

## A narrativa transmidiática: conceitos e pequenas dissonâncias.<sup>1</sup>

Vitor Lopes Resende<sup>2</sup>

### Resumo

Henry Jenkins cunhou o termo conhecido como narrativa transmídia para designar projetos que disponibilizavam uma série de características. Durante algum tempo, esse conceito vem sendo aplicado a diversas obras e por inúmeras vezes, assistimos a confusões comuns a essa denominação. Para explicitar melhor, o próprio autor tem esclarecido essas dissonâncias e vem lapidando o conceito a fim de eliminar possíveis distorções. Esse trabalho trata de um desses artigos de Henry Jenkins e tenta entender aspectos fundamentais para a concepção do autor para que possa existir uma narrativa transmídia.

### Palavras-chave

Narrativa Transmídia; estratégias; comunicação.

### Introdução

A indústria do entretenimento vem se tornando cada vez mais complexa em face do atual aparato de redes midiáticas capazes de estender experiências ficcionais de uma mesma obra. Formas inexploradas de contar histórias vem à tona e permitem maior engajamento por parte do público, que passa a se reconhecer nas tramas às quais tem acesso. Os mundos fictícios desenvolvidos através dos meios de comunicação possibilitam a exploração de aspectos diferenciados de uma experiência imersiva.

É comum o entendimento de que um projeto de sucesso, seja ele em televisão, cinema, literatura, pintura, vídeo game ou em qualquer outra forma de se contar uma história, está ligado à imersão que ele consegue provocar. Murray (2003, p. 102) descreve esse fenômeno como uma experiência psicológica que se assemelha ao momento em que realizamos um mergulho num ambiente aquático, no qual “a sensação é de estarmos numa realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar”. É a inundação da mente com uma fluidez de estímulos e sensações que permitem ao sujeito experimentar

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF.

algo extremamente prazeroso, capaz de ativar sentimentos e desencadear processos cognitivos e imaginativos irrestritos diante das possibilidades permitidas no cotidiano.

A imersão, tal qual pensada por Murray (2003), vem então a oferecer condições para o desenvolvimento de narrativas espaciais que permitam trafegar por uma vasta rede de possibilidades lúdicas e sociais, envolvendo estruturas das mais complexas e variadas, inclusive, a que vamos abordar no decorrer deste texto: a narrativa transmídia.

As fronteiras entre as mídias trazem à comunicação uma questão importante que diz respeito ao limite dessas. Rajewsky (2010, p.51) já ressaltara que “o debate sobre intermedialidade caracteriza-se por uma variedade de abordagens heterogêneas, abarcando uma extensa rede de temas e perspectivas analíticas”. Os estudos sobre intermedialidade se posicionam em meio a várias disciplinas, tais quais os estudos literários, de teatro, fílmicos, de mídias, dentre outros. Na categorização utilizada pela autora, encontramos entre os três tipos de fenômenos intermediáticos descritos, aquele que diz respeito à narrativa transmídia, que aqui trabalharemos sob a óptica de Jenkins (2008, 2011).

A caracterização da narrativa transmidiática como forma de intermedialidade também aparece em Clüver (2006):

Um caso especial, que necessita de esclarecimentos mais precisos, é o da diferenciação entre relações intermediáticas e textos intermídias. Da forma como aparece em diversas contribuições no livro de Helbig, o conceito de “intermedialidade” cobre pelo menos três formas possíveis de relação:

1. relações entre mídias em geral (relações intermediáticas);
2. transposições de uma mídia para outra (transposições intermediáticas ou intersemióticas);
3. união (fusão) de mídias. (CLUVER, 2006, p.24)

Assim sendo, textos multimídias, mixmídias ou textos intermídias, pertencem à terceira categoria, podendo ser compreendidos então como uma forma de intermedialidade. Dentro disso encontramos uma série de formatos conhecidos de se contar histórias sendo questionados, debatidos e abertos a novas perspectivas. As conhecidas “novas tecnologias”, notoriamente representadas pelo desconhecido potencial da internet, provocam mudanças repentinas às quais os estudiosos tentam entender e explicar, os produtores procuram se adequar e os consumidores buscam aproveitar.

Aquilo que conhecemos como revolução digital, ou seja, um avanço informacional e comunicacional sem precedentes, traz consequências culturais claras e já impacta profundamente na forma como as histórias são contadas e passadas adiante. Contudo, há ainda uma série de dúvidas acerca do potencial das chamadas “novas mídias”, compreendidas popularmente com o uso do computador para distribuição e exibição em vez de produção, uma vez que ainda não se tem uma dimensão clara dos efeitos daquilo que Manovich (2001)<sup>3</sup> chamou de revolução digital. Para ele esse processo é tão profundo que ainda não é possível saber que desdobramentos serão gerados, de modo que apenas estamos começando a registrá-los.

Esses efeitos começam a ser especulados na digitalização da Televisão, a popular TV Digital, por exemplo. “Esse novo ambiente televisivo é digital, mais ágil e permite aos telespectadores o acesso a uma variedade ainda maior de conteúdos”, segundo aponta Carneiro (2012, p.15). Ela é mais que apenas a TV aberta e representa um sistema, plataforma ou equipamento capaz de receber e transmitir sinais televisivos usando tecnologia digital. Com isso aumentam os benefícios relativos à qualidade de imagem, interatividade e variedade de programação, uma vez que essa tecnologia permite a transmissão de dados compactados que levam consigo mais qualidade em espaços menores de armazenamento.

Com tantas plataformas disponíveis e que possibilitam ao público uma diversa gama de ajustes e opções, é impossível ignorar que a narrativa transmídia se imbuí de papel cada vez maior nas boas estratégias que visam atingir o objetivo proposto por qualquer obra.

Por “plataforma” entenderemos a combinação de uso de uma determinada mídia com certo tipo de tecnologia (PRATTEN, 2011, p. 28)<sup>4</sup>. A partir do emprego de tecnologias distintas em uma mesma mídia, observaremos a utilização de diferentes plataformas. A televisão, a exemplo, traz as plataformas da TV digital (com o middleware Ginga, no caso brasileiro) ou da TV conectada (que utiliza-se da internet para oferecer funcionalidades). Já na rede mundial de computadores (internet), encontramos uma diversidade ainda maior de plataformas: Facebook, Twitter, Wikipédia, dentre outras.

---

<sup>3</sup> Tradução livre do autor.

<sup>4</sup> Tradução livre do autor.

## **Narrativa transmidiática: conceitos e pequenas dissonâncias**

Desde que o termo “narrativa transmídia” foi exposto por Jenkins, muitos pesquisadores se debruçaram sobre o tema a fim de construir uma melhor compreensão sobre ele. Diversos trabalhos acerca dessa, aparentemente nova, forma de contar histórias foram surgindo e com isso, também um grande número de interpretações diferentes. Houve uma explosão de conteúdos que eram denominados ou se auto denominavam transmídia. No entanto, nem toda história contada em múltiplas plataformas se encaixam no conceito de Jenkins (2008, 2011).

No contexto específico da transmediação, o autor destaca dois fatores propiciados por esse ambiente de convergência: a fluidez com que o conteúdo midiático trafega por diversas plataformas e a facilidade por parte do público de utilizar-se das redes sociais para se interligar de novas maneiras. Tais atributos trazem uma característica cambiante a esse conteúdo e provoca no público o desenvolvimento de habilidades para filtrar e se envolver com os produtos espalhados pelas mais variadas mídias. Jenkins (2008) considera os consumidores como agentes criativos fundamentais para a constituição do universo ficcional transmídia, já que eles definem os usos das mídias e o conteúdo circulado entre elas ao atenderem ao chamado para estabelecerem tais conexões.

Sistematicamente o autor vem restaurando e tentando eliminar possíveis más interpretações do conceito. Através de seu blog o autor contrapõe, por vez ou outra, visões que estão sendo debatidas às quais ele não concorda. Em um desses artigos, o *Transmedia Storytelling 202*<sup>5</sup>, de agosto de 2011, Henry Jenkins faz algumas complementações necessárias para o conceito, o qual vem, segundo ele, sendo pensado de forma errônea se considerarmos sua proposta original. Para isso, ele fixa a discussão no processo narrativo transmídia e o difere da mera prática de utilização de multiplataformas, focando assim em alguns pontos-chave para eliminar entendimentos deturpados.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)>  
Acesso em: 28 de julho de 2013.

---

Jenkins (2011) lista 3 equívocos que considera mais recorrentes. Todos eles, claramente, são importantes, contudo, para o debate desse trabalho tomaremos apenas um dessas confusões citadas pelo autor. Segundo ele, as adaptações de uma narrativa para outro suporte não faz da história uma narrativa transmídia. Um projeto de adaptação pode ser concebido de forma transmídia sem que, necessariamente, seja concebida como uma narrativa transmídia propriamente dita, já que ela não foca em uma extensão da narrativa, trazendo novos elementos e fatos. O equívoco tratado por Jenkins pode ser visto em diversas abordagens nas mais diversas áreas.

Em 2008, com o intuito de promover a estreia de sua minissérie, “Capitu”, inspirada na obra “Dom Casmurro” de Machado de Assis, a Rede Globo de Televisão criou, como parte de sua estratégia de divulgação, o interessante projeto denominado “Mil Casmurros”. Tratava-se de uma leitura coletiva e colaborativa da obra de Machado de Assis, com a divisão do livro em 1000 pequenas partes às quais as pessoas poderiam escolher para fazer sua própria leitura. A gravação poderia ser feita através de uma webcam ou também ser incluída através do *upload* de um arquivo já gravado. A intenção era gerar interesse pela obra de Machado de Assis antes do início da minissérie, ao mesmo tempo que incluía um público não mais tão acostumado às grades de programação, consumidor com capacidade de produzir e divulgar conteúdo de qualidade na internet. Além do projeto online, uma ação chamada “Passe Adiante Capitu” “perdeu” cerca de dois mil DVDs com imagens ainda não divulgadas da série em meio às principais capitais do Brasil. A pessoa que o encontrasse poderia registrar sua opinião no site da série<sup>6</sup>.

A iniciativa rendeu um Leão no Festival Internacional de Propaganda de Cannes, na França e elogios em uma grande quantidade de veículos de comunicação. De fato é um projeto transmidiático de sucesso e com resultados positivos em sentidos diversos

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://capitu.globo.com/Capitu/0,,16142,00.html>> Acesso em: 04 de agosto de 2013.

como podemos observar no próprio vídeo<sup>7</sup> de divulgação feito pela Rede Globo de televisão.

Contudo, à óptica dos entendimentos de Jenkins, muitas análises incorretas foram feitas, principalmente em blogs especializados de publicidade e propaganda. Isso porque o projeto da Rede Globo consegue atrelar várias mídias, ou seja, é um projeto multimídia. No entanto, como não há a complementação da obra nas diversas mídias operadas, a campanha não poderia ser incluída então no conceito de narrativa transmidiática. Tal fato fica ainda mais evidente se percebermos que a obra de Machado de Assis já está fechada e o que as pessoas fazem é apenas dar sua própria leitura a ela. Não há aí adição de conteúdo, elementos extras para compreensão de uma narrativa mãe e sequer complementação da própria minissérie.

Ainda no artigo citado, Jenkins (2011) faz reconsiderações conceituais de seu “*Transmedia Storytelling*” e cita características que devem estar presentes em projetos que carreguem consigo a alcunha de transmídia. Segundo ele, o conteúdo narrativo transmídia atende a algumas características básicas que incluem a oferta de uma história prévia da narrativa, de um mapa do mundo retratado, de pontos de vista de outros personagens participantes da ação e dependem da interação dos usuários/fãs para seu desenvolvimento.

Tomando como base esses elementos, Jenkins sintetiza que uma narrativa transmídia para ser considerada como tal, deve combinar dois elementos primordiais que acabam por gerar um terceiro, a saber: uma intertextualidade radical e a multimodalidade visando a criação da compreensão aditiva. Então, para ele, reduzir a definição a uma mera história que é contada através de muitas mídias, favorece desentendimentos e distorções do conceito, comentadas aqui anteriormente.

A compreensão dos três elementos poderia render a produção de um outro trabalho, de forma que apenas vamos passar brevemente por ambos no intuito de não deixarmos vagos os conceitos:

---

<sup>7</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=jK\\_h6XiVVbE](http://www.youtube.com/watch?v=jK_h6XiVVbE)> Acesso em: 04 de agosto de 2013.

a. Intertextualidade radical

A intertextualidade radical provém da hibridização entre o que é continuado, ou seja, uma narrativa que é seriada ao longo da duração de um programa e o que é episódico, aquilo que tem lugar em um único episódio, sem que haja necessariamente relação com outros fatos. A narrativa transmídia é propícia a esse tipo de intertextualidade em virtude dos meios que a formam, já que diferentes personagens inseridos em um universo em comum podem oferecer pontos de vista distintos e complementarem a história. As histórias em quadrinhos dos grandes estúdios, por exemplo, pode ser colocado nesse patamar pois apesar de cada personagem ter sua própria história, nada impede que ele apareça na história de outro herói.

b. Multimodalidade

O termo traz a ideia de que cada meio trabalha com tipos de representação diferentes e que por isso, cada um se desenvolve baseado em seu potencial, o que desperta o desejo no usuário de manipular esse meio, ainda que do jeito que ele foi pensado para funcionar.

c. Compreensão aditiva

Cada texto/mídia que ajuda na formação da narrativa adiciona algo para a compreensão do usuário da história como um todo. Assim sendo, as informações que são exclusivas de um meio a respeito de determinada história, amplia a construção da história na cabeça do usuário.

Para terminar suas reconsiderações sobre o tema, Jenkins (2011) ressalta o papel do usuário ou fã, diferenciando interação de participação e fazendo lembrar a discussão já trazida em 2008, no livro *Cultura da Convergência*. Basicamente, Jenkins (2008) coloca que a interação é uma condição voltada, em sua maior parte, para a tecnologia, enquanto a participação se liga às propriedades culturais. A interação, puramente, não terá grande utilidade se não aliada à participação, uma vez que sem isso o usuário/fã não consegue descobrir novos elementos ou determinar rumos à narrativa, fatores vitais a quaisquer narrativas transmidiáticas.

## Um *reality show* transmidiático?

Analisando então as características enumeradas pelo autor para que estejamos conversando, efetivamente, sobre uma narrativa transmídia, fizemos a aplicação em um projeto que era multimídia mas que, conforme demonstramos, não tinha em si os pontos necessários para ser considerado como uma narrativa transmidiática. Tomemos então outro exemplo, para que tentemos fazer igual exercício na tentativa de elucidar um pouco mais as considerações deste trabalho.

Nosso exemplo então é o *reality show* “*SummerBreak*”<sup>8</sup>. Batizado com o sugestivo nome de “@*SummerBreak*”, em que o arroba já mostra a ideia de que a série tem como uma das plataformas principais o site de rede social Twitter, uma vez que todos os perfis desse site de rede social traz o símbolo precedendo o nome. A série, nos moldes de um *reality show*, retrata um grupo de jovens e a maneira como passam o verão. Porém, com um diferencial: ela seria “exibida” somente nas redes sociais, nas plataformas *Twitter, Tumblr, Instagram e YouTube*. Seu conteúdo se desdobra através de *tweets*, fotos e vídeos da vida de 9 jovens que estão cursando o colegial em pleno período de verão americano. Os personagens, que na verdade são pessoas reais, compartilham suas experiências em tempo real por todos esses canais sociais, contando histórias através de seus próprios modos e pontos de vista. Assim, os usuários podem ter a experiência virtual proposta pela série em qualquer hora, em qualquer lugar e de várias formas diferentes.

Produzida pela agência BBDO em parceria com a empresa de Telecomunicações AT&T, a série usa o *Twitter* como ponto de contato principal do programa, ou seja, plataforma em que se desenvolve a narrativa base. Nela se dão os lançamentos de episódios-tweets diários, seguidos de episódios semanais no Youtube. Diferente de séries tradicionais, onde os episódios são filmados e produzidos meses antes, em

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/summerbreak>> Acesso em: 04 de agosto de 2013.

---

@*SummerBreak* o conteúdo vai ao ar em tempo real proporcionando uma maior conexão entre os personagens, suas histórias e o público.

A série criou uma experiência de narrativa transmidiática que foi capaz de amplificar as histórias contadas pelos personagens. No *Twitter*, informam a seus seguidores aquilo que está acontecendo no momento, no *Instagram*, buscam um enquadramento para as imagens que refletem suas vidas, no *Tumblr*, são curadores das imagens que transmitem aos espectadores um pouco de cada personalidade e no *Youtube*, são cineastas contando em filmes sua própria história.

Analisando a série e tomando como base as observações delineadas por Jenkins (2011) para que se identifique narrativa transmídia em determinado conteúdo, é possível identificar os aspectos pontuados pelo autor presentes nesse projeto. Quando falamos da necessidade de uma história prévia da narrativa, isso é possível ao se imaginar que o programa conta a vida de 9 jovens e que tem seus perfis conhecidos no momento em que a história começa a ser contada. Posteriormente, Jenkins (2011) se preocupa com o mapa do mundo retratado, ao que a série consegue atender no momento em que as várias plataformas deixam claro o universo em que se encaixam os jovens participantes. Há na série, também, o ponto de vista de outros personagens participantes da ação, uma vez que as plataformas utilizadas permitem a participação de outros membros que se encontram em meio às histórias contadas, bem como o último item levantado pelo autor que diz respeito à interação dos usuários/fãs para seu desenvolvimento, já que falamos de plataformas que privilegiam esse tipo de contato.

Dessa maneira, podemos concluir que o há, de fato, características que permitem afirmar que o projeto em questão, trata-se de um projeto com uma narrativa transmidiática, tal qual a proposição de Jenkins (2008, 2011). A iniciativa do reality show consegue aliar as características que o autor entende como primordiais à uma narrativa transmídia e a difere de simples transposições de conteúdo de uma plataforma para a outra. Especificamente, em relação a esse projeto, a narrativa transmidiática cai como uma luva para o objetivo do programa, já que o público-alvo do programa já se compõe de uma geração adaptada a trafegar por várias plataformas. Além disso, a alimentação de futuros episódios seria possível ainda que a série fosse abandonada por seus produtores, tendo continuidade pelas mãos do público consumidor.

## Considerações finais

As chamadas mídias digitais ainda não foram completamente entendidas em torno de seu potencial e também o ambiente da comunicação, dentro dessa nova realidade, sofre intensos questionamentos a respeito dos caminhos e possibilidades que se avizinham.

Dentro desse contexto, o conceito de narrativa transmidiática proposto por Jenkins (2008) aparece como uma estratégia que entende e se adequa ao momento de revolução cultural proporcionado pelas mídias digitais. A visão é de uma narrativa que se complementa ao utilizar uma série de plataformas diferentes, possibilitando ao público uma interação, de fato, com aquilo que é produzido, permitindo a ele, inclusive, participar ativamente da criação daquilo que está consumindo.

A realidade dos jovens, na atualidade, já se apropria desse conceito no sentido de que compartilham quase tudo de suas vidas através dos sites de rede sociais com amigos e por vezes até com usuários que sequer conhecem. A narrativa transmídia aplicada a projetos como os que foram delineados nesse artigo, por exemplo, tende a aproveitar isso para provocar maior interação entre o espectador e o conteúdo apresentado. Embora nem todas as estratégias transmídias se apropriam, efetivamente, da *transmedia storytelling*, alguns produtores de conteúdo já observam que os resultados podem ser muito mais efetivos quando diversas plataformas se posicionam de modo a contar uma história. A possibilidade do público em escolher a melhor forma de interagir e absorver informações sobre algo que gosta, podendo complementar aquilo que já sabe e conhece com informações adicionais que se encontram à disposição, abre novas perspectivas para a relação com suas marcas, produtos, séries, filmes, games e projetos preferidos.

Ainda assim, com todos os supostos benefícios que uma narrativa transmidiática pode trazer como estratégia de um projeto, podemos notar no decorrer desse trabalho que existe ainda muita dúvida acerca do tema, inclusive merecendo atenção especial em esclarece-las, por várias vezes, por parte de seu precursor. Além disso, há ainda uma série de desconfianças de muitos pensadores e pesquisadores a respeito do próprio conceito em si, com alguns afirmando até que ele não é nada de novo e que já vem sendo praticado

desde tempos remotos. Essa discussão não nos interessa para esse momento, já que assumimos o conceito de Jenkins e tentamos entendê-lo, embora seja de grande valia até mesmo para a consolidação, entendimento e aperfeiçoamento do termo.

### Referências Bibliográficas

CARNEIRO, Rafael. **Publicidade na TV Digital**: um mercado em transformação. São Paulo: Aleph, 2012.

CLÜVER, Claus. **Inter Textus / Inter Artes / Inter Media**. In: Aletria: Revista de Estudos de Literatura. V.14, nº1. 2006. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/issue/view/96>> Acesso em: 24 de julho de 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

\_\_\_\_\_. **Transmedia 202: Further Reflections**. 2011. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)> Acesso em: 28 de julho de 2013.

MANOVICH, Lev. *The Language of new media*. Cambridge: Mit Press, 2001.

PRATTEN, Robert. *Getting Started in Transmedia Storytelling*. 2011. Disponível em: <<http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling> > Acesso em: 08 de agosto de 2013.

RAJEWSKY, Irina O. **Border Talks**: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality. In: ELLESTRÖM, Lars. (ed.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Tradução: Isabella Santos Mundim. Palgrave, Macmillian, 2010. P.51-68.