações a enriquecem. Para Jenkins (2006: 96), a redundância “consome o interesse dos fãs e faz com os franchises falhem. Oferecer novos níveis de compreensão e experiência refresca o franchise e mantém a lealdade dos consumidores.” A verdade é que o público sempre aderiu bem a esses produtos, mas a redundância pode ser cansativa. Para além disso, há frequentes incoerências: mesmo nas adaptações “fiéis”, por causa da mudança de *medium*, de estrangimentos da produção ou da apropriação dos novos autores, há quase sempre alterações à história, que podem “desvirtuar” o imaginário do consumidor.

Nem sempre as alterações desvirtuam a história, e a desvirtuação, a existir, pode não ser negativa. No caso das paródias, adaptações livres e referências intertextuais entre narrativas, essa apropriação pode ser feita de forma muito criativa e interessante. Eco (1995: 133-134) diz que, para que uma obra se constitua como obra de culto, deve articular referências a outras obras, que o público possa identificar e “desmontar”. Isto é estimulante especialmente para receptores informados, ainda que outros possam não entender a referência, ou a obra em geral.

De qualquer forma, a história é alterada, o que faz o receptor sair do mundo ficcional, emergir da fantasia. As alterações e incoerências, em maior ou menor grau, fazem com que uma narrativa não estenda a outra, mesmo que acrescente informação, mas antes a *substitua*: se os dados são incoerentes, não “cabem” no mesmo mundo, antes criam um diferente. Isto origina muitas vezes aversão dos fãs à nova narrativa. Jenkins (2006: 105) acredita que os consumidores esperam encontrar uma “consistência nuclear” entre narrativas, o que justifica a má reputação das sequelas e dos franchises.

Porém, manter a coerência da história não é fácil. George R.R. Martin diz, nos agradecimentos de *Guerra dos Tronos* (2007: 379): “O diabo está nos detalhes. Um livro deste tamanho tem *muitos* diabos, e cada um deles morderá o autor se ele não tiver cuidado”. E este foi só o começo da saga. Tolkien, décadas antes, passou uma vida a tentar tornar as histórias da Terra Média mais coerentes. Em casos como o da literatura fantástica, a história é tão complexa que isso se torna difícil, mas essa dificuldade é até comum na escrita de obras mais simples.

Um projeto transmediático abarca uma grande quantidade e diversidade de colaboradores. Isto, por um lado, torna o processo criativo mais difícil de coordenar. Segundo Jenkins (2006: 106), o modelo corporativo atual pode ainda não estar preparado para a sinergia entre colaboradores e indústrias conglomeradas. Por outro lado, a história é idealmente pensada de antemão e, como há muitos colaboradores, se forem bem coordenados, será mais fácil detetar essas incoerências.

Quanto às narrativas orais e, mais recentemente, as interativas e participativas, uma desvantagem é que podem facilmente desviar-se do sentido original. Os *inputs* do público são estimulantes, mas imprevisíveis, pelo que a história frequentemente perde o fio condutor. No transmedia, porém, como há o suporte de outras narrativas e o mundo ficcional tem regras, personagens e cronologia de eventos bem

determinados, será mais fácil manter a coerência: o próprio público se encarregará de corrigir as falhas.

As transmediações exigem, naturalmente, trabalho para ligar as peças do puzzle. O público tem de fazer “os seus trabalhos de casa”, procurar todas as extensões para compreender plenamente a história (Jenkins, 2006: 94). Jenkins (2006: 97) defende que as narrativas devem “fornecer recursos com que os consumidores possam construir as suas próprias fantasias”. Na realidade, isso sempre aconteceu: os fãs mais empenhados sempre pesquisaram as histórias que compõem o seu imaginário. Mas, a riqueza das transmediações catalisa esta “epistemofilia”: uma necessidade natural das pessoas de “mostrar a sua perícia, escavar fundo nas suas bibliotecas, e acomodar-se a um texto que promete ser um poço sem fundo de segredos” (*idem*, 2006: 98-99). Segundo Phillips (2012: 5-6), “as audiências foram destreinadas da sua inclinação natural para investigar mais a fundo. Elas simplesmente esperavam que qualquer informação de contacto numa história seria um beco sem saída.”

Hoje, isto mudou. É claro que nem todos os consumidores estão preparados para ou interessados neste tipo de investimento (e.g., Scolari, 2009: 601). Muitos contentam-se com o consumo passivo, e as extensões autocontidas possibilitam-no; em casos mais difíceis, como *The Matrix*, eles podem simplesmente concluir que não fazem sentido (Jenkins, 2006: 100). Mas, “[o]s consumidores mais novos tornaram-se caçadores e recolectores de informação, tirando prazer em rastrear o passado das personagens e pontos da intriga e fazendo conexões entre diferentes textos do mesmo franchise” (*idem*, 2003).

Indo além dos casos em que a narrativa se limita a um único meio, como as séries, as transmediações permitem finalmente libertar a história das “grilhetas” do *media*. Gaudreault e Marion (2004: 58-59) explicam que cada *medium* oferece “uma série de restrições enformantes e deformantes ligadas ao que podemos chamar [a sua] configuração intrínseca”. Eles têm certas potencialidades, mas são também limitados, pelos códigos que usam, quanto ao que conseguem representar. Assim, a ideia na mente do autor é sempre moldada, adequada a essas restrições.

A nossa mente é capaz de completar o que falta, gerando um constructo completo da história, mas ele é inevitavelmente pessoal (e.g., Eco, 1995). Quando amamos uma história, queremos “saboreá-la”, revivê-la, revisitá-la de diversas formas. A indústria percebeu que esta expansão “está a alimentar um desejo nuclear dos seus fãs mais fiéis: ter mais histórias, mais ricas e profundas. Os fãs que amam a tua criação vão querer ver mais dela. Eles querem participar nela” (Phillips, 2012: 6). É precisamente isso que o transmedia oferece: “novas perspectivas e novas experiências” (Jenkins 2006: 105).

Bolin (2007: 243) fala da “libertação textual” da história, feita de “textos que se adequam a muitas, possivelmente todas, as plataformas”, mas acredita que eles continuam a ser “dependentes do elo mais fraco da apresentação textual”. Ainda assim, na transmediação, o que cada meio não for capaz de fazer, poderá ser feito pelos outros. Cada um fará “o que faz melhor” (Jenkins, 2006: 96), contribuindo com as

suas ferramentas específicas para transcender as limitações dos outros *media* e assim, em conjunto, colocarem todas as ferramentas disponíveis ao serviço da imaginação.

Apesar de inegavelmente lucrativo, a maior atração do transmedia para os criadores talvez seja o seu potencial criativo (e.g. Miller, 2008: 152). Ele tem uma “capacidade única (...) para importar uma dimensionalidade rica para uma propriedade e para contar uma história de uma forma mais profunda, mais realista e imersiva do que seria possível num único medium” (*idem*, 2008: 153). Para Miller (2008: 17), as estruturas narrativas atuais permitem-nos “incorporar estas técnicas [ancestrais] em histórias interativas de uma forma muito mais fluida e dinâmica para nos dar uma maneira realmente nova de experienciar a narrativa.”

Não estamos, de todo, a argumentar que as “grilhetas” de *media* são negativas. Elas limitam, mas simultaneamente inspiram. Mas a história ganha uma força maior precisamente porque é capaz de as transcender: ela torna-se maior, não só em extensão, mas em riqueza e força para nos mover (Phillips, 2012: 4-5). Cada meio contribui com algo novo, próprio da sua linguagem, mas, ao mesmo tempo, une-se às restantes extensões como uma roda de engrenagem, como parte de um sistema maior, mais rico porque constituído pelo que de melhor *todos* esses *media* têm.

A história liberta-se assim, torna-se quase palpável, multi-substancial e diversamente substanciada. Em suma, rica, como a própria vida.

CONCLUSÃO

A palavra transmedia tem sido tão saturada porque os *media* tendem hoje a ser usados em permanência, em simultâneo e em conjunto, para múltiplas funções. Se eles são, como diz McLuhan (2008), extensões do nosso corpo, somos hoje como polvos, com muitos tentáculos. E, como o polvo, usamo-los em simultâneo, mais ainda quando não se percebe bem onde um tentáculo começa e o outro termina.

Assim, cada indivíduo precisa de dominar uma multiplicidade de *media* para fazer face aos desafios pessoais, profissionais, cívicos e educativos que enfrenta (Jenkins, 2006: 258-259). Thomas (*in* Miller, 2008: x) diz que temos “de aprender a ler e escrever de novo”; surge assim um novo tipo de literacia, a “transliteracia” ou “multi-literacia” (Scolari, 2009: 590), que correspondem à capacidade de codificar e descodificar mensagens através de uma diversidade *media* e linguagens. Para Scolari (2009: 589-590), as práticas transmediáticas baseiam-se nessa capacidade, que permite perseguir o fluxo de histórias em múltiplas fontes, e ao mesmo tempo promovem-na. Mas, “os *media* e as tecnologias estão no coração do desenvolvimento societal” (Bolin, 2007: 237). Assim, as novas competências desenvolvidas no âmbito do entretenimento, em breve serão usadas para assuntos mais “sérios” (Jenkins, 2006: 3-4).

Por outro lado, o público, pelo rastreio, pela compreensão das narrativas integradas e pela participação nas que o permitem, torna-se mais apto a criar mundos ficcionais ricos, profundos e coerentes. Desenvolve a capacidade intelectual de desenvolver ideias complexas e concretizá-las num mundo, ficcional mas transponível para a realidade.

Alguns poderão dizer que a ficção é um escape à vida real. E têm razão, elas são-no de facto, para alguns, em dados momentos. Mas os mundos da ficção, mais que irrealis, são uma outra forma de pensar a vida e o mundo, que sempre parecem imitá-los. Podem ajudar-nos a crescer como seres humanos, a conhecer-nos melhor a nós próprios e aos outros através das experiências que “vivemos”, a compreender as consequências de certos atos. Como vimos, é através das narrativas que “ades-tramos a nossa capacidade para estruturar a experiência” do passado e do presente (Eco, 1995: 138), e também uma forma, agora aprofundada e libertada das grilhetas da representação, de estruturar o futuro.

Nesse sentido, as histórias dão-nos a liberdade de nos reinventarmos, ultrapassarmos os constrangimentos do mundo físico e construirmos um outro, mais rico, coerente e adequado aos nossos sonhos. Não sonhos irrealis, que a própria ficção se encarregaria de demolir, pela falta de sentido e verosimilhança. Mas mundos possíveis... finalmente libertados.

REFERÊNCIAS

- Abbott, H. P. (2008) *The Cambridge Introduction to Narrative* (2nd edition), Cambridge: Cambridge University Press.
- Barthes, R. (1966) “Introdução à Análise Estrutura da Narrativa” in Barthes, R. *et al.* (1971) *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista “Communications”*, Rio de Janeiro: Vozes, pp. 19-60. [Trad. Maria Zélia Pinto.]
- Bolin, G. (2007) “Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification” in Storsul, T. & Stuedahl, D. (eds.) (2007) *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and media change*, S/L: Nordicom.
- Bruner, J. (1986) *Actual Minds, Possible Worlds*, Cambridge: Harvard University Press.
- Cobley, P. (2001) *Narrative*, Londres: Routledge.
- Eco, U. (1995) *Seis Passeios nos Bosques da Ficção*, Carnaxide: Difel. [Trad. Wanda Ramos.]
- Gaudreault, A. & Marion, P. (2004) ‘Transécriture and Narrative Mediatcs. The Stakes of Intermediality’ in Stam, R. & Raengo, A. (eds.) (2004) *A Companion to Literature and Film*, Oxford: Blackwell, pp. 58 - 70.
- Jenkins, H. (2003) “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”, *Technology Review*, disponível em <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page1/>, consultado em 20/06/11.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nova Iorque: New York University Press.
- Kristeva, J. (1981) *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*, Oxford: Basil Blackwell.
- Lodge, D. (2011) *The Art of Fiction*, Londres: Vintage Books. [1991, data da publicação original]
- Long, G. (2007) *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*, tese de mestrado em Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology.

- Martin, G.R.R. (2007) *A Guerra dos Tronos. As Crônicas de Gelo e Fogo – Livro I*, Estoril: Saída de Emergência. [Trad. Jorge Candeias.]
- McLuhan, M. (2008) *Compreender os Meios de Comunicação – Extensões do Homem*, Lisboa: Relógio D'Água. [1964, data da publicação original]
- Miller, C.H. (2008) *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Burlington: Focal Press.
- Phillips, A. (2012) *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling. How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*, Nova Iorque: McGraw-Hill.
- Prince, G. (1982) *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*, Berlim: Mouton Publishers.
- Scolari, C.A. (2009) "Transmedia Storytelling: Implicit consumers, narrative worlds and branding in contemporary media production", *International Journal of Communication*, 3: 586-606.