

ADAPTAÇÃO OU NARRAÇÃO TRANSMEDIÁTICA? A PROPAGAÇÃO DE HISTÓRIAS NUM LABIRINTO CONCEPTUAL

Marta Noronha e Sousa¹

Resumo: O surgimento das narrativas transmediáticas e a sua tentativa de definição trouxeram à tona lacunas nos modelos teóricos usados não só neste campo do conhecimento como também no da adaptação narrativa, principalmente no que concerne à sua distinção. Há também uma série de outras práticas, como as séries, as prequelas e sequelas e os *remakes*, que, apesar de se aproximarem destas formas narrativas, não têm sido devidamente enquadradas. Modelos mais transversais, como o da intertextualidade, poderão ser usados nesse esforço de definição teórica, mas uma teorização específica, que permita compreender estas práticas mais a fundo, está ainda por realizar. Este artigo visa, assim, demonstrar as debilidades existentes na definição e distinção entre diferentes formas de propagação de histórias, através de exemplos empíricos, bem como apresentar um trabalho de investigação que se propõe tentar essa reformulação teórica.

Palavras-chave: adaptação, narração transmediática, propagação de histórias, reformulação teórica

Email: martanoronhasousa@gmail.com

Introdução

Há, hoje, uma “nova” forma de contar histórias. Chama-se *transmedia storytelling* ou narração transmediática e consiste em contar uma história através de múltiplos artefactos, em diversos *media*, que, sendo autónomos, ao mesmo tempo se complementam para formar uma história maior (Jenkins 2006).

Mas será este tipo de narração realmente diferente do que tem sido feito até aqui? A maioria dos autores, para definir narração transmediática, afirma que ela *não é* adaptação, porque adaptar é contar *a mesma história* (e.g. Long 2007; Miller 2008; Scolari 2009). No entanto, nem todas as adaptações se limitam a contar a mesma história e há outras práticas, também derivativas, que se assemelham às adaptações e às narrativas transmediáticas, mas que ainda não foram enquadradas em termos teóricos em relação a elas.

¹ CECS & EngageLab, Universidade do Minho.

Desta forma, qualquer académico interessado na forma como as histórias são “propagadas” para além dos limites de uma única enunciação facilmente se perde num labirinto conceptual. Os quadros teóricos existentes duplicam-se em alguns aspectos e distanciam-se noutros, sem se complementarem ou assistirem mutuamente. Para além disso, a maioria dos estudos narrativos ainda não é transversal a diversos *media*, concentrando-se apenas num, e tendendo a atribuir-lhe um estatuto preferencial.

Este artigo visa, assim, debater, através de uma série de exemplos empíricos, primeiramente, como os dois campos académicos são, apesar de deveras diferentes a certos níveis, inevitavelmente próximos em outros. Em segundo lugar, procura-se argumentar que os conceitos e tipologias de adaptação e narração transmediática existentes estão ainda aquém de um esclarecimento satisfatório e que urge portanto realizar um exame e uma reformulação profundos.

Onde deixámos a Adaptação?

O campo de estudos sobre adaptação narrativa sempre foi marcado por intensas polémicas, sobre supostas hierarquias entre *media* artísticos (em particular a literatura e o cinema), a alegada primazia do original sobre a adaptação e a questão da fidelidade (e.g. Naremore 2000; Stam 2005). Estas discussões de certa forma têm atrasado o desenvolvimento de modelos conceptuais próprios e especialmente adequados à prática adaptativa (*idem*).

A primeira prova disso reside no facto de não haver uma noção concreta de adaptação. Alguns autores usam uma definição operacional, geralmente pouco problematizada, mas a maioria não tenta sequer fazê-lo, partindo de uma noção de senso comum, segundo a qual adaptar consiste em recontar uma história patente num artefacto original, de forma mais ou menos aproximada ou “fiel”, num novo artefacto, habitualmente num *medium* diferente. Todavia, por exemplo, o filme *Red Riding Hood* (2011), realizado por Hardwicke, é considerado uma adaptação, mas não conta a história do Capuchinho Vermelho tal como a conhecemos; antes recontextualiza a história e adiciona elementos

(personagens, ações, valências interpretativas) de outras histórias, como *Os Três Porquinhos* e o imaginário dos lobisomens e até dos vampiros.

Alguns autores propõem definições mais concretas. Desmond e Hawkes (2006, 1), por exemplo, definem adaptação como “a transferência de um texto impresso num género literário para filme”. Mas, por exemplo, os filmes *Dead Poets Society* (1989) e *The Piano* (1993) foram ambos adaptados a romance. Esta noção, apesar de muito usual pelo facto de muitos autores se limitarem à adaptação de literatura a cinema, exclui liminarmente uma série de outras práticas adaptativas igualmente pertinentes (Hutcheon 2006). Ainda que menos frequentes, práticas como a da adaptação de filmes ou séries de televisão a videojogos, de cinema ou televisão a literatura ou teatro, ou toda uma série de adaptações em plataformas digitais, são objeto de alguns trabalhos de investigação, mas de algum modo dispersos e, por isso, também desconexos e desprovidos de modelos conceptuais adequados e sustentados.

Um outro autor que apresenta uma definição de adaptação é Stam (2005, 34); para ele, a adaptação “envolve dois textos semioticamente diferentes relatando a mesma narrativa”. Mas, em primeiro lugar, uma adaptação pode ser feita dentro do mesmo *medium*. Veja-se o exemplo de *Psycho*, o filme realizado em 1960 por Hitchcock (ele próprio uma adaptação de um romance), e “refeito” por Gus Van Sant, em 1998. Estes casos são apelidados de *remakes*, mas têm inúmeras semelhanças com a adaptação; apesar de tal não acontecer neste caso, muitos *remakes* incluem alterações à narrativa original, e não só no que foi atualizado (alteração que pode ser considerada necessária), mas também em outros elementos que poderiam ter sido mantidos, como personagens, ações ou conflitos. Exemplos disso são os recentes *remakes* de telenovelas brasileiras, tais como *Gabriela* ou *Guerra dos Sexos*. Quanto às adaptações, poucos são os casos em que não há ao menos algumas alterações. Assim, a narrativa não é *a mesma*.

Hutcheon (2006), por outro lado, apresenta uma definição mais sustentada e abrangente. Para ela, o que caracteriza a adaptação é “uma relação manifesta e determinante a textos anteriores” (Hutcheon 2006, 3). Mas nem sempre este critério determina que se considere a obra uma adaptação. Por

exemplo, as sequelas, prequelas e adaptações livres são habitualmente consideradas originais, mas têm uma relação igualmente manifesta e (ainda que em menor grau, mesmo assim) determinante com o original. Um outro exemplo é o do filme *Patton* (1970), realizado por Franklin Schaffner, que, apesar de assumidamente inspirado em duas obras literárias (*Patton: Ordeal and Triumph*, de Ladislas Farago, e *A Soldier's Story*, de Omar Bradley), foi considerado original e até premiado com um Óscar nesta categoria.

A definição de Hutcheon parece contudo ser uma das mais consistentes. Mas, pelo facto de existirem múltiplos tipos de exercícios adaptativos possíveis, uma definição de adaptação terá necessariamente de incluir uma classificação ou tipologia capaz de os elencar e distinguir.

Andrew (1984, 98-100), apesar de falar pouco sobre adaptação, propõe ideias interessantes. Para ele, a adaptação pode realizar três operações distintas: a) “empréstimo”, quando a história original é recontada de uma forma mais ou menos aproximada; b) “interseção”, quando a obra original apenas figura, no seu formato original, dentro da obra que a referencia; ou c) “transformação”, quando a história é profundamente alterada. Curiosamente, nesta tipologia de adaptações, apenas o primeiro tipo é habitualmente considerado adaptação.

Klein e Parker (1981, 9-10), por seu turno, distinguem entre as adaptações que “tentam dar a impressão de que são traduções fiéis, isto é, literais”; as que “mantêm o núcleo da estrutura da narrativa enquanto reinterpretam significativamente ou, em alguns casos, desconstroem o texto fonte”; e as que “encaram a fonte meramente como matéria-prima”. Desmond e Hawkes (2006, 3) são mais lineares, distinguindo entre adaptações “próximas”, “livres” e “intermédias”, sendo que a última categoria não é definida de modo claro, mas apenas uma zona cinzenta onde colocam os casos que não “encaixam” nas restantes categorias. Cahir (2006, 16-17) apresenta também três categorias: “literal”, “tradicional” e “radical”.

Apesar de terem pontos em comum, o que subentende um certo consenso entre os autores mencionados, estas tipologias tiveram um eco reduzido em trabalhos subsequentes, de modo que têm ficado mormente limitadas aos trabalhos de que originaram. Diversos autores têm alertado para

essas carências teóricas: os estudos sobre adaptação limitam-se o mais das vezes a “intermináveis análises de casos individuais” (Ray 2000, 39) e falham em fornecer “perspetivas generalizáveis sobre questões teóricas” (Hutcheon 2006, XIII), deixando o estudo da adaptação num “vácuo teórico” (Leitch 2003).

O que são as Narrativas Transmediáticas?

Entretanto, desde há cerca de uma década, começou a falar-se no *transmedia storytelling*, um tipo de narração que “se desdobra através de múltiplas plataformas mediáticas, fazendo cada novo texto uma contribuição distintiva e valiosa para o todo” (Jenkins 2006, 95-96). Para Scolari (2009, 587), trata-se de “uma estrutura narrativa particular que se expande tanto através de diferentes linguagens (verbal, icónica, etc.) como de media (cinema, *comics*, televisão, videojogos, etc.)”. Cada meio “faz aquilo que faz melhor”, ou seja, apresenta a parte da história que melhor se adequa ao seu tipo de representação semiótica, no sentido de a completar (Jenkins 2006, 96).

Segundo Jenkins (*ibidem*), cada extensão narrativa é, na forma ideal de narração transmediática, simultaneamente complementar, acrescentando nova informação, mas também “autocontido”, de modo a poder ser consumido isoladamente e ainda assim igualmente compreendido e apreciado. Para que a complementaridade seja conseguida, cada extensão “narra um aspeto diferente da história ou narra-a de uma maneira diferente”, de modo a não ser redundante (Miller 2008, 150).

Para além disso, para apreender a história global, os consumidores devem procurar ativamente respostas a pistas plantadas em cada extensão (e.g. Long 2007). Nesta abordagem, “pelo menos parte da história é oferecida num meio interativo de modo que as pessoas possam participar nela” (Miller 2008, 150). Desta forma, o público torna-se “envolvido no material de uma forma que estranhamente simula uma experiência real” (*idem*, 152).

O principal exemplo dado pela maioria dos autores é o de *The Matrix*:

Os irmãos Wachowski jogaram o jogo do *transmedia* muito bem, lançando o filme original primeiro para estimular o interesse, oferecendo

de seguida alguns *comics* na rede para sustentar a fome dos fãs *hardcore* por mais informação, lançando o *anime* em antecipação do segundo filme, estreando o jogo de computador ao mesmo tempo para surfar a publicidade, trazendo todo o ciclo a uma conclusão com *The Matrix Revolutions*, e então entregando toda a mitologia aos jogadores massivos do jogo online. Cada passo ao longo do caminho construído sobre o que veio antes, oferecendo ao mesmo tempo novos pontos de entrada (Jenkins 2006, 95).

A ideia de *The Matrix* surgiu sob a forma de um filme original, que foi depois, dado o seu sucesso junto do público e as possibilidades criativas que a história ainda reservava, estendido por outras narrativas, no mesmo meio e em outros. Ora, não estando inicialmente programadas, podemos dizer que essas extensões são adaptações do original. É certo que se trata de adaptações que não contam a mesma parte da história, mas há adaptações que também não o fazem.

Para além disso, nem todas as extensões são essenciais para a história como um todo: em particular os artefactos que não foram idealizados pelos Wachowskis, como alguns *comics* e *animes* incluídos no *Animatrix*, contribuem para criar o ambiente e mostrar mais sobre o mundo da matriz, mas não acrescentam nada de fundamental à história. A história total seria a mesma se eles fossem suprimidos. Para além disso, nem todas as extensões são autocontidas, como os dois últimos filmes.

Outras narrativas poderiam ser consideradas transmediáticas, por se estenderem por diversos *media*, em artefactos concebidos numa estratégia coordenada, apresentando elementos interativos e sendo cada extensão autocontida. Um exemplo é *Alice in Wonderland* (2010), que inclui o filme realizado por Tim Burton, um sítio na internet, com descrições, fotos, vídeos e também jogos, um videojogo, um romance (do filme) e um livro ilustrado intitulado *Alice in Wonderland — The Visual Guide*. No entanto, no conceito mais restrito, estas extensões não são transmediações, pois não complementam a história, não oferecem pistas ou informações adicionais sobre o mundo ou os

personagens, nem eventos novos. O romance é uma adaptação do filme, no sentido em que conta a mesma história; o guia visual dá detalhes sobre os personagens e o mundo ficcional, mas não acrescenta nada de novo. Quanto aos jogos, eles de facto permitem “visitar” e interagir com o mundo ficcional, mas não alteram a experiência global. No jogo *Enter the Matrix*, são mostrados aos jogadores, entre níveis de jogo, vídeos de eventos não incluídos nos filmes, mas que completam a ação neles decorrida; tal não acontece em *Alice in Wonderland*.

A verdade é que a noção de transmediação está ainda a ser debatida. Para começar, ela é convocada por termos tão diversos como “*cross-media producing*”, “*multiplatforming*”, “*networked entertainment*”, “*integrated media*”, “*pervasive gaming*” (Miller 2008, 151), “*screen bleed*” ou “*media mix*” (Long 2007, 16). Este facto tem dificultado a confluência dos diferentes autores e a consequente sinergia que resulta da partilha de conhecimento. Apesar de ser mencionada desde finais do século XX, apenas com a publicação de Henry Jenkins (2003) esta convergência teve início.

Mas, para além das diferenças terminológicas, alguns académicos definem estas narrativas como mutuamente complementares, mas que exigem o consumo de todas as enunciações para que se faça sentido da história. Outros, como Jenkins (2006), consideram que cada extensão é complementar e acrescenta informação nova, mas é também autónoma por si, ou “autocontida”. Outros ainda incluem ambas as categorias, mas com nomes diferentes (Long 2007).

Long (2007, 19) admite que pode “haver a necessidade de distinguir entre diferentes tipos de *transmedia storytelling*”. Tanto quanto sabemos, apenas Bernardo (2011, 3-5) o fez, distinguindo os seguintes “géneros”: 1) extensão da marca; 2) feito para a rede; 3) mundos transmedia; e 4) transmedia orgânico ou o franchise transmedia original. Esta distinção revela-se bastante interessante, até porque é pioneira, mas, para além de se tratar de um trabalho não académico, o autor não elabora o assunto.

O Problema

O problema surge quando a maioria dos autores usa, para definir a narração transmediática, o argumento de que se trata de algo diferente de adaptação porque adaptar é contar a mesma história. Scolari (2009, 587), por exemplo, diz que a transmediação “não é apenas uma adaptação de um meio para outro. A história que os *comics* contam não é a mesma que é contada na televisão ou no cinema”. Segundo Bolin (2007, 245-46):

Apesar de que algo acontece com as narrativas quando são transferidas entre tecnologias mediáticas, isto não é exactamente o mesmo que *transmedia storytelling*, uma vez que o objetivo das novas adaptações não é acrescentar algo às histórias (ainda que na receção isto seja obviamente inevitável).

Long (2007, 22), pelo contrário, reconhece que “as adaptações de uma obra nunca são idênticas à obra original”, pois implicam uma “reinterpretação”. Segundo o autor, “recontar uma história num tipo de *media* diferente é *adaptação*, enquanto usar múltiplos tipos de *media* para construir uma única história é *transmediação*”. Porém, depois acrescenta que a adaptação “difere do *transmedia storytelling* devido à falta de um dos componentes chave na definição de Jenkins: distinção” (ibidem).

Sabemos, no entanto, que alguns casos de adaptação são claramente distintos do original, como *Red Riding Hood*, por exemplo, ou *Hoodwinked* (2005). Neste último caso, a história é totalmente distinta do primeiro registo que se conhece da história, o conto *Le Petit Chaperon Rouge* (1697), de Charles Perrault. Num outro exemplo, o romance *Mary Reilly*, de Valerie Martin, é uma adaptação de *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de Robert L. Stevenson, narrando, no mesmo meio que o original, a mesma história, mas do ponto de vista de outra personagem e introduzindo dados novos.

Para além disso, as séries de *comics* e de televisão, chegando a durar anos ou décadas, também permitem a continuação das aventuras dos heróis, e conhecer melhor o mundo em que vivem. A criação de prequelas, sequelas ou

trilogias é cada vez mais comum. Qualquer destes artefactos é frequentemente acompanhado pelo lançamento de outros (narrativos, ou não, muitas vezes incluindo jogos), em outros *media*, para suportar o interesse dos fãs, acabando por expandir a história e o seu mundo ficcional.

Desta forma, a adaptação, a narração transmediática, bem como uma série de outras práticas derivativas encontram-se numa espécie de zona cinzenta da teoria que, por ser tão complexa, não tem sido investigada a fundo ou teorizada em conjunto.

A verdade é que todos os artefactos narrativos são até certo ponto intertextuais, ou seja, todos se constroem sobre referências mais ou menos explícitas a textos anteriores. Nesta perspetiva, nenhum texto é plenamente original (Kristeva 1981). Long (2007, 11), no campo do transmedia, e Stam (2005, 27), no da adaptação, propõem a teoria da intertextualidade para uma compreensão mais profunda destas práticas, onde esta dimensão intertextual é mais intensa. Ainda assim, um modelo genérico de intertextualidade tem de ser adequado para as enquadrar, tal como a outras práticas derivativas até aqui observadas de forma isolada e fragmentária.

Conclusão: A Propagação de Histórias, uma abordagem

O elemento comum entre estas práticas narrativas é, então, o facto de serem derivativas. Uma história, contida num artefacto narrativo, é expandida para além dos seus limites e usada para originar outras narrativas, em outros *media* ou no mesmo. A esta expansão, chamamos “propagação de histórias”, numa tentativa de delimitar o nosso tema de investigação de doutoramento. A proposta consiste em realizar uma análise extensiva de adaptações, transmediações e outros exercícios derivativos, de modo a compreender, de uma forma fortemente ancorada às práticas reais, o que acontece com a história em cada um dos casos e, dentro de cada um, os diversos tipos de exercícios possíveis. O objetivo é desenhar um modelo teórico capaz de definir mais concretamente e situar os diversos tipos de práticas derivativas, em função das suas semelhanças e diferenças.

O mundo está a mudar, devido à influência dos *media* digitais. Os *media* oferecem novas possibilidades, há uma maior produção de mensagens mediáticas, os conteúdos fluem mais facilmente; a relação entre produtores e consumidores também está a sofrer profundas alterações, bem como o nível de participação do público (e.g., Jenkins 2006). As narrativas ficcionais não são exceção. A atitude perante a reciclagem de conteúdos narrativos e a propagação de histórias está também a mudar profundamente, distanciando-se de um tempo em que a integridade do original era defendida acima de tudo (e.g., Naremore 2000).

Se os tempos mudam, a academia deve mudar também. Se os modelos teóricos outrora propostos deixam de espelhar de forma inclusiva os próprios fenómenos que pretendem explicar (ou para os quais deveriam voltar a sua atenção, dada a sua proliferação), então eles devem ser revistos e reformulados. Apesar de já invocada por diversos autores (e.g. Naremore 2000; Stam 2005; Hutcheon 2006), esta viragem ainda não foi concretizada. É isso que nos propomos fazer.

BIBLIOGRAFIA

- Andrew, Dudley. 1984. *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Bolin, Göran. 2007. "Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification." In *Ambivalence towards convergence: digitalization and media change*, editado por Tanja Storsul, e Dagny Stuedahl, 237-48. Gutemburgo: Nordicom.
<http://technocult.se/files/13%20Convergence.pdf>. Acedido em 25 de maio de 2011.
- Cahir, Linda C. 2006. *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*. Jefferson: McFarland.
- Desmond, John M., e Peter Hawkes. 2006. *Adaptation: Studying Film and Literature*. Nova Iorque: McGraw-Hill.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. Nova Iorque: Routledge.

- Jenkins, Henry. 2003. "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling." *Technology Review*.
<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page1/>.
Acedido em 20 de junho de 2011.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.
- Klein, Michael, e Gillian Parker, eds. 1981. *The English Novel and the Movies*. Nova Iorque: Frederick Ungar.
- Kristeva, Julia. 1981. *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford: Basil Blackwell.
- Leitch, Thomas. 2003. "Twelve Fallacies in the contemporary adaptation theory." *Criticism* 45(2): 149-71.
- Long, Geoffrey. 2007. "Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company." Diss. de Mestrado, Massachusetts Institute of Technology.
- Miller, Carolyn H. 2008. *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Naremore, James. 2000. "Introduction." In *Film Adaptation*, editado por James Naremore, 1-16. Nova Brunswick: Rutgers University Press.
- Ray, Robert B. 2000. "The Field of 'Literature and Film'." In *Film Adaptation*, editado por James Naremore, 38-53. Nova Brunswick: Rutgers University Press.
- Scolari, Carlos Alberto. 2009. "Transmedia Storytelling. Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production." *International Journal of Communication* 3: 586-606.
- Stam, Robert. 2005. "Introduction." In *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, editado por Robert Stam, e Alessandra Raengo, 1-52. Oxford: Blackwell.