

**DAS HISTÓRIAS EM MOVIMENTO: UMA DEFINIÇÃO DE NARRAÇÃO  
TRANSMEDIÁTICA · Marta Noronha e Sousa · Moisés de Lemos Martins ·  
Nelson Zagalo<sup>1</sup>**

**Resumo:** A atual cultura da convergência tem como uma das suas características essenciais o constante fluxo de conteúdos entre *media*. Tradicionalmente, cada *medium* tinha a sua própria tecnologia de distribuição, e os seus próprios conteúdos, mas hoje as fronteiras entre eles esbatem-se. Paralelamente, a produção cultural, em geral, e a de narrativas ficcionais, em particular, tornam-se cada vez mais híbridas, fluidas e adeptas da reciclagem e do remix. Neste contexto, surge uma nova forma de propagar histórias, a que Henry Jenkins chamou *transmedia storytelling*. O termo vulgarizou-se, tanto no discurso académico, como no profissional, jornalístico e do público, mas tem sido alargado para abarcar práticas distintas, típicas da cultura da convergência ou mais antigas, criando uma confusão conceptual que dificulta a compreensão da estratégia particular a que Jenkins se refere e a sua diferenciação de outras próximas. A presente comunicação visa expor os resultados da tese de doutoramento da autora, que teve como objetivo fazer essa distinção e prover uma definição mais clara do fenómeno. Num contexto onde todas as práticas se tornam cada vez mais transmediáticas, importa lançar alguma luz sobre as diferentes formas que os produtores podem usar para expandir um mundo ficcional.

**Palavras-chave:** Transmedia storytelling, *media*, estratégias narrativas, expansão orgânica transmediática.

**Contacto:** martanoronhasousa@gmail.com

### **Introdução: um problema**

O advento dos *media* digitais trouxe consigo uma série de mudanças culturais significativas, dando origem à chamada cultura da convergência. Jenkins descreve-a como “uma situação em que múltiplos sistemas mediáticos coexistem e em que o conteúdo mediático corre fluidamente através deles” (2006, 282, nossa tradução). Características deste contexto são o esbatimento de fronteiras entre os diversos *media* e tecnologias mediáticas e o constante fluxo

---

<sup>1</sup> Marta Noronha e Sousa é doutorada em Ciências da Comunicação, na área das Narrativas Transmediáticas, pela Universidade do Minho. Com uma experiência profissional diversificada, que passa pela produção de conteúdos mediáticos, a formação profissional e a investigação e publicação científica, é atualmente docente no Instituto Superior de Ciências Educativas Douro. Moisés de Lemos Martins é Professor Catedrático de Ciências da Comunicação na Universidade do Minho. Dirige o Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Obras recentes: *Os Postais Ilustrados na Vida da Comunidade* (2017); *Do Post ao Postal* (2014, com Maria Luz Correia); *L’Imaginaire des Médias* (2011, com Michel Maffesoli). Nelson Zagalo é professor associado da Universidade de Aveiro. Foi professor auxiliar na Universidade do Minho até 2017, onde fundou o laboratório de investigação engageLab. Foi um dos fundadores da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. É coordenador do grupo Games & Transmedia no centro de investigação Digimedia / UA, editor do blog Virtual Illusion, e autor dos livros “Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos” e “Creativity in the Digital Age”.

de conteúdos. Neste contexto, começam a desenhar-se novas práticas comunicativas. Uma delas é identificada, desde a década de 1990, por autores dispersos por várias áreas do conhecimento, mas é Henry Jenkins que a traz à atenção pública, chamando-lhe *transmedia storytelling* (TS), ou narração transmediática. Jenkins define esta estratégia narrativa como: “um processo em que elementos integrais de uma ficção são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada *medium* faz a sua própria contribuição única para o desenrolar da história” (2009, nossa tradução). Os principais atributos desta abordagem são, então: a) o uso calculado de várias narrativas distintas, em vários *media*; b) cada entrega expande a história, contando não a mesma história, mas novos eventos ou novas histórias dentro do mesmo mundo ficcional; e c) as várias entregas são coerentes entre si, de modo a compor um todo ou história maior.

Num contexto onde os conteúdos fluem cada mais entre *media* e dão origem a uma miríade de produtos relacionados, quer produzidos pela indústria, quer pelos consumidores e fãs, o termo *transmedia storytelling* adquire uma celebridade inusitada, tanto na academia, como fora dela. Começa, contudo, a ser aplicado a práticas muito próximas, que se confundem com a que Jenkins descreve, mas não obedecem aos mesmos critérios, como adaptações, *spin-offs*, *remakes* ou séries. O termo é também usado de forma mais lata, para incluir *merchandising*, brinquedos, *apps*, parques temáticos, *websites* promocionais, jogos ou outras produções não narrativas ou não ficcionais, que não estendem nem renarram a história. Alguns usam até o conceito para apelidar todas as práticas comunicativas nesta cultura “transmediática”.

Quanto à teoria existente, diversos autores usam o mesmo termo para denominar diferentes práticas, ou diferentes delimitações das práticas mediáticas, enquanto alguns usam termos diferentes para denominar o mesmo fenómeno, tais como: *media-mix*, *screen bleed*, *pervasive gaming*, *cross-sited narratives*, *enhanced storytelling*, *multiplatforming* ou sagas multimédia. O fenómeno é também equiparado ao multimédia, remediação, multimodalidade ou intertextualidade, que são fenómenos relacionados, mas não o mesmo. Por

seu turno, a adaptação é inicialmente usada para explicar o que o TS não é. Por exemplo, Scolari diz que o TS é diferente da adaptação entre *media* porque “a história que os *comics* contam não é a mesma que a contada na televisão ou no cinema; os diferentes *media* e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo narrativo transmedia” (2009, 587, nossa tradução). Contudo, cada vez mais, outros autores (ou os mesmos) acabam por incluir as adaptações no conceito. Assim, como diz Scolari, “A primeira impressão que o investigador tem desta área dos estudos mediáticos é o aparente caos semântico que envolve este conceito” (2009, 587, nossa tradução).

Do lado dos estudos da adaptação, apesar de mais consolidados, não há ainda uma definição minimamente consensual desta prática, que permita fazer a distinção. As adaptações certamente não se limitam a “contar a mesma história”, visto que muitas fazem alterações significativas à história em que se inspiram. Por outro lado, “sagas”, continuações, “pastiche”, sequelas e prequelas, que não narram a mesma história, antes a continuam, são frequentemente discutidas em conjunto.

Constatamos, assim, que o campo de estudo está enredado num emaranhado conceptual, que impede o avanço para questões mais aprofundadas. Isto não só exige um maior esforço conceptual no início de cada trabalho, mas também dificulta a pesquisa teórica quando se pretende investigar uma prática narrativa mais específica. A situação é ainda agravada pelas diferentes terminologias, abordagens teóricas e metodologias que as diferentes disciplinas de que procedem os autores envolvidos adotam. Há atualmente uma grande quantidade de conceitos e tipologias para descrever estas práticas, mas eles limitam-se a formas narrativas, movimentos entre *media* ou contextos mais específicos, como: só derivações dentro da literatura, só adaptações de romance a cinema, só adaptações de obras clássicas (por vezes de um só autor), só produções de Hollywood, só séries televisivas, etc. Esta especificidade dificulta a aplicação e adequação destes modelos a outros contextos, formas e *media*, e oculta o que lhes é transversal.

## O projeto de investigação

Identificada esta carência teórica, resolvemos adotá-la como objeto da nossa investigação doutoral, procurando esclarecer o conceito de *transmedia storytelling* e distingui-lo de outros próximos. Os fenómenos que mais dificuldades de delimitação suscitam, a nosso ver, são a adaptação, as séries, sequelas e prequelas, adaptações livres e *remakes*. O que estas práticas têm em comum é o facto de “propagarem” uma história: a “propagação de histórias”, então, acontece quando uma história se estende para além do enunciado narrativo que a instaura e dá origem a novos enunciados, narrativos ou outros. O objetivo do estudo era perceber as várias formas que a propagação pode assumir, de forma a responder à seguinte pergunta de partida: em que consiste a narração transmediática e como se distingue de outras formas de propagação de histórias, como a adaptação, a serialização, os *franchises* ou outros exercícios derivativos livres? Mais concretamente, procurámos perceber o que acontece com a história (o conteúdo da narrativa - eventos, personagens e cenário) quando é propagada de uns artefactos a outros.

Quanto à metodologia adotada, pensámos inicialmente reunir uma série de narrativas paradigmáticas das principais formas de propagação e analisá-las formalmente, comparando-as com as narrativas fonte, para perceber o que fazem com a história. Ora, como havia já um grande número de modelos conceptuais, não quisemos criar apenas mais um; resolvemos partir do conhecimento já adquirido pelos autores precedentes, e fazer uma síntese das formas de propagação que eles descrevem, independentemente do *medium* ou contexto concreto de que falam. As tipologias mais úteis foram as de Genette (1982), Saint-Gelais (2011), Hutcheon (2006, 170-172), Leitch (2007, 93ss), entre outros. Dessa síntese, resultou um pré-modelo, que inclui uma descrição simples das principais formas, os nomes que outros autores lhes atribuem e um nome operativo. A partir daí, desenvolvemos uma proposta de modelo própria, consolidada quer pela confrontação dos conceitos pré-existentes, quer pela lógica, quer pelo uso de casos paradigmáticos para esclarecer os pontos dúbios. Este modelo caracteriza-se pela abertura, porque os casos concretos dificilmente encaixam com “perfeição” em categorias abstratas como as que criámos; por isso,

é representado em termos de eixos entre polos, de que cada propagação concreta pode aproximar-se mais ou menos.

### Um esquema para situar as formas de propagação

Deste trabalho, resultou uma lista de operações específicas possíveis muito minuciosa e, por isso, difícil de aplicar por outros autores. No entanto, parece-nos que o esquema apresentado abaixo, na figura 1, é útil para enquadrar as formas básicas essenciais. A propagação de uma história já existente pode ser classificada ao longo de dois eixos: o *eixo morfológico*, segundo se a nova história renarra, com mais ou menos alterações, a história ou sequência de eventos da narrativa fonte, ou se a estende, criando uma nova história ou eventos suplementares; e o *eixo semântico*, se a nova narrativa é mais ou menos coerente com a história inicial. Cruzando estas duas variáveis, podemos classificar as propagações em quatro grandes categorias: a *renarração coerente*; a renarração transformativa ou *transformação*; a *expansão* (coerente) ou a expansão transformativa que, como é incoerente, não expande realmente o mundo ficcional, é antes uma *extrapolação*.

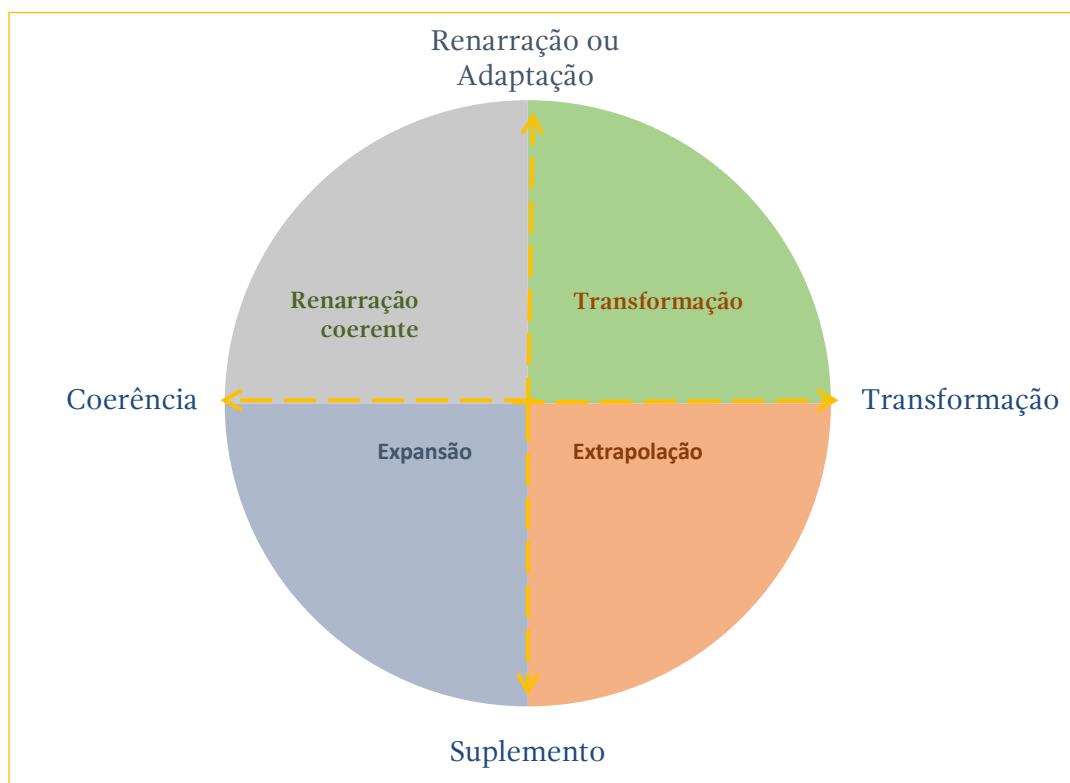


Figura 1 - As relações básicas de propagação de histórias.

Estas são as principais relações básicas, unitárias, que se verificam quando se cria apenas uma propagação ou quando se observa só a relação entre uma propagação e a narrativa fonte. Contudo, a estratégia pode envolver a criação de mais do que uma nova narrativa, podendo ser esse conjunto o objeto de análise. A estes conjuntos, criados propositadamente (à partida pelos mesmos criadores), chamamos *sistemas*. Estas relações - *sistémicas* - não diferem das relações básicas: podem multiplicar uma delas (e.g., criar várias expansões, ou várias transformações) ou cruzar várias (e.g., uma propagação renarra a história de forma coerente e outra expande-a). Finalmente, a pletera de propagações que são criadas ao longo do tempo, por múltiplos autores profissionais e amadores, de qualquer história popular não deriva de uma estratégia narrativa ou produtiva unificada, concertada, pelo que não falamos em sistemas, e sim em *supersistemas de ficção* ou *de entretenimento*, tomando inspiração em Marsha Kinder (1991).

A propagação pode também verificar-se: a) dentro do mesmo *medium*, caso em que lhe chamamos *intramediática*; b) num *medium* diferente do da narrativa fonte, a propagação *intermediática*; e c) em vários *media* diferentes, a propagação *transmediática*. Finalmente, quando se trata de um sistema baseado numa história original, criada dentro dele, falamos num sistema *primário* e, no caso de sistemas baseados numa narrativa já existente, exterior ao sistema, em sistemas *secundários*. A partir destes critérios, acreditamos que é possível classificar as principais formas de propagação de histórias de forma clara e eficaz e perceber os pontos formais em que se aproximam e se distanciam.

### **O que é a expansão orgânica transmediática**

A transmediação corresponde, portanto, para nós como para Dena (2009), ao uso calculado (pelos mesmo autores) de vários artefactos em vários *media* diferentes, para veicular uma história ou várias no mesmo mundo ficcional (ou outro tipo de mensagem). Mas a estratégia pode assumir várias formas; pode consistir em criar: múltiplas renarrações da história ou outras experiências que não acrescentam dados ficcionais à narrativa central mas são coerentes, a *reprodução transmediática*; múltiplas renarrações e/ou expansões que podem ser coerentes ou não, a *diversificação transmediática*; múltiplas transformações ou

extrapolações, que propõem diferentes versões alternativas da história, a *multiplicação transmediática*; e, finalmente, a *expansão transmediática*, que se aproxima da estratégia descrita por Jenkins, porque cada entrega expande efetivamente a história de forma coerente.

A definição de Jenkins caracteriza-se, idealmente, por extensões cuja história é altamente integrada, mas é possível enquadrar aqui sistemas onde a integração é mais ténue. Podemos pensar num eixo que passa por quatro estágios: o prototípico, o processual, o contínuo e o orgânico. No tipo menos integrado, a *expansão prototípica transmediática*, a história de cada entrega obedece à mesma estrutura prototípica e é coerente com as restantes, mas é independente, não precisamos de conhecer uma para entender as outras, e acaba sempre como começa, sem alterações às personagens e mundo ficcional, de modo que podem ser consumidas em qualquer ordem. No segundo tipo, a *expansão processual*, as entregas são também prototípicas, obedecem à mesma fórmula narrativa; geralmente, cada entrega centra-se num novo caso (policial, médico, etc.), que começa e acaba aí, mas as personagens (sua idade, aparência, profissão e cargo, relações uns com os outros) e o mundo vão evoluindo ao longo do tempo. Na *expansão contínua*, por seu turno, cada entrega acrescenta dados diegéticos significativos, que, podendo ser compreendidos por si como uma história completa, vão afetar de forma relevante os eventos retratados nas outras entregas. Estas podem ser apresentadas ou consumidas fora de ordem, mas têm de ser ordenadas (mentalmente) por ordem cronológica para se entender como o mundo ficcional evoluiu. Aqui, já temos o jogo de que falam vários autores, característico do TS no sentido estrito, em que os fãs devem navegar os *media* e procurar todas as entregas, todas as peças, para montar o quebra-cabeças da história maior.

Este último tipo de expansão transmediática aproxima-se muito do tipo “ideal” de Jenkins, mas é possível conceber uma classe ainda mais integrada, onde se cria múltiplas expansões coerentes e integradas, em vários *media*, e o mundo ficcional é apresentado sob perspetivas diferentes em cada entrega, podendo incluir outras experiências que permitem explorá-lo e interagir com ele (possivelmente como se o mundo e as personagens fossem reais e não

ficcionalis). Neste modelo, cada expansão prolonga a história, ou conjunto de histórias, não as renarra, apesar de poder recapitular alguns pontos essenciais das anteriores, para facilitar a compreensão. As entregas permitem aceder ao mundo ficcional através de múltiplas perspetivas e formas de envolvimento, o que permite compreender melhor como as várias peças se encaixam, preencher as falhas de informação com novas histórias ou eventos omissos, ou outros dados diegéticos, como a psicologia e *backstory* das personagens, as características do mundo ficcional, os seus objetos, seres e geografia, cultura e tradições. O sistema cria uma série de pontos de entrada diferentes, que permitem montar um mundo ficcional mais completo (ainda que ele possa não ser um mundo novo, criado de raiz na ficção, e sim inspirado no mundo real).

Algumas entregas podem mesmo ser apresentadas como se fossem produzidas pelas próprias personagens, dentro do mundo ficcional - as *extrações diegéticas*. Algumas podem não apresentar histórias completas, mas apenas alguns eventos que completam a história de entregas anteriores. Elas podem até ser apenas fragmentos de mensagens mediáticas ou outros elementos embutidos no mundo real, que os fãs podem procurar para reunir mais informação (por exemplo, um número de telefone num guardanapo de papel que, fazendo a ligação, permite ouvir um trecho de história gravado). A expansão orgânica pode incluir também experiências interativas, como jogos ou comunicação “direta” com as personagens em redes sociais, mas, para serem extensões transmediáticas, elas devem dar nova informação diegética.

Quando dizemos que as extensões transmediáticas são, neste modelo, profundamente integradas, isto significa que a história de cada entrega está entrosada na das outras, os eventos influenciam-se mutuamente. Mas, isto não impede que cada entrega seja autocontida, isto é, compreensível por si mesma como uma história completa. Isto funciona porque todos nós somos capazes de compreender histórias com falhas de informação; aliás, como nos ensinam as teorias da leitura, todas as histórias têm falhas, porque não só não é necessário contar tudo o que poderia ser imaginado naquela situação ficcional (isso seria entediante), como não é sequer possível fazê-lo. Por essa razão, mesmo que os eventos da narrativa que estamos a experienciar estejam interligados com os de



outras, se esta tiver um princípio, um meio e um fim, um conflito que surge, se adensa e é resolvido (mais ou menos definitivamente) na própria narrativa, então podemos considerar que ela narra uma intriga completa, que é autocontida, apesar de integrada com as outras.

Uma discussão recorrente é se as extensões têm, como defende inicialmente Jenkins (2006), de ser autocontidas para poderem ser apreciadas pelos consumidores que não querem dar o salto para outros *media*, ou não, visto que muitos projetos mais interativos, baseados na internet, são compostos por partes interdependentes, que são muitas vezes apenas fragmentos de história. O que verificámos foi que os dois tipos correspondem aos princípios da expansão orgânica. Assim, esta pode ser classificada como *expansão por blocos*, no caso de extensões autocontidas, e *expansão distribuída*, no de extensões interdependentes. O mais usual, contudo, é o tipo misto, que cruza algumas extensões autocontidas e outras, geralmente secundárias, que exigem o conhecimento das principais para serem compreendidas.

Finalmente, alguns autores associam a forma mais “pura” de TS à ausência de um *medium* privilegiado sobre os outros, cada um desempenhando uma função igual para o sistema. Na prática, contudo, a quase totalidade dos sistemas transmediáticos tem de facto uma série de artefactos num dado *medium* (geralmente um *medium* de destaque, como o cinema ou a televisão) que é central, pois dá as informações diegéticas fundamentais, enquanto que os restantes artefactos em outros *media* se limitam a preencher pequenas falhas de informação. A ausência de casos concretos não invalida, em narratologia, a criação de uma categoria dedicada (que é agora apenas hipotética, mas pode ser concretizada um dia), digamos, uma *expansão orgânica equilibrada*, em oposição à habitual *expansão gravitacional*. Nós concordamos que a atitude verdadeiramente transmediática envolve pensar em todos os *media* como aliados, e não como meras adendas aos restantes. Mas, o facto de um *medium* veicular a história fundamental e, os outros, história adicional não quer dizer que estes sejam menos importantes, tanto quanto eles transmitam informação relevante, que ajude a desvendar segredos mais profundos, se mantenham coerentes com a narrativa central e sejam *canónicos*, ou seja, que os dados

diegéticos que eles afirmam sejam integrados nos capítulos seguintes da narrativa central.

## **Conclusão**

O conceito de expansão transmediática é complexo, porque complexa é a própria estratégia narrativa, quer pela quantidade e diversidade de artefactos e *media* empregues, quer pela complexidade da narrativa ramificada e pelos diferentes tipos de relações entre entregas. A investigação sobre o tema está, assim, só a começar. Um ponto que o nosso trabalho deixa em aberto é a nomenclatura, que, devido à quantidade de formas discutidas, se tornou demasiado extensa, e precisa de ser simplificada. Acreditamos que o esquema básico que apresentamos permite distinguir eficazmente as principais formas de propagação, mas é preciso estudar as formas mais específicas à sua luz, de modo a perceber como elas funcionam a um nível mais transversal aos *media* e contextos em que têm sido estudadas até aqui.

Uma das conclusões que julgamos mais relevantes, possibilitada pelo objeto lato – a propagação, e não só a transmediação – e pela abordagem (trans)histórica que adotámos, é que cada estratégia narrativa tem dado origem a bons e maus exemplos. O *transmedia storytelling* é proposto inicialmente como uma estratégia mais aliciante, rica e compensadora para os fãs do que os *franchises* comuns, baseados na redundância, mas muitos destes projetos têm grande sucesso, ao passo que alguns sistemas orgânicos se revelaram demasiado complexos para manter o público (à exceção de um punhado de fãs inveterados) interessado. As adaptações e as sequelas são geralmente vistas como obras desinspiradas, mas algumas das melhores obras narrativas de todos os tempos são adaptações ou sequelas. Cada forma de propagação tem uma lógica própria, e só conhecendo-a podemos, em qualquer dos casos, aprender a oferecer experiências narrativas verdadeiramente cativantes.

## BIBLIOGRAFIA

- Dena, C. 2009. *Transmedia Practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Tese de Doutorado, University of Sydney, Sydney, Australia.
- Genette, G. 1982. *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Hutcheon, L. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. 2009. *The Revenge of the Origami Unicorn: seven core concepts of transmedia storytelling (part one)* [Post em blogue]. Acedido em [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Kinder, M. 1991. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Leitch, T. 2007. *Film Adaptation & its Discontents. From Gone with the Wind to The Passion of Christ*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Saint-Gelais, R. 2011. *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Mesnil-sur-l'Estrée: Éditions du Seuil.
- Scolari, C. A. 2009. *Transmedia Storytelling*. International Journal of Communication, n. 3, 586-606.
- Serelle, M. 2007. *Memória Ficcional na Cultura das Mídias*. Líbero, Ano X, 20: 81-90.