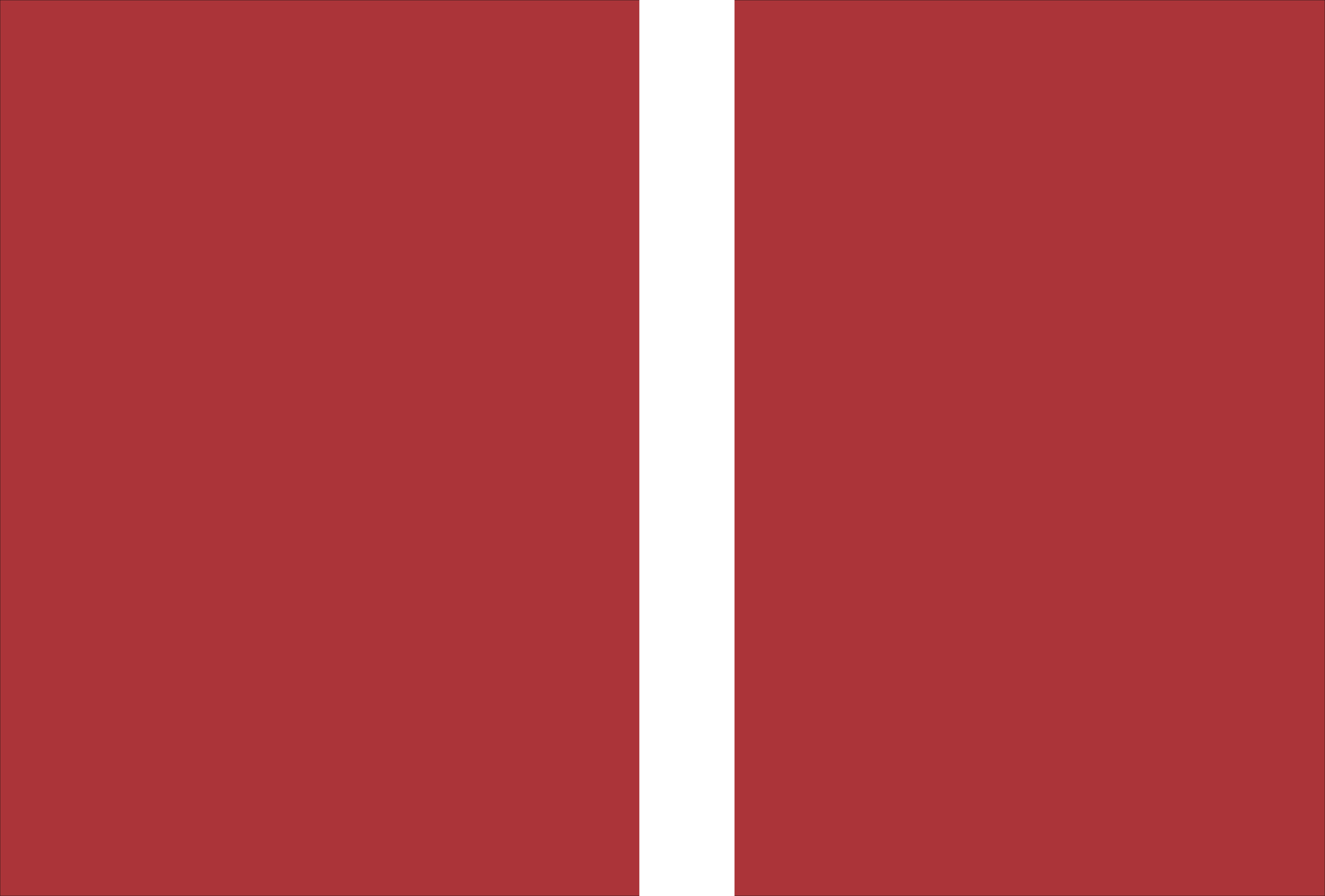


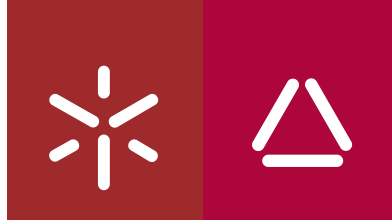


**Universidade do Minho**  
Instituto de Ciências Sociais

Marta Sofia Freitas de Noronha e Sousa

**A Propagação de Histórias Através de Múltiplos  
Media: Por um modelo conceptual  
de transmediação, adaptação  
e outros exercícios derivativos**





**Universidade do Minho**  
Instituto de Ciências Sociais

Marta Sofia Freitas de Noronha e Sousa

**A Propagação de Histórias Através de Múltiplos  
*Media*: Por um modelo conceptual  
de transmediação, adaptação  
e outros exercícios derivativos**

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação

Trabalho efetuado sob a orientação do  
**Professor Doutor Moisés de Lemos Martins**  
e do  
**Professor Doutor Nelson Zagalo**

abril de 2018

## DECLARAÇÃO

Nome: Marta Sofia Freitas de Noronha e Sousa

Endereço electrónico: [martanoronhasousa@gmail.com](mailto:martanoronhasousa@gmail.com)

Título da tese: A Propagação de Histórias Através de Múltiplos *Media*: Por um modelo conceptual de transmediação, adaptação e outros exercícios derivativos

Programa Doutoral em Ciências da Comunicação.

Orientada por:

Professor Doutor Moisés de Lemos Martins


Professor Doutor Nelson Zagalo

Ano de Conclusão: 2018

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, 03 / 04 / 2018

Assinatura:



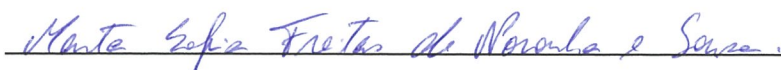
## DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração da presente tese. Confirmando que em todo o trabalho conducente à sua elaboração não recorri à prática de plágio ou a qualquer forma de falsificação de resultados. Mais declaro que tomei conhecimento integral do Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Universidade do Minho, 3 de Abril de 2018.

Nome completo: Marta Sofia Freitas de Noronha e Sousa

Assinatura:

A handwritten signature in blue ink, reading 'Marta Sofia Freitas de Noronha e Sousa', is written above a solid horizontal line.



Este trabalho é dedicado

Aos meus Pais, Pedro e Regina, por tudo, sempre.

E aos meus avós, quatro grandes contadores de histórias.

Quero agradecer também

Aos meus irmãos e “irmãs”, por estarem sempre do meu lado.

Aos meus sobrinhos, e “sobrinhas” e “sobrinhos” emprestados, por trazerem luz a estes tempos  
sombrios.

Aos Familiares e Amigos que me acompanharam neste périplo, pelo seu apoio.

Aos colegas e amigos que me apoiaram, ajudaram com a sua opinião e conselhos, ou tão-só  
gastaram algum tempo a conversar sobre adaptações, sequelas e narrativas transmediáticas  
(mesmo que não soubessem o que isso era).

Ao Professor Pedro Branco, pelo seu apoio, material e de todos os outros tipos.

Aos financiadores deste projeto, os meus Pais.

Finalmente, mas não por último, aos meus Orientadores, que, com as suas diferenças teóricas,  
tornaram esta tese muito mais difícil... e, por isso mesmo, muito melhor.





## **A Propagação de Histórias Através de Múltiplos *Media*: Por um modelo conceptual de transmediação, adaptação e outros exercícios derivativos**

### **RESUMO:**

Os *media* digitais e a cultura da convergência trouxeram consigo mudanças substanciais na forma como os *media* funcionam e como nos relacionamos com eles, e uma maior hibridez entre *media* e práticas mediáticas. Uma inovação é o que Henry Jenkins chama de *transmedia storytelling*, que consiste em narrar uma história (ou várias dentro de um mundo ficcional) através de vários artefactos, em vários *media*, de forma que cada entrega expande o mundo de forma coerente e complementar. O termo *transmedia storytelling* tem, contudo, sido aplicado a múltiplas práticas similares, como a adaptação, séries, sequelas, prequelas, *remakes* e reescritas, que também são narrativas e atravessam vários *media*, mas não obedecem aos mesmos princípios. O termo tem ainda sido usado para descrever práticas mais distantes, como influências estilísticas, *merchandising*, brinquedos e outras práticas promocionais, chegando até a dizer-se que todas as práticas mediáticas são, hoje, transmediáticas. Por outro lado, são constantemente criados novos termos para nomear este fenómeno ou outros aproximados. Esta situação causa tal confusão conceptual que se torna difícil delimitar e compreender o próprio fenómeno a estudar. Por essa razão, percebemos que era crucial desenvolver um quadro conceptual para descrever e distinguir o *transmedia storytelling* de outras formas derivativas.

O que une o *transmedia* a formas narrativas como adaptações ou séries é o facto de *propagarem histórias*, de criarem novas narrativas (ou outros artefactos ficcionais), tendo como base conteúdos (eventos, personagens e cenários) de narrativas já existentes. Percebemos, contudo, que havia já uma multiplicidade de propostas teóricas em várias áreas distintas e, muitas vezes, isoladas umas das outras, dedicadas a formas derivativas, *media* ou contextos mais restritos. Mas, o fenómeno da propagação, em diversas formas, estende-se por múltiplos *media*, formatos e géneros, culturas e tempos. Assim, percebemos que seria redundante criar apenas mais uma tipologia assente numa amostra limitada de narrativas. Resolvemos, então, elencar as principais formas, com base nos modelos existentes, e construir, a partir daí, através do debate lógico e do estudo de alguns casos ilustrativos, uma proposta conceptual sintetizadora. Para tal, foi essencial adotar uma perspectiva transversal a todas as modalidades, para esclarecer o que elas têm em comum e o que as distingue umas das outras e de práticas aproximadas. Foi também essencial abandonar a posição avaliativa e hierarquizada habitual

nestes estudos, para perceber as semelhanças e diferenças formais concretas. O estudo centra-se nos textos, mas sob a perspectiva do seu *design*, ou seja, da sua estratégia de conceção.

A abordagem adotada é a da Narratologia ou Poética, mas partimos, numa postura profundamente interdisciplinar, das Ciências da Comunicação para recorrer não só a contributos específicos sobre as formas de propagação (adaptação, transmediação, serialização, reescrita e intertextualidade), em qualquer *medium* narrativo, mas também a múltiplos estudos mais latos: a Semiótica e teorias da leitura, para perceber o processo de criação e receção de narrativas; os estudos estruturais e formais, em busca dos conceitos narratológicos básicos; os estudos dos *media* e dos seus atributos específicos para perceber como eles condicionam a propagação dos conteúdos; os estudos culturais, sociológicos, históricos e cognitivos, para perceber como as práticas se processam mentalmente, como são entendidas culturalmente e como evoluíram. Esta diversidade de fontes torna o trabalho muito extenso, mas permite-nos mapear os estudos e identificar os interesses investidos e como eles têm moldado as teorias e conceções existentes.

O modelo resultante identifica, em primeiro lugar, quatro formas principais de propagar histórias, que podem ser usadas para criar uma só propagação ou várias, dentro de um mesmo *medium*, num *medium* distinto ou em vários em conjunto. Depois, o modelo descreve múltiplas formas mais específicas de propagação, mas funciona não tanto como uma tipologia de textos, e sim como um vocabulário de operações e elementos básicos, que permite - assim o esperamos - desenvolver um estudo e discussão mais sustentados destas práticas. No final, concluímos que a propagação pode obedecer a várias atitudes de criação e receção diversas, ligadas à forma como concebemos mentalmente as histórias, e que influenciam a sua avaliação, cujo reconhecimento poderá permitir encarar estas práticas de formas mais positivas, construtivas e criativas.

## **The Propagation of Stories Through Multiple *Media*: For a conceptual model of transmediation, adaptation and other derivative exercises**

### **ABSTRACT:**

Digital media and convergence culture brought about substantial changes in the way media function and we relate to them, and an increasing hybridity between media and media practices. One innovation is what Henry Jenkins calls transmedia storytelling, which involves telling a story (or several within a fictional world) through several artefacts, in several media, so that each delivery expands the world in a coherent and complementary way. The term transmedia storytelling, however, has been applied to multiple similar practices, such as adaptation, series, sequels, prequels, remakes and rewritings, which are also narratives and cross multiple media, but do not follow to the same principles. The term has also been used to describe more distant practices, such as stylistic influences, merchandising, toys and other promotional practices. Some even argue that all media practices today are transmedial. On the other hand, new terms are constantly being created to name this phenomenon or related ones. This situation generates such conceptual confusion it becomes difficult to circumscribe and understand the phenomenon itself. Therefore, we realized it was crucial to develop a conceptual framework to describe and distinguish transmedia storytelling from other derivative forms.

What unites transmedia and narrative forms like adaptations and sequels is the fact that they *propagate stories*, they create new narratives (or other fictional artefacts), based on contents (events, characters and settings) of already existent narratives. We realized, however, that there was already a multiplicity of theoretical proposals in several distinct areas, often isolated from each other, dedicated to more restricted derivative forms, media or contexts. But the phenomenon of propagation, in its diverse forms, spreads through multiple media, formats and genres, cultures and times. As such, we understood it would be redundant to create just one more typology based on a narrow sample of narratives. We decided, therefore, to catalogue the main forms, based on the existing models, and to build, from that, through logical debate and the study of some exemplary cases, a synthesising conceptual proposal. To do so, it was essential to adopt a transversal perspective to all the modalities, in order to clarify what they have in common and what distinguishes them, from each other and from other related practices. It was also essential to abandon the evaluative e hierarchized stance usual in these studies, so as to understand the concrete formal similarities and differences. The study is focused on texts, but

from the perspective of their design, that is, of their conception strategies.

The approach chosen is that of Narratology or Poetics, but, in a deeply interdisciplinary attitude, we proceed from Communication Sciences onto resort not only to specific contributions on the forms of propagation (transmediation, adaptation, serialization, rewriting and intertextuality), in any narrative medium, but also to multiple broader studies: Semiotics and theories of reading, to understand the process of narrative creation and reception; structural and formal studies, in search of the basic narratological concepts; studies on the main narrative media and their specific features to understand how they affect the propagation of contents; cultural, sociological, historical, and cognitive studies, to understand how these practices work mentally, how they are culturally understood and how they have evolved. Such diversity of sources extended the work considerably, but it allows us to map the studies and identify the invested interests and how they have shaped the existing theories and conceptions.

The resulting model identifies, firstly, four main forms of propagating stories, which can be used to create a single propagation or several, within a single medium, in a different one or in several media at once. Then, the model describes multiple more specific forms of propagation, which work not so much as a typology of texts, but rather as a vocabulary of basic operations and elements, and so allows us - so we hope - to develop a more sustained study and discussion of these practices. Finally, we conclude that propagation may follow distinct attitudes of creation and reception, tied to the way we mentally conceive the stories, and which influence their evaluation, the recognition of which may allow us to face these practices in more positive, constructive and creative ways.

## ÍNDICE

<b>Introdução</b> .....	17
1. O Problema: Fundamentos de uma Investigação .....	19
2. Pergunta de Partida e Objetivos da Investigação .....	29
3. Delimitação do Objeto de Estudo .....	31
4. Abordagem e Metodologia de Investigação .....	32
<b>Capítulo I. A Narrativa</b> .....	45
1. O Estudo da Narrativa .....	49
1.1. A Narratologia .....	49
1.2. A história do estudo da narrativa: um resumo .....	51
2. O Conceito de Narrativa .....	70
3. A História e o Discurso .....	77
3.1. Elementos da história .....	82
3.2. Os mundos ficcionais .....	93
4. Ficção e Realidade .....	97
5. A Receção de Histórias .....	102
<b>Capítulo II. Os <i>Media</i></b> .....	109
1. Dos <i>Media</i> de Massas à Convergência Mediática .....	109
2. O Conceito de <i>Medium</i> na Nova Era Mediática .....	124
2.1. O que cada <i>medium</i> faz melhor? .....	127
2.2. Os meios para contar histórias .....	131
3. Explosão Terminológica na Era da Convergência Mediática .....	160
<b>Capítulo III. A Propagação de Histórias – Perspetivas Teóricas</b> .....	167
1. A Intertextualidade .....	167
1.1. Reescritas pós-modernas e transficcionalidade .....	172

2. A Adaptação de Histórias .....	180
2.1. A evolução conturbada da área de estudos .....	180
2.2. Conceitos e tipologias de adaptação .....	232
3. A Narração Transmediática .....	247
3.1. A emergência de uma nova área de estudos .....	248
3.2. O conceito de <i>transmedia storytelling</i> e suas divergências .....	271
3.3. Avanços e limites da área de estudos .....	322
4. Síntese das Perspetivas Teóricas .....	326
<b>Capítulo IV. A Propagação de Histórias – Por Um Modelo Conceptual</b> .....	329
1. Desenho da Investigação .....	329
1.1. Conteúdo e método de construção do modelo conceptual .....	329
1.2. Características formais do modelo conceptual .....	337
1.3. Questões operacionais .....	340
2. Desenvolvimento do Modelo Conceptual de Propagação de Histórias .....	348
2.1. Relações básicas de propagação .....	348
2.2. Relações sistémicas de propagação .....	435
2.3. Relações suprassistémicas de propagação .....	476
3. Elementos Essenciais do Modelo Conceptual .....	478
<b>Conclusão</b> .....	493
1. Discussão dos Resultados .....	493
2. Contribuições e limites da investigação realizada .....	512
3. Perspetivas de investigação futura .....	517
4. Últimas considerações .....	520
<b>Referências</b> .....	535
<b>Anexos</b> .....	557

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Bridging Book</i> (exemplo de objeto multimédia).....	21
Figura 2 - Relações básicas de propagação (esquema preliminar) .....	349
Figura 3 e 4 - <i>The Wolf Man</i> (1941) e <i>The Wolfman</i> (2010) (exemplo de reestilização) .....	369
Figura 5 - <i>Alice in Wonderland: The Visual Guide</i> (2010).....	425
Figura 6 - <i>Avatar: um Guia Ativista e de Sobrevivência</i> (2010).....	425
Figura 7 - Relações básicas fundamentais de propagação (esquema final).....	481
Figura 8 - Relações básicas específicas de propagação.....	483

## ÍNDICE DE SIGLAS

ARG - *Alternate Reality Game*

BD - Banda desenhada

CGU - Conteúdo Gerado pelo Utilizador

MMOG - *Massive Multiplayer Online Game*

NT - Narrativa transmediática

RPG - *Role-Playing Game*

SMS - *Short Message Service*, mensagens escritas de telefone móvel

TS - *Transmedia Storytelling*

TV - Televisão





Inútil procurar a origem das narrativas no tempo, é o tempo que se origina nas narrativas. E se antes da primeira narrativa há 'contou-se', depois da última haverá 'contar-se-á'...

Tzvetan Todorov (2006 [1979]: 133)

Quando as personagens de ficção começam a migrar de um texto para outro é porque adquiriram direito de cidadania no mundo real e se libertaram da história que as criou.

Umberto Eco (1995: 132)

Poetas imaturos imitam; poetas maduros roubam; maus poetas desfiguram o que tomam, e bons poetas transformam-no em algo melhor, ou pelo menos algo diferente. O bom poeta funde o seu roubo num todo de sentimento que é singular, totalmente diferente daquilo de que é arrancado; o mau poeta atira-o para dentro de algo que não tem nenhuma coesão.

T. S. Eliot (1932: 182)

É inegável, como a experiência comprova, que o estudo da comunicação humana se revela caminho difícil, pedregoso, acidentado e incerto. Os que hoje nos aventuramos nele, crentes no valor do objeto procurado e decididos a percorrer os trilhos de métodos adequados, não faremos sós a viagem. Outros abriram já sendas e clareiras, construíram pontes, fixaram marcos e direções que nos permitem traçar o nosso caminho, o qual, em procuras desta natureza, sempre haverá de ser próprio.

Anibal Alves (1999: 12)



## INTRODUÇÃO

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas (...). Além disto (...), a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades (...); não há, não há em parte alguma povo algum sem narrativa (...): internacional, transhistórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida. (Barthes, 1976 [1966]: 19/20)

Contar histórias é uma atividade profundamente natural ao ser humano. Todos nós contamos histórias, e gostamos que no-las contem. Todos nascemos e crescemos no meio delas, através delas, durante toda a vida. Elas estão presentes em todas as atividades, não só no lazer e entretenimento, mas também no trabalho, educação, participação cívica, religião, vida social, até na conversação diária mais banal. As narrativas estão presentes em todas as culturas e são contadas através dos mais diversos formatos e meios de comunicação existentes, e outros tantos que vamos inventando ao longo do caminho, desde as narrativas orais aos livros, passando por ilustrações, filmes, televisão, banda desenhada, narrativas áudio, música, teatro, jogos, óperas, bailados, instalações artísticas, experiências de realidade virtual, sítios na rede, blogues, redes sociais, encenações de rua ou parques de diversões temáticos.

As histórias que amamos mantêm-se vivas, são constantemente recontadas para além de países e épocas, culturas e credos, dos meios, técnicas e tecnologias usados para as contar. Assim, as histórias *propagam-se*: quando conquistam o coração do público, elas não se detêm dentro do espaço fechado do enunciado que lhes dá vida e estendem-se para além dele, são usadas para criar novos enunciados, assumindo novas formas, significados, valências. Hutcheon (2006: 177) diz que, tal como os genes, “também as histórias se propagam quando se tornam populares.”<sup>2</sup> Para Serelle (2007: 89), a adaptação pode ser vista “como processo de propagação ficcional”. Os conteúdos circulam: são repetidos, imitados, reciclados, alterados, e evoluem lado a lado com as sociedades e os indivíduos que os recontam. As formas como uma história é *propagada* de obra para obra podem ser as mais diversas: ela pode ser recontada, num *medium* diferente (adaptação) ou no mesmo (*remake*); adaptada de forma “fiel” ou reinventada

---

<sup>1</sup> Nesta tese, as referências bibliográfica indicam, como é a norma, a data da edição consultada, mas, quando ela dista dez anos ou mais da edição original, indicamos também a data desta, para que o leitor mantenha consciência da época em que a afirmação é proferida.

<sup>2</sup> Todas as citações diretas de textos em línguas estrangeiras são traduzidas para Português pela autora para facilitar a leitura e são da sua inteira responsabilidade. Os termos de difícil tradução poderão, contudo, ser mantidos na língua original ou traduzidos livremente, mediante explicação apresentada em nota de rodapé, da primeira vez que são usados.

livremente, ao ponto de quase não ser reconhecível; resumida, mais ou menos alterada ou narrada sob outra perspectiva; continuada, no mesmo meio (série, prequela<sup>3</sup> e sequela) ou noutra; distribuída em vários suportes mediáticos; parodiada; ou contada através de vários artefactos, em diferentes meios, de forma integrada (narrativas transmediáticas). Novas histórias podem ser criadas cruzando várias anteriores. A forma, o estilo ou partes das narrativas – título, texto, imagens, ou sons do artefacto original – podem ser replicados em outras narrativas.

No atual contexto comunicativo, estes fluxos são cada vez mais intensos (e.g., S. Sousa, 2001; Scolari, 2013b; Ryan & Thon, 2014). Mas, a propagação de histórias ocorre desde sempre. Nos tempos primitivos, ela é constante: como não têm um registo material, as lendas e mitos são transmitidos por via oral; para serem fáceis de memorizar, usa-se rimas e fórmulas preestabelecidas, mas cada contador improvisa, omite e acrescenta, de modo que as histórias não têm uma forma fixa, nem um autor identificável (e.g., Copley, 2001: 32; Miller, 2008: 5; Ryan, 2008: 395). Como diz o ditado: “Quem conta um conto, acrescenta um ponto.” A história do *Capuchinho Vermelho*<sup>4</sup>, por exemplo, é rastreável até ao século XI, mas surge na tradição oral, em vários países da Europa (Berlioz: 1991), pelo que a narrativa e o autor “originais” não podem ser conhecidos. Depois, surge o manuscrito, mas ele é acessível a poucos; a tradição oral permanece a principal forma de narração durante milénios (Ong, 2005 [1982]: 117; Ryan, 2008: 396). Entretanto, novos meios de comunicação massiva se desenvolvem, lentamente a princípio, e depois cada vez mais rapidamente. A invenção da imprensa por Gutenberg, no século XV, e, desde inícios do século XX, do cinema, televisão e rádio torna possível o registo material das histórias e a sua distribuição massiva, o que, por um lado, dá origem à noção de obra *original*, mas, por outro, não evita que as histórias continuem a ser propagadas. A adaptação é, no século XX, muito frequente entre romances e cinema e alvo de intenso debate, mas é, há muito, comum entre literatura, teatro, ópera, bailado e narrativas gráficas; mais ainda, muitas delas não se limitam a recontar a história, antes a estendem ou alteram.

Vivemos numa era de constante produção e reprodução de conteúdos mediáticos e artísticos (Benjamin, 1982 [1936]), mais ainda desde o advento dos meios digitais, em finais do século XX (e.g., Jenkins, 2006a; Scolari, 2013a), que tornam a propagação mais fácil, visível e plural. O formato digital facilita o armazenamento, acesso, transferência e remontagem de conteúdos (e.g., Miller, 2008: 4), o que favorece a sua circulação e re-produção (no sentido da

---

<sup>3</sup> As prequelas, ao contrário das sequelas, contam uma história temporalmente *anterior* à de uma narrativa pré-existente.

<sup>4</sup> Nesta tese, quando falamos de uma figura ficcional (a sua representação social) ou do conjunto lato de obras sobre ela não usamos qualquer referência, porque não é possível isolar uma só. Quando nos referimos a obras narrativas concretas, contudo, elas são referenciadas, mas sobretudo através do título e do ano, porque, como os diferentes *media* têm diferentes tipos de autorias, usar o autor poderia tornar-se confuso.

cópia tanto quanto no da modificação). Há, hoje, mais *media* disponíveis (e.g., Jenkins, 2006a: 13). As narrativas, como todas as mensagens, circulam facilmente e através dos *media*, são permanentemente redistribuídas e re-produzidas, de modo cada vez mais generalizado.

Desde o século XX, as indústrias criativas, sobretudo o cinema, mas também outros meios, como a televisão, literatura, banda desenhada ou videojogos, têm desenvolvido fortes técnicas de promoção e diversificado a sua ação, criando múltiplos artefactos paralelos, em outros meios, para promover as suas narrativas (e.g., Kinder, 1991; Wasko, 1994). Até dada altura, tais artefactos circunscrevem-se a publicidade, *merchandising*, jogos e brinquedos, mas, com cada vez mais frequência, incluem narrativas, não só renarrações, mas também extensões da história (e.g. Ryan & Thon, 2014: 3). Cada vez mais, as histórias são mesmo pensadas desde o início para serem narradas através de diversos *media* e artefactos: o chamado *transmedia storytelling* (TS), ou *narração transmediática*. O termo é cunhado por Henry Jenkins (2003; 2006a: 95/6) e representa um modo de dispersar uma história através de vários artefactos, em vários *media*, que não se limitam a repeti-la, antes fornecem novos dados narrativos, dando assim um contributo distinto para criar uma história maior. Esta abordagem é especialmente pertinente porque se prende com as novas formas de comunicação. Ela reflete modelarmente a “cultura da convergência”, caracterizada pelo fluxo de conteúdos e a quebra de fronteiras entre *media* (Jenkins, 2006a). Ela confunde-se, contudo, com práticas mais antigas (e.g., Long, 2007: 24/5). Diz-se até que pode não ser tão nova quanto se pensa (e.g., Scolari, 2014), precisamente porque é associada a (ou confundida com) outras formas de propagação.

## **1. O PROBLEMA: FUNDAMENTOS DE UMA INVESTIGAÇÃO**

Desde inícios do século XX, o termo “*transmedia storytelling*” gera um verdadeiro frenesim: é continuamente repetido e discutido nos *media*, não só no âmbito das narrativas de ficção e do entretenimento, mas também no jornalismo, publicidade, educação, participação cívica, ou outros, tanto por académicos e críticos, como por profissionais e pelo próprio público. Como diz Scolari (2013a: 16, 294; 2013b: 16), o *transmedia* está “na moda”, até no mundo académico: ele “irrompeu em força nos *Media Studies*”. De tão saturado, Phillips<sup>6</sup> observa até: “Tornou-se moda odiar a palavra ‘*transmedia*’ em alguns círculos”. Simon Staffans<sup>7</sup>, por outro lado, questiona se ainda fará sentido discutir a definição, já que estamos a caminhar para um

---

<sup>5</sup> *Merchandising* consiste na “promoção de bens na forma de ou mostrando imagens e logótipos com direitos de autor, incluindo produtos feitos sob licenciamento”, como canecas, bonés, *t-shirts*, adereços, autocolantes, *pósteres*, ou “modelos de personagens” (Bryman, 2004: 79).

<sup>6</sup> [www.deusexmachination.com/blog/2013/5/6/wtf-is-transmedia-2013.html](http://www.deusexmachination.com/blog/2013/5/6/wtf-is-transmedia-2013.html)

<sup>7</sup> <http://simonstaffans.com/2013/08/29/five-transmedia-projects-autumn-2013/>

contexto “onde (...) todos os projetos são (...) transmediáticos”. Campalans, Renó e Gosciola (2014: 1) falam no *transmedia* como algo que é, hoje, comum a toda a comunicação. Como o TS está na moda, qualquer projeto que junte dois ou mais *media* passa “a agitar a bandeira do *transmedia storytelling*”, mas, como pergunta Scolari (2013a: 293), será que “tudo é *transmedia*?”. O conceito de Jenkins (2006a: 93ss) tem, em linhas gerais, os seguintes requisitos: a história é contada em vários artefactos e *media*; cada um não se limita a repeti-la, antes a expande; idealmente, cada parte é autocontida (pode ser entendida por si mesma), mas está proximamente interligada ou integrada com as outras extensões, e algumas envolvem a participação do público. O termo, contudo, é frequentemente aplicado a outras práticas.

Uma confusão ocorre quando um enunciado, narrativo ou não, no seu formato integral, é reproduzido em outros *media*, ou comentado em várias plataformas. Um episódio televisivo, por exemplo, pode ser retransmitido (pelo produtor) ou partilhado (pelo público) em plataformas na Internet ou em outros *media*, e acedido através de computadores, *tablets* ou telemóveis. Qualquer enunciado pode também ser comentado nas plataformas da rede e nos *media* tradicionais, e pode dar origem a outro material, com curiosidades sobre a produção, divulgação de lançamentos, crítica, material biográfico sobre os artistas, *teasers*<sup>8</sup> e *trailers*, etc. Mas, eles não são extensões da história: alguns são narrativos, mas são *extradiagéticos* e metanarrativos (narrativas sobre narrativas), ou não narram nova história. Muitas vezes, o termo é até aplicado a eventos, discussões ou outros tipos de discurso que não a narração de histórias. Quanto às retransmissões, elas só redistribuem o mesmo enunciado, não envolvem a produção de um novo. Como diz Phillips (2012: 9), as narrativas transmediáticas são “mais do que apenas ‘um livro que se lê no Kindle’ ou ‘um filme que se vê no iPad’.” Em qualquer destes casos, pode dizer-se que há *transmediação*, pois são usados vários meios, mas não há *storytelling*.

O multimédia é também frequentemente confundido com a transmediação, por integrar vários *media*. Ele consiste, para Vaughan (2011: 1), em “qualquer combinação de texto, arte, som, animação e vídeo, que chega até nós através de computador ou outros meios manipulados eletrónica ou digitalmente”, cujos elementos são “entretécidos uns nos outros”. É o caso de instalações de arte digital, jogos e outras obras que usam vários *media* (digitais ou analógicos) em simultâneo. O *Bridging Book* (figura 1), por exemplo, integra uma aplicação num *tablet* e um livro físico, que, quando são colocados juntos, exibem conteúdos sincronizados. Esta é uma aplicação interessante, mas as duas plataformas formam um só objeto, consumido num só

---

<sup>8</sup> *Teasers* são pequenos anúncios que aliciam a curiosidade do público, muitas vezes ocultando o nome ou marca do produto. Um exemplo célebre foi a promoção do filme *The Matrix* (1999), em que os *media* foram inundados de anúncios que perguntavam só: “What is The Matrix?”.

momento, e não vários objetos, como no TS. Outro exemplo, que, ao contrário do primeiro, tem sido chamado narração transmediática, é o *Disney Infinity*: um jogo composto por uma consola, ligada a um computador ou *tablet*, e uma plataforma própria onde são colocadas figuras de personagens da Disney, como *Pirates of the Caribbean*, *The Incredibles* ou *Toy Story*, e fichas com funções especiais, que fazem aparecer no ecrã o ambiente da história escolhida, onde o utilizador pode escolher vários jogos relacionados. Mas os vários *media* são consumidos em conjunto, e os conteúdos são maioritariamente jogos e não narrativas. A Internet é também multimédia, pois integra diversas linguagens (texto, imagem, som), *media* (televisão, rádio, redes sociais, etc.) e aplicações. Ela permite a pesquisa ou *download* de conteúdos, o seu comentário e republicação; o público pode também colaborar na criação de artefactos originais ou publicar os seus próprios conteúdos sobre uma história existente (*fan fiction*), pois o sistema fornece as ferramentas necessárias (*vide* Sousa, Zagalo & Martins, 2012). Mas, os objetos na rede são muito diversos, podendo corresponder ou não à narração transmediática.

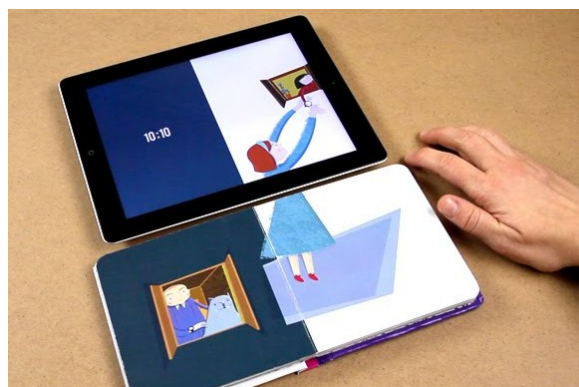


Figura 1: *Bridging Book*

Segundo Zagalo (2014b: par. 1), há também quem chame *transmedia storytelling* aos jogos digitais, vistos como uma “sopa de *media*, na qual tudo pode, ou deve, caber”; de facto, eles usam várias linguagens (jogo, audiovisual e interatividade), mas constituem “um modo expressivo singular”, são algo diferente do jogo, tanto quanto da transmediação. Há, porém, formatos de videojogos, como os *Alternate Reality Games* (ARG), onde os participantes tentam em conjunto desvendar um mistério (uma história) que se estende por múltiplos objetos, como sítios, emails, telefonemas ou eventos ao vivo, como se as personagens fossem reais; estes jogos realmente têm uma estratégia transmediática, ao ponto de se dizer que inspiraram o género (e.g., Phillips, 2012: 8/9). A única diferença assinalável quanto à noção de Jenkins é que, por definição, a ênfase está no jogo e não na narrativa, mas a distinção não é clara.

O surgimento de um novo *medium* afeta sempre os *media* anteriores, sugerindo novas

técnicas narrativas e estéticas (e.g., McLuhan, 2008 [1964]: 182). Mas, ao mesmo tempo, ele usa expedientes desses *media* para construir a sua linguagem (e.g., Zagalo, 2009a: 254). É, assim, comum falar-se de fertilizações recíprocas entre *media* (e.g., Genette, 1995 [1972]: 171; Murray, 1997: 28/9; Bordwell, 2006: 12/3). Bolter e Grusin (1999) chamam-lhe “remediação”. Mas, uma *influência* estética ou temática não é uma técnica coordenada de narração. O que transita entre meios não é a história (conteúdo), mas sobretudo a *forma* ou estrutura.

Para além destes fenómenos, há outros mais difíceis de distinguir, como o *franchising*. A parafernália de produtos mediáticos promocionais que a indústria cinematográfica e outras lançam, habitualmente, com cada grande produção inclui não só produtos comerciais e informativos mas também produções narrativas: livros, banda desenhada, vídeos na Internet ou em telefones móveis, entre outros. Frequentemente, eles não acrescentam nada de novo à história; são formas de a propagar, mas não são TS. Podem, contudo, sê-lo, pois o *franchising* é um modelo de negócio que não determina por si mesmo qual a estratégia narrativa utilizada.

A narração transmediática pode confundir-se ainda com a *adaptação* de histórias. A proximidade leva a que muitos usem a noção de adaptação para explicar o que o TS não é: adaptar é contar a mesma história; transmediar é contar diferentes histórias relacionadas ou diferentes partes de uma história em vários *media* (Bolin, 2007: 245/6; Long, 2007: 22; Scolari, 2009: 587). Mas, adaptar não significa necessariamente contar *a mesma história*. Se é certo que muitas adaptações tentam fazê-lo, outras mudam radicalmente a história, contam-na sob outra perspetiva, contam histórias paralelas, ou acrescentam novos dados. Por exemplo, *Mary Reilly* (2001 [1990]) conta a história de *Dr. Jekyll and Mr Hyde* (2015 [1886]) sob o ponto de vista de uma criada do médico, o que resulta numa história complementar; outras narrativas contam a “verdadeira história” de uma história já existente, “corrigindo” a versão conhecida; os *remakes*, no mesmo *medium*, tendem a atualizar a história para o presente; e outras obras reúnem personagens de histórias diferentes, para criar uma nova. Alguns destes casos não são considerados adaptações, mas são muitas vezes discutidos nesta área de estudos, porque são baseados em histórias anteriores. Por seu turno, as séries, prequelas e sequelas, apesar de estarem num só *medium*, fazem o mesmo que as transmediações: expandem a história. Torna-se, assim, particularmente difícil distinguir estas práticas narrativas umas das outras.

Os estudos académicos sobre as distintas práticas de propagação são incrivelmente prolíferos, mas não nos fornecem essa ajuda. A área do *transmedia storytelling* está ainda, naturalmente, a dar os primeiros passos. A cunhagem do termo por Jenkins (2003) teve o



mérito de dar um nome e, assim, visibilidade a algo que vinha sendo notado por teóricos de áreas diferentes, permitindo o seu encontro. Mas, eles frequentemente usam diferentes termos para referir o mesmo fenómeno, ou o mesmo para referir fenómenos diferentes (e.g., Long, 2007: 16ss). Os autores fazem delimitações diferentes do objeto para abarcar vertentes que lhes interessa em particular estudar, e por vezes incluem outras formas derivativas, o que obscurece as diferenças entre elas. Deste modo, como diz Scolari (2009: 587), “a primeira impressão que o investigador tem desta área dos estudos dos *media* é o aparente caos semântico que rodeia este conceito.” Mais ainda, há diferentes tipos de *transmedia storytelling* possíveis (e.g., Phillips, 2012: 13/4), que não foram ainda conceptualizados aprofundadamente.

Perante a dificuldade em distinguir o TS da adaptação, a solução seria recorrer aos estudos desta prática. Mas, aí, a maior parte dos autores não propõe uma definição ou propõe uma restrita, que exclui outras formas de adaptação possíveis, apesar de discutir amiúde essas formas, ou outras consideradas originais porque não se limitam a contar a mesma história. Apesar da longevidade da área, não há uma definição clara do próprio objeto. Sanders (2006: 13) diz que há uma “ruminação infundável sobre a terminologia”. Esta indefinição é confusa para os iniciados e, dentro da área, atrasa a exploração de questões mais aprofundadas. A maior parte dos estudos assenta na análise de casos, escusando-se a construir modelos teóricos (e.g., Ray, 2000: 39; Leitch, 2003: 149). Os estudos continuam imersos em controvérsias sobre o valor dos *media* artísticos e da adaptação em si, fixados nas questões da “fidelidade” e da “qualidade” (e.g., Stam, 2005; Naremore, 2000: 2), limitados à adaptação de romances a cinema, ignorando o processo inverso e adaptações entre outros *media* (e.g., Leitch, 2012: 89), e enredados em ciclos viciosos retóricos, desfasados da realidade. Tem de facto havido avanço, mas estas falhas conceptuais constituem uma carência teórica que, em casos como este, se torna capital: não podemos diferenciar os fenómenos se não sabemos em que consistem.

Entretanto, diversos autores (e.g., Eder, Jannidis e Schneider, 2010; Grishakova & Ryan, 2010; Ryan & Thon, 2014) começam a explorar as histórias e personagens *transmediais*, que migram entre *media*, como *Star Wars* ou Sherlock Holmes. Esta abordagem é muito atual: centra-se menos no texto e na estética, e mais nas dinâmicas de sentido entre produtores e recetores, participação e cultura, incluindo vários tipos de exercícios derivativos, entre eles as adaptações. Mas, por norma não recorrem aos achados da área, e muitas vezes incluem no conceito de Jenkins práticas que ele exclui por princípio. O próprio Jenkins (2009a) acaba por incluir outras formas de propagação no *transmedia storytelling*, o que confunde o conceito, que

descreve uma forma narrativa específica, diferente das restantes.

Para além destes campos, há outras teorias úteis para compreender estas práticas, como a *teoria dos mundos possíveis* (e.g., Pavel, 1986; Ryan, 1991; Eco, 1993 [1979]) ou a noção de *transficção* (e.g., Doležel, 1998; Ryan, 2008), mas a primeira é muito voltada para a discussão ontológica e filosófica, e a segunda observa sobretudo um fenómeno mais restrito (as reescritas pós-modernas literárias). Especialmente interessante é a *teoria da intertextualidade* (e.g., Bakhtin, 1975 [1936]; Kristeva, 1984; Genette, 1982), que sugere que nenhum texto é plenamente original, pois todos são compostos por uma rede de relações com outros. Vários teóricos da adaptação (e.g., Stam, 2005) e do *transmedia* (e.g., Long, 2007) defendem o recurso a estes achados, mas, sob este prisma, todas as obras são intertextuais, o que, de novo, impede a diferenciação de formas derivativas, umas das outras e das originais. Moraru (2001: 11/2) nota que o termo “reescrita” é cada vez mais usado para significar múltiplas operações derivativas. A noção de *transficção* de Saint-Gelais (2011) é mais lata e muito próxima da nossa *propagação de histórias*, mas não inclui as narrações próximas e, apesar de referir outros *media*, é focada sobretudo na literatura. Enfim, todas estas teorias são úteis para explicar a propagação, mas só algumas das suas formas, ou em alguns *media* ou contextos.

Por outro lado, as obras derivativas têm de facto um cariz intertextual muito forte: são criadas de raiz com base em obras prévias. Esse traço comum permite-nos agrupá-las num objeto mais lato, como outros autores têm sugerido (e.g., Naremore, 2000) ou feito (e.g., Eder, Jannidis & Schneider, 2010; Scolari, 2012; 2013a; Ryan & Thon, 2014). Naremore (2000: 10, 13, 15) não fala sobre *transmedia*, mas diz que precisamos de “uma definição mais lata de adaptação”: o ambiente atual está saturado de *media*, “denso com referências cruzadas e cheio de empréstimos de filmes, livros e todas as outras formas de representação”; por isso, “o estudo da adaptação precisa de ser unido ao estudo da reciclagem, refeitura e qualquer outra forma de renarração na era da reprodução mecânica e da comunicação eletrónica”, tornando-se “parte de uma teoria mais geral da repetição”. Thompson (2003: 76, 82/3) diz que as adaptações “fazem parte de um padrão mais lato que inclui sequelas, séries, *spin-offs* e sagas”; elas “são pequenas peças no *puzzle* global.” Como diz Ryan (2014: 27), o desenvolvimento de uma definição unificada tem a vantagem de “servir como um ponto de reunião para as diversas disciplinas” e investigadores, especialmente importante numa era interdisciplinar como a nossa.

Isto é difícil de conseguir, contudo, porque os teóricos que abordam estas práticas procedem de campos diferentes da academia: por exemplo, o cinema, o teatro e a literatura e,

dentro deles, temas como adaptação, paródias, *remakes* ou intertextualidade, são habitualmente estudados no âmbito das Letras, Artes e Humanidades. Aí, os estudos dividem-se em *media* específicos e realizam muitas vezes hierarquizações entre eles, que têm, até certo ponto, enviesado os estudos narrativos (e.g., Naremore, 2000: 2). Televisão, rádio, plataformas digitais interativas e redes sociais são estudados nas Ciências da Comunicação (que podem estar incluídas nas Ciências Sociais ou nas Artes e Letras), e as transmediações são associadas à convergência mediática, novas tecnologias, *marketing* ou economia dos *media*. Os videojogos e as narrativas interativas, por seu turno, podem ser estudados pela Informática e Engenharia. Assim, os estudos muitas vezes não se cruzam, apesar de abordarem os mesmos fenómenos. Kress e van Leeuwen (2001: 1, 4) notam que há uma tendência para a monomodalidade na cultura ocidental, nas artes e nas disciplinas que as estudam: “cada uma com os seus próprios métodos, (...) assunções, (...) [e] pontos cegos”; os teóricos são especialistas num só *medium*, “naturalizando” os restantes. Os *media* são tratados como “um dado adquirido, a despeito das diferenças históricas óbvias” entre eles (Aarseth, 1997: 15). Mas, como diz Larsen (2002: 135), a diversidade dos *media* modernos é “difícil de manejar dentro de um quadro teórico que toma o texto verbal homogéneo como modelo.” Os métodos de análise de um *medium* podem não ser aptos a estudar outros (e.g., Ray, 2000: 40). Esta divisão dificulta a compreensão transversal do campo, e a escolha de termos comuns para referir elementos transversais, como enunciado, recetor ou autor (e.g., Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 4; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 185). Todos os autores assumem a necessidade de interdisciplinaridade, mas, em cada escola, as opções teórico-metodológicas estão relativamente institucionalizadas e, dadas as discussões epistemológicas entre artes, humanidades e ciência, nem sempre é bem aceite o uso de outras. Mas, num mundo em que a maior parte das práticas é “transmediática”, já que flui entre *media*, a ancoragem rígida em abordagens ou *media* específicos dificulta consideravelmente o estudo de fenómenos transversais. As diversas tradições académicas têm tendido a convergir, mas, para Hansen e Machin (2013: 7), “muito ainda precisa de ser feito”.

As Ciências da Comunicação parecem prestar-se bem a este tema, dada a sua tradição interdisciplinar e por abrangerem todos os *media*. Mas, como diz Aníbal Alves (1999: 11), o campo é “muito vasto, com limites mal definidos, atravessado por forças contrárias que ora o revigoram ora o enfraquecem.” Isto deve-se, em primeiro lugar, à extrema diversidade e complexidade do objeto, e também à influência de diversas tradições e disciplinas (e.g., Hansen & Machin, 2013: 1), que levam à divisão com base em dicotomias. Para Jensen (2002: 254), a

tensão é negativa, pois favorece atitudes “desde o ‘imperialismo’, que busca subordinar ou deslegitimar outras abordagens, ao ‘apartheid’, de proteger a própria visão do mundo através do isolamento...”. Scolari (2008: 51, 66) diz que elas geram uma “confusão babélica”, que leva à “fragmentação epistemológica” e dificulta a legitimação da disciplina. Para McQuail (2002: 34), “ainda não [se] conseguiu produzir um núcleo coerente de teoria da comunicação”, mais ainda com a chegada dos novos *media*. O formato digital traz “ainda mais instabilidade às conversas sobre os meios”, e gera uma “dieta hipercalórica de ciberteorias” (Scolari, 2008: 33, 21).

Vários autores, como Martins (2011: 42, 48), sublinham a relevância de incluir no estudo da comunicação os “novos territórios de investigação”, como a convergência dos *media* analógicos e digitais e as novas práticas neste contexto: devemos ir além do estudo da literatura e do jornalismo, que ignora outras dinâmicas atuais e nos coloca “na indesejável situação de não podermos intervir nestes processos de mudança civilizacional.” O desenvolvimento de novas teorias deve incidir sobre novas formas textuais e comunicativas que se destacam e, por isso, precisam de ser explicadas (Chatman, 1978: 265; McQuail, 2002: 34; Zagalo, 2009a: 17). Para Scolari e Ibrus (2014: 2198), o TS “é inquestionavelmente uma tendência importante e talvez até constitutiva dentro da cultura mediática contemporânea”, pois exemplifica as novas dinâmicas. As adaptações também são parte essencial da cultura atual (e.g., Hutcheon, 2006: 2). Já Bazin (2000 [1948]: 26) presente que “estamos a caminhar no sentido de um reinado da adaptação em que a noção da unidade da obra de arte, se não a própria noção do autor em si, será destruída.” Talvez o autor não tenha “morrido”, como diz Barthes (1977: 142ss), mas mudou de estatuto. Para Serelle (2007: 83), o atual fluxo entre *media* é uma dinâmica “de constante passagem e não-submissão ao texto-fonte” e caracteriza “uma cultura da reciclagem, em que as adaptações se espraiam (...) para além da relação entre literatura e cinema...”. O fluxo de conteúdos atual é também um fluxo criativo, como demonstram as produções dos fãs e muitas de profissionais. A propagação inclui uma lógica especialmente complexa, híbrida, heterogénea e até desconcertante, como diz Saint-Gelais (2011: 37), “ao mesmo tempo eufórica (...) e perturbadora (...), estimada (...) e depreciada (...), conformista e transgressiva...”.

Com efeito, várias práticas discutidas no nosso trabalho têm sido menosprezadas ao longo do tempo. Em primeiro lugar, como explica Durand (e.g., 1998: 47-9, 232), a filosofia Clássica, e, nos séculos XVIII e XIX, o cartesianismo e o positivismo, levam a cultura ocidental a racionalizar o pensamento, a denunciar a imaginação e as sensações como mestras do erro e a relegar “todos os outros mitos para os lados da fábula e da mistificação”. James (1884: 1) diz

que há uma “velha superstição” de que a ficção é “perversa”: “um certo olhar oblíquo dirigido a qualquer história que não admita mais ou menos que é só uma piada.” A adaptação tem sido considerada uma forma inferior, contente em “copiar” outras obras e desprovida de criatividade (e.g., Stam, 2005). Os *franchises* e o *transmedia* tendem a ser vistos como meras práticas comerciais, que tornam as histórias em mercadorias e as espalham em diversos *media* com o único objetivo de expandir os lucros. Muitas são as críticas feitas à lógica de mercado, à razão liberal, que visa o lucro cego em detrimento de um espírito crítico e criativo (e.g., Martins, 2002a: 116). Os fãs são também frequentemente marginalizados, o que, para Jenkins (2013: 14/5), se enquadra nos “debates seculares sobre os perigos de consumir ficção”.

Contudo, por muito criticadas que sejam, a ficção, a propagação, sob várias formas, e os fenómenos de culto sempre existiram. As propagações são de facto muito rentáveis, e muitas são produzidas (só) com esse propósito, mas é extremamente redutor considerá-las como meros reflexos da ideologia burguesa: se uma prática é rentável, é-o porque cumpre alguma função essencial para os participantes. É isso que importa estudar, e é por isso que importa estudá-las. Mais ainda, os recetores de *media* são cada vez mais ativos, reivindicando o direito de apropriar os materiais mediáticos. Sendo cada vez mais estruturantes na cultura popular, torna-se cada vez mais importante compreender estas dinâmicas, pois é nelas que se dá a disputa pela produção e disseminação de sentido (McQuail, 2003: 6). Como diz Alves (1999: 12), “nos nossos modos de comunicar, manifesta-se e constrói-se o nosso modo de ser.”

Assim, a propagação de histórias sugere estudos muito pertinentes. Ao nível textual, importa conhecer as estratégias narrativas usadas na reapropriação de obras anteriores, sob uma perspetiva artística e semiótica. Para além disso, quando uma história é transposta para outro *medium* ou linguagem, tornam-se evidentes as particularidades semióticas de cada um (Ryan, 2004). Este foi o nosso objetivo num trabalho prévio (M. Sousa, 2012)<sup>9</sup>. Zagalo (2014a: 8) lembra que, apesar de haver hoje muitos meios à disposição, não se sabe ainda quais os melhores para contar cada tipo de história, ou até *se haverá* de facto algo que cada meio “faz melhor” (Jenkins, 2006a: 96). Bolin (2007: 243) diz que a formação atual “privilegia a produção textual (...) ‘independente da plataforma’”, mas ela depende dos *media* usados. Uma função das Ciências da Comunicação é conhecer as potencialidades de cada *medium* e a estética como fator semiótico, gerador de sentido. A tradutibilidade de conteúdos entre *media* é uma questão essencial, no estudo da adaptação (Stam, 2005: 41), como no dos *media* em geral.

---

<sup>9</sup> A tese de mestrado da autora, intitulada *A Narrativa na Encruzilhada: A questão da Fidelidade na Adaptação de Obras Literárias ao Cinema* (2012), centra-se no processo de adaptação e nas potencialidades dos dois meios para exprimir (aproximadamente) o mesmo conteúdo.

Mas, as obras derivativas são também informativas ao nível contextual. Cada uma reflete não só o contexto social e cultural que lhe dá forma, mas também a reação ao contexto da fonte (e.g., Hutcheon, 2006: 28). Como diz Stam (2005: 45), as adaptações são “um barómetro das tendências ideológicas” do seu tempo e do tempo do original. A propagação é também um *locus* privilegiado para estudar a participação do público. Para Jenkins (2013: 35, 49), a atividade fã permite perceber como os significados populares se relacionam com a ideologia dominante e como os grupos marginais constroem a sua subcultura a partir “das matérias-primas semióticas que os *media* fornecem.” A apropriação de histórias sempre aconteceu, mas tem evoluído, pois cada época e cultura privilegia umas formas sobre outras (Ryan, 2008: 395ss; Hutcheon, 2006: 173). Elas vão, como diz Genette (1982: 449), evoluindo, aparecendo e desaparecendo, segundo as condições históricas. Isto é altamente revelador da própria natureza dessas culturas: não é o mesmo recontar uma história de forma fiel, expandi-la ou parodiá-la. Como diz Rodrigues (2002: 194), “uma das principais funções da Universidade consiste em preservar a memória das continuidades e das ruturas que estiveram na origem das viragens do nosso tempo.”

Para Todorov (2006 [1979]: 30), “todo estudo, desde que se queira científico, tropeça em problemas de terminologia.” Isto é sobretudo comum num campo novo. Como diz Propp (1992 [1928]: 40) sobre o conto, para se investigar um fenómeno, primeiro é preciso saber em que é que ele consiste. Scolari (2009: 600/1) diz que é preciso “refinar a definição de TS e (...) estabelecer as [suas] propriedades, limites e possibilidades”: este é “um termo muito complexo e polissémico que devia ser bem definido se é empregue em discursos teóricos”. Em entrevista dada a Scolari (2013a: 34), Jenkins diz que o termo é muitas vezes usado porque é “*cool*”, como o termo “interativo” era há uns anos, mas isso torna-os “significantes vazios que não se referem a nada em particular”. Para Ryan (2008: 386), há uma “proliferação desnecessária de entidades teóricas”, que tolda a compreensão destas práticas. Apesar da diversidade e hibridez dos *media* e práticas atuais, que permitem múltiplos jogos “transmediáticos”, a técnica concreta que Jenkins definiu é *só um* dos fenómenos da convergência, não *todos* eles. Todos são relevantes e dignos de atenção, mas é preciso diferenciá-los. Para Ryan (2014: 25), só sendo capazes de diferenciar os fenómenos hipertextuais poderemos transformar “bordões convenientemente vagos que podem ser usados em muitos contextos em instrumentos analíticos apurados...”. É essencial um esforço conceptual para “talhar um território bem definido” (Ryan, 2008: 386), formar “um campo semântico partilhado”, uma “comunidade de linguagem” (Scolari, 2008: 51). Long (2007: 25) diz mesmo que a distinção entre adaptação e *transmedia*

“está madura para debate e poderia facilmente ser estendida a uma tese doutoral dedicada só a isso.” Para Jenkins (2011: par. 31<sup>10</sup>), esta distinção “merece um trabalho conceptual mais atento do que tem recebido até aqui.” Mas, como diz Saint-Gelais (2011: 37), as práticas “transficcionalis” são multiformes: “Traçar os seus contornos é portanto menos o estabelecer a sua unidade falaciosa que fazer o balanço do que nela coabita de forma sempre instável.”

## **2. PERGUNTA DE PARTIDA E OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO**

O que nos propomos fazer, então, é começar pelo início: esclarecer *do que* estamos a falar quando falamos em transmediações, adaptações e outras práticas de propagação. Impõe-se desenvolver um esforço conceptual fundamentado e sistemático sobre as várias formas de textualidade que a criação de narrativas ficcionais com base em outras já existentes pode assumir, as estratégias formais, patentes nos textos, mas que são estratégias de enunciação, de *design* de narrativas ou outros artefactos ficcionais. A nossa pergunta de partida é então:

*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?*

A questão que se coloca então é como responder a esta pergunta. Na transmediação, cada extensão não conta a mesma história (conteúdo), estende-a. Uma adaptação é assim chamada porque renarra uma história anterior. Se é uma adaptação livre, é porque se desvia dos eventos narrados no original. Uma série continua-os. A forma como uma história é contada em cada obra é única. Cada *medium* apresenta limitações particulares, que podem ser também fonte de criatividade (Gaudreault & Marion, 2004). Assim, o estilo e a artisticidade prendem-se com o meio em que é expressa e o talento do autor, mas não permitem distinguir se é adaptada, transmediada ou de outro modo propagada. A identidade das histórias, porém, reside no “significado narrativo como um constructo cognitivo, ou imagem mental, construído pelo interpretador em resposta ao texto” (Ryan, 2004: 8). Cada enunciado reporta-se a um constructo mental que pode ser transposto (e.g., Bazin, 2000 [1948]: 23; Barthes, 1976 [1966]: 57; Eco, 2005: 16). Essas duas dimensões correspondem aos dois níveis na narrativa: o conteúdo e a forma, a *história* e o *discurso*, para os estruturalistas, *fabula* (história) e *sjuzet* (intriga), para os formalistas russos, ou *significados* e *significantes*, na Semiótica. Larsen (2002: 126) diz que a

---

<sup>10</sup> As referências a textos em blogues e sitios numa só página são feitas não através do número de página, mas do número do parágrafo (par.).

distinção “é muito útil para analisar adaptações de narrativas através de diferentes *media*”, já que cada fabula “pode dar origem a uma variedade de *sjuzets*”, formas discursivas e tipos de *media*. O que nos permite distinguir e classificar as diferentes formas de propagação, então, é o modo como esse constructo - a história e os seus elementos (eventos, personagens e cenário) - é transposto e as alterações que sofre quando é propagado em novos artefactos e *media* (e.g., Stam, 2005: 32; Bal, 1987: 13). Então, o que precisamos de saber é, mais concretamente,

*O que é que acontece com a história (conteúdo) quando é propagada de uns artefactos para outros, na transmediação e em outras práticas derivativas similares?*

Procurámos perceber o que é feito, não com a obra, que não é usurpada, porque permanece intacta (Saint-Gelais, 2011: 70), mas com a *história*, como ela se relaciona entre artefactos: se é repetida, com mais ou menos alterações, de forma coerente ou não; se é estendida, para a frente ou para trás no tempo, ou no espaço; se são narrados eventos paralelos, ou os mesmos sob o ponto de vista de outra personagem; se a história é mais ou menos complementar e autocontida; se os seus elementos são usados para criar uma história diferente; etc. Pretende-se distinguir as diferentes operações possíveis, patentes na análise comparativa das obras, e desenvolver um modelo classificativo capaz de as definir e caracterizar cada uma por si, e de as enquadrar quanto às suas diferenças e semelhanças.

Cada forma de propagação mais genérica não é, como é claro, homogénea, ou seja, é possível encontrar variações mais específicas, pelo que será preciso distinguir subtipos. Mais ainda, uma distinção clara entre formas não é fácil de realizar; em rigor, pode até ser impossível, porque há muitos casos concretos que cruzam várias operações, caindo assim nos interstícios de várias categorias. Uma hipótese que avançamos desde já é, então, a seguinte:

*Hipótese 1: Cada narrativa concreta poderá cruzar diferentes operações constantes no modelo (e.g., conta a mesma história, estende-a, conta-a sob a perspetiva de outro personagem, etc.), e aproximar-se em maior ou menor grau de uma ou outra.*

Segundo esta hipótese, pode haver narrativas apelidadas de um exercício que realizam operações típicas de outro. Por exemplo, a narração da mesma história sob a perspetiva de outro personagem é uma operação que pode verificar-se tanto numa extensão transmediática como numa adaptação livre. Assim, este será, necessariamente, um modelo aproximativo e gradativo, de modo a não eliminar à partida exercícios com que a imaginação humana não cessa



nunca de nos surpreender. Para além disso, e tendo em conta que este é um projeto de Ciências da Comunicação, tentaremos basear a discussão no que se sabe sobre o processo de produção e receção de histórias, porque, apesar de o nosso objetivo ser descrever aspetos textuais e formais, o processo e o contexto da propagação são necessários para a compreender. As formas de propagação parecem-nos também transversais aos *media* usados, pelo que serão definidas sem referência a eles, mas teremos em conta que as especificidades semióticas de cada um influenciam o que pode ser narrado e como, no sentido de desenvolver, como dizem Ryan e Thon (2014: 15), uma “Narratologia mediaticamente consciente.” Mais ainda, a narração transmediática usa *media* cada vez mais diversos, não só os tradicionais, mas também meios não lineares, interativos, jogos e novos modos de envolvimento com a história (e.g., Bernardo, 2011; Phillips, 2011). Apesar de o nosso foco estar nas narrativas, é necessário também averiguar como esses *media* são usados nas diversas estratégias narrativas.

Em suma, os objetivos fundamentais desta investigação são os seguintes:

- Perceber em que consiste a narração transmediática e as outras formas de propagação de histórias, as diferenças e semelhanças entre elas;
- Perceber mais concretamente *o que acontece à história*, os modos como ela pode ser propagada, expressos numa série de *operações* ou *relações* de propagação, com base em trabalhos semelhantes já realizados por autores de várias áreas;
- Definir estas diferentes práticas, de modo a permitir uma mais fácil, ágil e rápida classificação, através de um modelo teórico aberto e gradativo;
- Perceber como as especificidades dos diferentes *media* influenciam o processo, em especial nos que não são narrativas tradicionais, mas também propagam a história, como jogos, plataformas interativas e outras experiências mediáticas e presenciais;
- Enquadrar estes achados, explorando como as formas de propagação se processam ao nível da produção e da receção, e como se desenvolveram ao longo do tempo.

Definidos os objetivos, é necessário delimitar o nosso objeto de estudo concreto.

### **3. DELIMITAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO**

As práticas derivativas de que falamos são muito heterogéneas, mas têm em comum o facto de propagarem histórias. Por *propagação de histórias*, delimitação fundamental do nosso objeto de estudo, entendemos o conjunto de práticas em que uma história, ao invés de se circunscrever a um único enunciado narrativo, dá origem a outro(s). Assim, a história ou mundo

ficcional particular não é associado só a um livro, filme ou banda desenhada, por exemplo, mas comunicado em vários artefactos, possivelmente em diferentes *media*. Como diz Saint-Gelais (2011: 19), os universos ficcionais têm a capacidade de “transpor os limites da obra onde os encontramos primeiramente”, de “transcender o texto que [os] instaurou...”.

Temos, no entanto, de ir mais além desta delimitação. O tema tratado é vastíssimo. A quantidade de narrativas no mundo é inumerável, mesmo se considerarmos só as que são propagadas, e nenhum recorte poderia ser minimamente representativo do “todo”. A necessidade de circunscrição é, assim, capital. Em primeiro lugar, os relatos noticiosos, certos anúncios publicitários ou mesmo conversas quotidianas, hoje possivelmente disseminadas de forma massiva, são também narrativos, na medida em que comunicam sequências de eventos ordenadas temporal e causalmente, e podem obedecer a uma lógica “transmediática” (e.g., Jenkins, 2009a). Mas, aqui tratamos só, como já terá ficado claro, de enunciados que comunicam histórias ficcionais de entretenimento, excluindo publicidade, notícias e relatos baseados em factos reais. São também excluídos artefactos que: a) não sejam propriamente narrativos ou não funcionem como parte de uma narrativa; e b) não comuniquem parte da história ficcional, mas comentários sobre a produção e receção das narrativas. É necessário discutir os jogos digitais e outros objetos não narrativos, sempre que, sendo intradieгéticos, funcionem como complemento a narrativas. A discussão será, contudo, breve, porque eles promovem modos distintos de envolvimento, que não temos tempo de aprofundar.

Para além disso, muitas propagações em circulação são produzidas pelo público. Os fãs realizam adaptações e extensões das suas histórias diletas, bem como apropriações críticas e paródias, a chamada *fan fiction* ou ficção fã. A participação do público é um fenómeno de extrema atualidade e interesse, mas demasiado extenso para podermos aprofundar aqui. Ainda assim, as ficções fã são igualmente propagações, que podem à partida usar (com mais ou menos mestria) as mesmas estratégias de propagação que os autores oficiais, pelo que poderão ser consideradas na construção do modelo. Elas permitir-nos-ão tirar algumas ilações muito interessantes na conclusão. Esta delimitação deixa-nos a braços com um conjunto ainda muito vasto de obras, mas tem de parar aqui, porque precisamos de considerar produções de várias autorias, géneros, *media* e contextos para conseguirmos uma visão mais lata do fenómeno.

#### **4. ABORDAGEM E METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO**

A abordagem adotada é, em primeiro lugar, a das Ciências da Comunicação, o que

significa que analisamos as narrativas como *atos comunicativos*, formas de comunicar ideias, através de diversos *media*. Mas, isto não diz muito, dada a heterogeneidade de abordagens que têm atravessado o campo, geralmente descritas através de oposições binárias (e.g., Jensen, 2002: 4). A principal dicotomia, comum às ciências sociais, é entre a tradição *científica* e a *humanista*. Em traços gerais, a primeira, baseada nas ciências exatas, tenta generalizar, descrever o real objetivamente, amiúde através de métodos quantitativos e modelos técnico-matemáticos ou algébricos, enquanto a humanista favorece métodos críticos e interpretativos e enfatiza a subjetividade do objeto e do investigador; esta faz uma viragem para a pragmática, as relações intersubjetivas, o contexto, a evolução histórica, as minorias e a comunicação informal e bidirecional (*vide* e.g., Littlejohn, 1992: 9ss; Mattelart & Mattelart, 1997: 11; Rosengren, 2006: 4/5; Martins, 2002a: 126ss). Mas, o dualismo tem tido várias formulações: “foco no texto *ou* no contexto, alta cultura *ou* cultura popular” (Jensen, 2002: 5), abordagem subjetiva *ou* objetiva, foco nos *media* *ou* na sociedade (McQuail, 2003: 6/7). Estas dicotomias são redutoras e revelam disputas que levam o campo a evoluir no seio do antagonismo (e.g., Mattelart & Mattelart, 1997: 7). Mas, nas últimas décadas, os lados tendem a convergir: os cientistas sociais aceitam que é impossível conhecer objetivamente o mundo, e os estudos humanistas revelam um interesse revigorado nos métodos científicos, formais e técnico-instrumentais (e.g., Jensen, 2002: 36; Littlejohn, 1992: 11; Zagalo & Gouveia, 2008). Dentro das Ciências da Comunicação, vários autores (e.g., Rosengren, 2006: 8; Littlejohn & Foss, 2011: 43ss; Scolari, 2008: 35ss) elencam as principais abordagens ou paradigmas vigentes, mas eles são só “uma espécie de caricatura de um território muito mais complexo” (Scolari, 2008: 35). A abordagem teórico-metodológica adotada nesta investigação não “encaixa” exatamente em nenhum deles, mas eles podem servir como eixos ao longo dos quais podemos caracterizá-la.

Em traços gerais, segundo esses eixos, a abordagem adotada é: *científica* e *teórica*, já que procuramos identificar leis gerais; *objetiva* e *não avaliativa*, pois não visamos avaliar obras ou estratégias narrativas; *descritiva* e não normativa; *textual*, focada sobretudo nos textos e não no contexto; e baseada em *métodos qualitativos, formais e narratológicos*. Para analisar o conteúdo das narrativas e as modificações que ele sofre na propagação, temos de recorrer à Semiótica Narrativa ou Narratologia, ou melhor, à Narratologia Comparada (Stam, 2005: 34), porque temos de comparar obras. Scolari (2009: 601) defende que “a Narratologia pode ser muito útil para descrever as dinâmicas internas destas complexas redes textuais”, as narrativas transmediáticas. A análise é semiótica porque se centra nas “condições de possibilidade”

(Martins, 2002a: 25) da história no fluxo entre textos, nos “processos de produção e interpretação de sentido” (Scolari, 2009: 586). Mas não abordamos os significados profundos, as múltiplas interpretações dos textos, as intenções do autor ou os textos como sintomas do contexto. O que buscamos é, nos termos de Todorov (1976 [1966]: 210), o *sentido*, a correlação dos elementos da obra (no caso, de várias); nos de Eco (1993 [1979]: 62/3), a *interpretação* dos sentidos inscritos nos textos, a sua atualização semântica; e, nos de Barthes (1977: 54/5), os significados *óbvios*, que surgem naturalmente à mente. Mais concretamente, a abordagem que adotamos é “neoforalista” (Naremore, 2000: 7): a *Poética* (Bordwell, 2008) ou *Narratologia Formal* (Mittell, 2006). A *Poética do cinema* de Bordwell (2008: 1) analisa “a forma e o estilo” dos filmes, enquanto obras de arte. O nosso trabalho não se centra na estética, mas, metodologicamente, o objetivo é descobrir as *formas*, genéricas e repetíveis, como o conteúdo das histórias é tratado. Mittell (2015: 4/5) define a Poética em geral “como um foco nas formas específicas como os textos criam sentido, preocupada com os aspetos formais dos *media* mais do que com questões de conteúdo ou forças culturais mais latas”; ou seja, preocupa-se em perceber “Como é que este texto funciona?”, em vez de se focar nos seus significados (“O que é que isto significa?”) ou poder cultural (“Como é que isto impacta a sociedade?”).

Esta abordagem aproxima-se em especial do Estruturalismo, vigente sobretudo na década de 1960, que visa desenvolver modelos conceptuais abstratos, para descrever e classificar as distintas funções, elementos, estratégias e tipos textuais, através de uma sintaxe ou gramática. Um dos trabalhos mais úteis (e semelhante ao modelo que visamos construir) é *Palimpsestes: La littérature au second degré* (1982), do estruturalista Gérard Genette. A corrente é, porém, duramente criticada desde finais da década. Diz-se que propõe modelos algébricos e taxonomias fixas, ignorando a complexidade humana e a interação entre sujeitos e o contexto (cf. Durand, 1998: 97; Herman, 1999: 2). É acusada de “objetivista, desmistificador[a]” (Martins, 2002a: 161) e, a tradição científica, de “coisificar os factos sociais”, ao ignorar o papel do indivíduo (cf. Mattelart & Mattelart, 1997: 111). Bordwell (2008: 1) diz que a poética, ao usar métodos formais, é considerada “formalista” e doutrinária. Estas abordagens são também acusadas de terem um “entendimento estático do real”, desvalorizando a historicidade, as práticas e os processos, e de serem “fundacionalistas”, pois julgam “o mundo em termos de verdade e falsidade” (Martins, 2011: 47; 2002a: 161), supondo que há uma “verdade” que pode ser “descoberta” e descrita objetivamente (cf. Littlejohn, 1992: 12). Para o humanista, pelo contrário, o “conhecimento não pode ser descoberto intacto”, pois a

mente humana impõe a sua perspectiva sobre os fenómenos (Littlejohn, 1992: 12). Os pós-estruturalistas, segundo Jensen (2002: 34), enfatizam o “ceticismo e relativismo” e, alguns, veem “qualquer fixação do sentido e do conhecimento (...) como uma forma de exercer poder definicional, até de cometer violência contra as visões do mundo dos outros.”

Contudo, estas alegações são demasiado extremas. Bordwell (2008: 2) reage dizendo que a “Grande Teoria” despreza a teorização e as evidências empíricas em prol da retórica e da “extrapolação imaginativa”, numa “prosa (...) incompreensível”, pejada de “associações em ricochete” e de “uma selva de chavões e alegações vagas e infundadas”, num discurso autoritário que rejeita qualquer “esquema conceptual”, exceto os próprios, que não questiona. Esta visão também é extrema, mas Martins (2002a: 154-163) concorda que a “crítica” por vezes exagera: se tudo é interpretação, deixa de se visar “conhecer a realidade (social) das coisas”, e passa-se para o domínio da retórica, a tal ponto que se “escorraça tanto o cientista (desmistificador), como o poeta (remitificador)”; mas não devemos “afundar-nos no relativismo”. É preciso cuidado com a alegação de que tudo é subjetivo e nada pode ser conhecido, pois ela ameaça anular a própria função da academia: gerar saber. Como diz Bordwell (2008: 3), esta tendência “esquiva-se à tarefa a que pensámos que os académicos tinham empenhado as suas vidas profissionais: produzir conhecimento que é confiável e aproximadamente verdadeiro.”

Assim, vários críticos do Estruturalismo, como Bourdieu, Ricoeur ou Foucault, atenuam a sua posição (cf. Martins, 2002a: 150/1). Ricoeur (1977: 133) assume que “não há um curto-circuito brutal entre a análise totalmente objetiva das estruturas da narrativa e a apropriação do sentido pelos sujeitos”, pois o texto “não é fechado sobre si mesmo, mas aberto sobre o mundo”. Mittell (2015: 5) prefere chamar “poética” à sua postura “para [se] distanciar do modelo estruturalista e estritamente textual”; mas assume que é influenciado pela Narratologia (Estrutural), que “pode envolver uma vasta gama de questões e métodos.” Nós consideramos, como outros autores (e.g., Bal 1987: 53), que o facto de os estruturalistas e formalistas olharem só as constantes nos textos não significa que negam a importância de outros aspetos. Thompson (2003: 5) diz que esta atitude “cai na ‘síndrome mas-não-fizeste-x’ (...) como se limitar o próprio tópico fosse de algum modo uma falha.” Esta abordagem tem alguns limites, mas estaremos a cair no mesmo erro se nos fixarmos só nos casos particulares, esquecendo o que lhes é comum. Ainda assim, os métodos formais, como ensina o Pós-Estruturalismo, devem ser colmatados com a ponderação do processo e do contexto em que o texto ocorre.

A abordagem adotada neste trabalho é *científica* e *teórica*. O método que se impõe aqui

é qualitativo, e não quantitativo, mas o objetivo é generalizar, teorizar, descrever “atributos típicos recorrentes de modo a estabelecer modelos ou protótipos textuais” (Larsen, 2002: 117). Mas, “generalizar” não é atribuir os mesmos atributos a todos os textos, é *identificar atributos comuns*. Isto é feito com base em obras particulares, com o objetivo de inferir leis gerais ou transversais a várias obras (Todorov, 2006 [1979]: 19). Genette (1995 [1972]) e Barthes (1970) partem de uma só obra, que consideram paradigmática e permite constatar ou inferir pela lógica atributos gerais da narrativa. Scolari (2013a: 27) diz que a melhor forma de abordar as narrativas transmediáticas é talvez através de obras paradigmáticas - os exemplos mais claros de certas operações gerais. Como, aliás, é comum nos estudos de todas as práticas de propagação. Mas, o objetivo não é a avaliação das obras. Para Chatman (1978: 17), a poética não pergunta “O que torna Macbeth grande?”, mas antes ‘O que o faz uma tragédia?’”.

Assim, estes modelos não são prescritivos. É comum supor-se que uma tipologia deve descrever todos os casos, mas nenhum modelo é perfeito (e.g., Bal, 1987: 11; Chatman, 1978: 265; Rosengren, 2006: 3; Zagalo, 2009a: 226). Como assumem os estruturalistas, os modelos não são finais, não são “um instrumento de encarceração, de desrama castradora” (Genette, 1995 [1972]: 263), “uma espécie de máquina na qual se insere um texto por um extremo com a esperança de que uma descrição adequada saia pelo outro” (Bal, 1987: 11). Cada narrativa é tão-só uma realização possível do modelo (Todorov, 2006 [1979]: 80), que combina atributos ao seu jeito (Chatman 1978: 18). Mais ainda, os textos atuais “são tão multifacetados e fluidos que é quase impossível congelá-los e colocá-los numa única célula classificatória” (Scolari, 2014: 2402). Um modelo teórico é uma *ferramenta* que visa ajudar a análise (Genette, 1995 [1972]: 263; Bal, 1987: 27). Não nos preocupamos com a sua validade para descrever todos os casos, mas com a sua utilidade para gerar discussão. Estes esforços, como diz Todorov (2006 [1979]: 19/20), “são sempre parciais: mas é preciso que se comece um dia...”.

As obras concretas podem transgredir o modelo; aliás, é muitas vezes aí que está o seu interesse, quer artístico, quer académico (Genette, 1995 [1972]: 263/4; Bal, 1987: 27; Durand, 1998: 160). As narrativas são valorizadas pela criatividade: umas, pelo facto de não poderem ser reduzidas a fórmulas (Chatman 1978: 92), e outras, que as usam, pelos “seus detalhes particularizantes” (Murray, 1997: 203). Todorov (2006 [1979]: 198) defende que uma obra de arte “não pode ser apresentada como o simples produto de uma combinatória preexistente”; ela é-o, mas também transforma a combinatória, instaurando “um novo código do qual ela é a primeira (a única) mensagem.” Lodge (1984: 89) diz:

... a arte vive e desenvolve-se ao desviar-se imprevisivelmente das normas estéticas. Ainda assim, o esforço de generalizar, de classificar, tem de ser feito; pois sem algum aparato conceptual para agrupar e separar ficções literárias, a crítica dificilmente poderia alegar ser conhecimento, mas seria meramente a acumulação de opiniões sobre o raio de um romance depois do outro.

Como diz Alves (2008: 1140), se uma área visa ser científica, ainda que o objeto seja ambíguo, a ação não o pode ser. Como é hoje usual em qualquer ciência (inclusive as exatas), aceitamos que a “verdade absoluta” é inatingível, mas tentamos descrever a propagação *o mais objetivamente possível*, notando a subjetividade do processo e a sua evolução, substituindo o paradigma *fundacionalista* pelo *historicista* da verdade (Martins, 2011: 39/40). Como diz Bordwell (2008: 3-5), a análise racional e empírica não é isenta de erro, mas é “corrigível à luz de nova informação.” A realidade não pode ser “descoberta” intacta, mas, como diz Chatman (1978: 18), “as definições devem ser produzidas, não descobertas”. Para Genette (1995 [1972]: 264), a análise é uma descoberta, mas “descobrir (...) é sempre inventar um pouco.”

Rosengren (2006: 3) lembra que estamos sempre a tentar entender o mundo, “todas aquelas coisas lá fora que zumbem, florescem e nos avassalam”, mas, para isso, precisamos de definições e distinções que constituam um “espaço conceptual” para localizar os fenómenos. A convergência mediática e as suas complexas dinâmicas tornam a necessidade de “ideias, conceitos e métodos” ainda maior (McQuail, 2002: 28). Apesar da sua heterogeneidade, há também elementos comuns, que se imiscuem, mas não anulam a possibilidade - mais ainda, acentuam a necessidade - da sua conceptualização. Para Chatman (1990: 9/10),

É precisamente a função da teoria trabalhar para cunhar novos termos e regular os velhos, não num espírito prescritivo ou proscritivo mas simplesmente num esforço para facilitar a comunicação. Nós não somos os escravos da linguagem (como alguns teóricos contemporâneos queixosamente mantêm) mas os seus senhores, e podemos decidir do que estamos a falar e qual a melhor forma de o fazer.

Zagalo (2009a: 225) diz que a existência de taxonomias amplamente aceites é essencial para se delimitar um objeto de estudo. Para Scolari (2014: 2402), elas “são necessárias para mapear um território textual e construir uma imagem inicial da sua topografia líquida.” Mais ainda, a análise pragmática é pertinente em áreas onde os estudos sintáticos já traçaram os conceitos de base, mas nas áreas da adaptação e transmediação ainda não há qualquer consenso. A divergência de opiniões é, para Alves (2008: 1140), natural em qualquer campo, faz “parte da própria experiência vital, individual e social a que [a] atividade académica não é

alheia.” Mas é preciso fazer esse esforço, para que possamos *saber do que estamos a falar*.

A pesquisa proposta é focada no texto e não no contexto. Os estudos textuais são mais usuais nas Letras, de onde vem a maior parte dos estudos da adaptação, do que nas Ciências da Comunicação, hoje mais focadas na pragmática (e.g., Martins, 2002a). O estudo do *transmedia* ocorre geralmente nesta área, sendo o esforço conceptual uma necessidade pontual e não um esforço sistemático. Por outro lado, os estudos literários e filmicos tendem a focar-se no autor, no estilo e nas obras (Jensen, 2002: 29), numa postura crítica (Larsen, 2002: 119). Não negando a sua validade, julgamos que, aqui, as Ciências da Comunicação têm vantagens. Para começar, abordamos os *media* sobretudo como meios de comunicação. Jensen (2002: 31) diz que o cinema foi definido como arte, mas é também um *medium*, pelo que o seu estudo deveria ser visto como “uma variante da investigação sobre os *media*”. O mesmo se aplica às outras artes. Aqui, como num projeto anterior (M. Sousa, 2012), abordamos as artes narrativas como *media*, “canais que permitem que um indivíduo se expresse, exteriorize o seu ser” (Zagalo, 2012: 7). Aliás, meios como a televisão ou os sítios não são geralmente considerados arte, o que os excluiria da discussão. É claro que não ignoramos a dimensão artística, mas não exploramos essa discussão, que seria pouco produtiva e mais carregada de juízos de valor.

Esta perspetiva permite-nos também abandonar a (ainda usual) hierarquização entre alta cultura e cultura popular, entre “o belo e o feio, o valoroso e o insignificante” (Manovich, 2001: 12). Como diz Jensen (2002: 31), o cinema, como todos os *media*, “inclui formas de expressão e produção altas e baixas.” Os critérios avaliativos são naturalmente necessários no estudo da arte como tal, mas adulteram a descrição de estruturas e estratégias formais, que não são - esta é uma das nossas teses - boas ou más por si mesmas. Olhamos todos os textos, em qualquer forma e de qualquer autoria, como potencialmente meritórios e igualmente dignos de análise.

Mas, a principal vantagem das Ciências da Comunicação é talvez ver todos os *media* como igualmente legítimos e capazes de transmitir histórias. As formas de propagação não são território exclusivo da literatura (Bazin, 2000 [1948]: 19), nem do cinema. Dena (2009: 318, 202) nota que “um teórico *transmedia* negoceia culturas de investigação existentes”; estas práticas abarcam um grande número de *media*, modos e ambientes, mas não são específicas de nenhum; assim, é “desapropriado e metodologicamente corruptivo (...) compartimentar ou identificá-las com qualquer deles.” Estas práticas também não estão ligadas a “uma estética particular”, a um género ou época (Saint-Gelais, 2011: 17). É, então, necessário analisar de forma transversal o que é comum entre *media*, sem esquecer, porém, as suas particularidades.



A perspectiva narrativa lata permite evitar “questões paroquiais relacionadas com a ‘eficácia’ de dados modos, ou o ‘valor’ relativo de diferentes géneros” (Cobley, 2001: 29), compreender o que as narrativas têm em comum (Chatman, 1990: 2), as “essências” dos vários *media* (Zagalo, 2014a: 9/10) e os elementos que são “traduzíveis e intraduzíveis” (Barthes, 1976 [1966]: 57). Saint-Gelais (2011: 8) centra-se na literatura, mas defende que “é uma problemática comum que se perfila. A transficcionalidade põe em jogo, e por vezes em crise, as categorias principais a partir das quais pensamos os textos, a sua produção e a sua receção.”

O termo “texto” exige uma explicação: refere-se a enunciados escritos, mas, desde a década de 1960, passa a ser aplicado a outros *media* (Larsen, 2002: 117). Elliott (2003: 8), entre outros, rejeita o uso amplo do termo, porque ele “confunde uma discussão interdisciplinar” e constitui uma “aplicação colonizadora” da Linguística sobre o Cinema e as artes pictóricas. Este uso advém do Estruturalismo, que sugere que toda a mensagem pode ser analisada através dos instrumentos desenvolvidos para os textos verbais (Larsen, 2002: 117), técnicas que muitas vezes não são adequadas para a análise de outros *media*; o termo “texto” sugere ainda a superiorização da Literatura. Por outro lado, como diz Eco (1993 [1979]: 13), ele “é mais vasto que o conceito meramente linguístico, aplicável também a textos não-literários e não-verbais”. Dada a sua raiz etimológica, todas as mensagens podem ser vistas como “construções semânticas - ‘tecidos’ de signos” (Larsen, 2002: 117). Assim, usamos a noção lata de “texto”, como sinónimo de enunciado em qualquer *medium*, mas sem atribuir primazia a nenhum.

Quanto à opção pela Poética (Bordwell, 2008; Mittell, 2006), outros autores de renome (e.g., Carroll, 1989; Thompson, 2003) têm adotado métodos formais, mas, para contornar os seus limites, integram os achados pós-estruturais. Manovich (2001: 12/3) estuda a “linguagem” dos novos *media*, pois crê que é preciso atender às suas “propriedades específicas”, não só às “dimensões sociológicas, económicas e políticas”, mas também às “convenções emergentes, padrões de *design* recorrentes e formas chave”, não analisando cada *medium* isolado, e sim integrado com os restantes e o contexto histórico. Bordwell (2008: 3) diz que faz “teoria”, mas ela centra-se em “questões de nível médio” sobre as normas do *medium*, que “nos instam não só a forjar conceitos (isto é, montar teorias) mas também a olhar de perto (analisar filmes) e a estudar as contingências do tempo e lugar (investigar a história).” Portanto, a poética tenta responder a questões *analíticas*, sobre a forma como os filmes são construídos e os efeitos que provocam, e *históricas*, sobre as circunstâncias espaço-temporais em que as normas se desenvolvem; assim, fatores sociais, económicos, ideológicos e interpretativos também são

invocados, mas só quando “se tornam relevantes” (Bordwell, 2008: 23/4). Mittell (2015: 4/5) analisa “as dimensões formais da televisão em uníssono com uma abordagem mais lata da televisão como um fenómeno cultural, onde a forma está sempre em diálogo com os contextos culturais, formações históricas e modos de prática”; baseia-se num “modelo de circulação cultural”, onde as práticas narrativas são moldadas pela indústria, audiências, críticos e criadores, porque a forma não se restringe ao texto, está também ligada ao contexto.

Assim, este projeto não ignora o contexto e o processo de propagação. Analisando *o que é feito com a história*, estamos a analisar não só o objeto textual, mas também o processo de (re)criação (e.g., Hutcheon, 2006: 22). Por outro lado, uma propagação é a materialização da interpretação que o autor fez da obra inicial, e refere-se ao modo como a história se constrói na mente do recetor. Como diz Zagalo (2012: 8), este é um processo que “decorre entre o autor, o recetor e envolve a mensagem ou obra.” Os elementos do processo de comunicação estão em constante interação e são, por isso, inseparáveis (e.g., Fiske, 2004 [1990]: 69; Bolter & Grusin, 1999: 67; Bakhtin, 1975 [1936]: 300). Para Scolari (2014: 2383), a análise sémio-narratológica situa-se entre cultura, texto e narrativa. A discussão da receção e produção das histórias permite-nos enquadrar as formas textuais descritas, perceber os preconceitos com que o fenómeno tem sido visto e incluir achados que ajudam a construir um modelo mais compreensivo.

A postura sócio-científica é uma opção deliberada, mas não exclusiva de outras. O objeto e a metodologia são opções circunstanciais. O que fizemos foi identificar uma lacuna nos estudos: uma falha conceptual que dificulta a distinção de práticas similares, que motivou a pergunta de partida. O método foi escolhido por ser aquele que permite atingir os objetivos. Como dizem Hansen e Machin (2013: 6), um projeto “deve começar por ‘colocar as perguntas certas’, devidamente informadas pela pesquisa, conhecimento e teoria existentes, e *só então* considerar que método ou métodos poderão ser os mais adequados a adereçar a questão ou problema em mãos.” Também Jensen (2002: 256) diz que a “escolha de métodos deve depender de que aspeto da comunicação mediada está a ser examinada, e do objetivo do estudo...”. Carroll (1989: 5) nota que “há muitos caminhos para a investigação (...) e não há nenhuma razão para argumentar pela primazia de qualquer um deles...”. Caso contrário, estaríamos a ignorar questões prementes por um mero efeito de moda. Como diz Scolari (2013a: 294), “sim, os investigadores também são amantes das modas”. Mattelart e Mattelart (1997: 8) notam que, nos estudos da comunicação,

Doutrinas com efeitos de moda e os pronto-a-vestir com meteóricos neologismos passam por

esquemas explicativos definitivos, por lições magistrais, fazendo esquecer à passagem os achados de uma lenta acumulação, contraditória e multidisciplinar, de saberes sobre a matéria e reforçam a impressão de frivolidade do objeto.

Para nós, cada abordagem é só uma diferente “lente”, que permite estudar certos atributos do objeto. Como sugere McQuail (2003: 6/7), a existência de diferentes tradições pode “refletir apenas a necessidade de alguma divisão do trabalho”. Outros tipos de estudos sobre as práticas de propagação são igualmente pertinentes e necessários, mas se não formos, à partida, capazes de definir o próprio objeto, o estudo será dificultado, ou até comprometido.

Vários outros autores têm feito esforços conceptuais para definir estas práticas: Mittell (2015: 292ss), Scolari (2009, 2012, 2013a, 2014), Hutcheon (2006: 15ss), Leitch (2007: 93ss; 2008b, 2012), Sanders (2006), Jenkins (2003, 2006a: 93ss; 2009a; 2009b, 2011), entre outros. Para além do trabalho de Genette (1982), há outro que se destaca: *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux* (2011), de Richard Saint-Gelais, que se centra na “transficção”, relação entre textos que retratam o mesmo mundo ficcional. Este trabalho, como o de Genette, centra-se só na literatura, mas é mais aberto a outros *media*, e recorre (como o nosso) a estudos sobre o “regresso de personagens (...), os ciclos e as séries (...), as ‘reescritas pós-modernas’ (...), a *fan fiction*”, numa abordagem “transversal” a várias áreas (Saint-Gelais, 2011: 9).

Saint-Gelais (2011: 10/1) nota que a hipertextualidade de Genette se centra na imitação e na transformação, enquanto a transficção reflete como os dados diegéticos “migram” entre textos. Isto reflete uma mudança de atitude: a história não é vista como imanente ao texto, mas como um constructo mental, corporizado em textos (que continuam a ser o foco de análise), mas que é “independente” deles, pois só existe na mente do criador e do recetor (Saint-Gelais, 2011: 11). Ryan (2014: 42/3) diz que a “Narratologia consciente dos *media*” se centra na noção de *mundo da história*, que assinala “uma viragem dentro da Narratologia desde a abordagem maioritariamente formal da (...) ‘Narratologia clássica’ (...) para uma abordagem fenomenológica focada no ato de imaginação requerido do leitor, espectador ou jogador”; os signos e recursos expressivos do *medium* não são indiferentes, mas só importam “porque são capazes de conjurar [este] tipo de representação.” Assim, baseamo-nos na premissa (não tanto nos escritos, demasiado filosóficos) da Teoria da Ficção (e.g., Doležel, 1998; Pavel, 1986; Ryan, 1991, 2013a; Eco, 1993 [1979]): entender o conteúdo das histórias como um constructo mental instaurado por textos, mas não preso a eles, que vive na imaginação de autores e recetores. Os mundos ficcionais “emancipam-se” dos textos e *media* que os criam (e.g., Saint-Gelais, 2011: 373ss) e ganham uma “existência independente” (Bertetti, 2014: 2350) ou

“direito de cidadania no mundo real” (Eco, 1995: 132). Outros autores assumem esta postura, como Bruner (1986, 1991), na área do cinema, e os que abordam as personagens e mundos transmediais (e.g., Klastrup & Tosca, 2004; Eder, Jannidis & Schneider, 2010; Richardson, 2010; Stein & Busse, 2012; Bertetti, 2014). Como Mittell (2015: 10), analisamos o “processo narrativo pelo qual um mundo da história é expresso por um texto (...) e constituído nas mentes dos seus espectadores”, com base na distinção entre *história* e *discurso*. Chatman (1978: 134-8, 117) diz que os estudos votados à análise psicológica de personagens são criticados porque elas são só constructos linguísticos; mas nós imaginamo-las *como se fossem* reais: negá-lo é “um empobrecimento da experiência estética”. Saint-Gelais (2011: 14/5) diz que a abordagem da Teoria da Ficção (como a observação das práticas reais) mostra que a visão das personagens como autónomas não “exacerba a ilusão referencial”, não implica “um retrocesso a um realismo ingénuo”, antes permite perceber como “a personagem transcende o seu texto de origem para se pôr a circular através do intertexto (quando não da intermedialidade)...”.

Finalmente, este trabalho tem um forte cariz interdisciplinar. Como diz Saint-Gelais (2011: 70, 17), este tipo de pesquisa é guiado pela lógica, “mas ela não basta”; ela “solicita – quase sempre conjuntamente – considerações textuais, narrativas, pragmáticas, estéticas e institucionais...”. Para Zagalo e Gouveia (2008: 2218), a interdisciplinaridade é essencial “quando o objeto de trabalho é vasto e complexo.” Aqui, recorreremos, não só a autores que falam sobre adaptação, narrativas transmediáticas, séries, intertextualidade e reescritas, em especial os que fornecem conceitos e tipologias, mas também às bases teóricas de estudos da Comunicação e Semiótica sobre o processo de comunicação e as lógicas comunicativas na era digital, e a trabalhos narratológicos sobre narrativa e ficção, ligados a diversos *media* e artes, em busca de conceitos narrativos básicos. Usamos ainda trabalhos influenciados por disciplinas como a Psicologia, Filosofia, Linguística e Sociologia. Scolari (2008: 64/5) alerta que a multidisciplinaridade não deve abarcar “demasiadas coisas”; ela só é vantajosa quando permite “aclar[ar] os conceitos e estabelec[er] contratos interpretativos rigorosos entre as disciplinas.” Esta amplitude tornou esta tese mais difícil e morosa, mas, por vezes, é a adoção de um ponto de vista novo, na interseção entre diferentes campos, que permite identificar facetas do objeto até aí nunca notadas (Herman, 1999: 20; Scolari, 2008: 52). É isso que esperamos conseguir.

## **Metodologia**

Concretamente quanto à metodologia de investigação, a intenção inicial era analisar um

*corpus* alargado de narrativas, centrado em cinco histórias principais que tivessem inspirado distintas formas de propagação, em vários *media*, e pudessem revelar paradigmaticamente os exercícios derivativos possíveis, na sua comparação com a obra fonte. As principais formas de relação seriam então listadas e organizadas através da lógica e da confrontação com tipologias já existentes. Contudo, seria difícil encontrar exemplos de todas as formas lógicas e verificámos que as tipologias enquadráveis na nossa delimitação são inúmeras, geralmente mais ou menos limitadas a *media* e formas específicos. Há uma quantidade imensa de trabalhos distribuídos por múltiplas disciplinas, áreas e correntes. Encontramos discussões semelhantes em áreas com reduzido contacto entre si e, dentro de cada área, há múltiplas propostas conceptuais, quando não uma proliferação excessiva de terminologias. Não nos pareceu, então, produtivo criar mais uma tipologia a juntar às existentes, pelo que decidimos, na parte teórica, rastrear as origens dos estudos para podermos compreender as suas diversas perspetivas e investimentos, e mapear os conceitos propostos para construir um modelo sintético a partir deles, usando a análise de alguns casos concretos para esclarecer dúvidas. Essa síntese consiste em examinar os conceitos propostos, perceber em que consiste cada forma descrita e criar um esquema ou pré-modelo provisório das várias formas, organizado de forma lógica, indicando os autores que as referem, que nome lhes dão, e também a nossa definição e um nome provisório (anexo 1), avançando, na parte prática, para a construção da nossa proposta. Reiteramos que isto torna o trabalho especialmente longo, mas é tal a quantidade de modelos diferentes, com focos e abordagens distintos, que o que nos pareceu fazer sentido foi fazer um varrimento extensivo desses contributos para desenhar um quadro ponderado e mais compreensivo do fenómeno.

Esta tese está organizada de uma forma que reflete o processo de trabalho. Os três primeiros capítulos são uma revisão do conhecimento teórico relevante sobre o tema, sob três grandes focos: narrativa, *media* e formas de propagação. O primeiro mapeia o estudo da narrativa, a sua evolução durante séculos em traços gerais, e revê a sua definição e elementos constituintes, bem como a noção de ficção e como ela é recebida. O segundo capítulo centra-se nos *media*: a sua evolução e alterações na cultura mediática, o seu conceito, que os “novos *media*” vêm questionar, e as particularidades dos principais *media* narrativos. No final, revemos alguns conceitos muitas vezes confundidos com a propagação, mas que não lhe correspondem. Estes capítulos descrevem o processo narrativo e os conceitos essenciais à discussão, fazendo ainda o mapeamento dos estudos nessas áreas. O terceiro, por sua vez, expõe o estado da arte das áreas de estudo específicas sobre as formas de propagação: intertextualidade e transficção,

adaptação e narração transmediática. Aí, contudo, começa já o trabalho de investigação concreto, por assim dizer, a pesquisa teórica: confrontamos múltiplas propostas conceptuais, para perceber onde elas se sobrepõem e contradizem e os seus vieses particulares. Essa ponderação da teoria é também sustentada em casos empíricos, que analisámos ou que os autores sugerem. Daí resultará o dito esquema-síntese ou pré-modelo.

No quarto capítulo, dedicamo-nos finalmente à construção do modelo conceptual da propagação, revendo, uma por uma, as operações identificadas no pré-modelo (ou outras que a lógica ou os casos possam sugerir), as definições dadas por outros autores e alguns casos práticos, para nomear e definir essa forma, enquadrando-a quanto às restantes. Os casos são discutidos de forma muito geral; alguns são analisados por nós, mas são também usados exemplos de outros autores, uma vez que seria impossível, dada a extensão do trabalho, analisar todas as narrativas necessárias. A discussão, de nível macro, refere-se a casos que nos parecem paradigmáticos dessas formas, e estende-se só quando isso é necessário para esclarecer uma dúvida persistente. A análise é feita comparando os elementos essenciais da história (eventos, personagens e cenário) que são renarrados, estendidos ou transformados entre o texto fonte e o propagativo. Os *media* dessas narrativas são considerados só para perceber se as suas particularidades geram diferenças significativas na forma como a história é propagada, em particular nos que implicam uma forma diferente de envolvimento com o recetor. Como o modelo estendido, das formas de propagação específicas, se tornou muito longo, fornecemos no final um resumo das ideias essenciais. Finalmente, na conclusão, discutimos as implicações dos resultados obtidos, apontamos os principais limites e contributos da investigação realizada e possíveis vias de investigação futura, e fazemos as últimas considerações sobre o projeto.

## Capítulo I. A NARRATIVA

Pode não se aperceber, mas você é uma criatura de um reino da imaginação chamado Terra do Nunca. (...) Se não reparou nisto antes, não desespere: a história é para um humano como a água para um peixe – está por toda a parte mas não é bem palpável. Enquanto o seu corpo está sempre fixo num ponto particular no espaço-tempo, a sua mente está sempre livre para vaguear em terras de faz-de-conta. E vagueia. (Gottschall, 2012: xiv)

Antes de avançarmos para a revisão dos estudos da propagação, achámos necessário perceber o que está na sua base. Qual o papel da narrativa na vida humana? Em que consiste e quais os seus elementos constituintes? O que é a ficção? Como interpretamos as histórias? Como têm sido estudadas ao longo dos tempos? Estas questões têm gerado longas discussões, mas precisamos de rever alguns pontos essenciais, recorrendo a contributos de várias áreas.

Contar histórias é uma capacidade humana natural, universal, mais antiga do que a escrita. Como diz Hogan (2008: 13), “é virtualmente impossível imaginar até uma única vida humana, para não falar de uma cultura inteira, sem a narração de histórias”. Pessoas de culturas diferentes chamam aos mesmos enunciados narrativas, contam histórias idênticas e conseguem entender as de outras culturas (e.g., Propp, 1992 [1928]: 55/6; Campbell, 1973 [1949]; Bordwell, 2009a). Isto sugere que temos “as mesmas intuições - ou internalizadas as mesmas regras - sobre a natureza das narrativas” (Prince, 1982: 80). Turner (1996: 11) diz que os “significados culturais peculiares” nem sempre conseguem “migrar intactos”, “mas os processos mentais básicos que tornam estes significados possíveis são universais.”

Todos experienciamos narrativas constantemente: em livros, filmes, jornais, televisão, rádio, internet ou conversas diárias (e.g., Chatman, 1978: 9; Appleyard, 1991: 4). A narrativa está presente em todas as atividades humanas, pois todos somos capazes de contar histórias e fazemo-lo constantemente, sem esforço e sem consciência disso (Abbott, 2008: xii; Gottschall, 2012: xiv). A capacidade de entender e produzir narrativas desenvolve-se desde a primeira infância (Prince, 1982: 79; 1988: 58; Appleyard, 1991: 23ss). Abbott (2008: 3) frisa que o seu surgimento “coincide, aproximadamente, com as primeiras memórias retidas pelos adultos da sua infância”, o que sugere que ela está ligada à memória e identidade.

A universalidade da narrativa leva a que muitos defendam que ela é uma capacidade genética (e.g., Abbott 2008: 3; Gottschall, 2012: xiv). Outros acham que inata é a “imaginação

simbólica” (Durand, 1998: 146-52), ou a arte (Boyd, 2009: 1), que incluem a narrativa. Para outros ainda, ela é aprendida (e.g., Copley, 2001: 8; Bruner, 1991: 4; Bordwell, 2009a: par. 7/8; Appleyard, 1991: 13). Seja como for, a narrativa é tão constante que certos teóricos chegam a colocá-la “ao lado da própria linguagem como o traço humano distintivo” (Abbott, 2008: 1). Walter Fisher (1984) postula que toda a comunicação assenta num paradigma narrativo, pois é assim que o ser humano entende o mundo. Esta ideia parece-nos exagerada, já que a expressão e o pensamento humanos podem ter outras configurações, mas esta é uma das principais. Branigan (1992: 14) explica que a nossa mente funciona através de várias estruturas, entre elas os “esquemas” cognitivos, que usamos para resolver problemas diários; um deles é o narrativo. Tanto a Psicologia Cognitiva como a Linguística e Teoria Literária defendem que a narrativa é uma estrutura comum: tanto uma ferramenta de expressão como de conhecimento (Abbott, 2008: 3, 10/1; Prince, 1988: 60), que serve para fazer sentido do mundo, organizar os dados da experiência e retê-los na memória (Prince 1982: 164; Bruner, 1991: 4; Branigan, 1992: 1; Bordwell & Thompson, 2010: 78), para lidar com o tempo (Abbott, 2008: 3ss; Ricoeur, 1983: 105) e até para antever e planejar o futuro (Turner, 1996: 4/5). Para Prince (1988: 60), as narrativas permitem “exibir o significado do tempo e/ou provê-lo de um significado”.

A narrativa permite-nos até entender mensagens curtas e incompletas que, em si mesmas, não são compreensíveis, como imagens estáticas ou anedotas (Eco, 1993 [1979]: 112-4; Abbott, 2008: 7ss; Boyd, 2009: 10). Se não compreendemos o que vemos, lemos ou ouvimos, imaginamos uma série de eventos que possam tê-lo originado e dar-lhe sentido, processo a que Abbott (2008: 10) chama “interferência narrativa” (*narrative jamming*); a narrativa está, assim, ligada à compreensão e ao sentido. Como a nossa mente funciona naturalmente através do esquema narrativo, nem sequer “é necessário uma representação proposta como narrativa para despoletar [esse] constructo cognitivo” (Ryan, 2004: 9). Isto acontece porque a narrativa é uma “estrutura profunda”, um “tipo de organização textual”, que é independente do *medium*, apesar de ser realizada num deles (Chatman, 1980: 121).

Assim, a narrativa cumpre uma série de funções essenciais. É através das histórias que conhecemos o mundo, os factos da vida, a ciência, a história familiar e social. Como diz Eco (1995: 96/7), sabemos quem foram Napoleão e Josefina porque nos contaram a história, não porque a tivéssemos presenciado. O ser humano sempre teve o impulso de representar o real, através dos mais diversos meios (Copley, 2001: 2; Boyd, 2009: 8); é através dessas “imitações” que ele “apreende as primeiras noções” (Aristóteles 2000 [séc. IV a.C.]: 106/7). As histórias



são produtos da mente humana, que vamos acumulando “no corpus de uma cultura como ciência, literatura, história, seja o que for” (Bruner, 1986: 45). Elas permitem-nos também conhecer o coração e a mente humanos, mesmo a ficção, que, não sendo factual, é inspirada na natureza e experiência humanas (e.g., Lodge, 2011 [1991]: 182/3). Genette (1995 [1972]: 229) diz: “nós todos os dias somos objetos de narrativa, quando não heróis de romances.” Forster (1977 [1927]: 61) diz que, dos factos da vida, não há “quase nada que o romancista não possa pedir emprestado (...), quase nada que ele não possa proveitosamente inventar”.

É também através de narrativas que os pais transmitem aos filhos os valores e hábitos necessários à sua integração, as leis sociais e regras de comportamento, que lhes permitem definir o seu papel e identidade (e.g., Bruner, 1986: 66; Appleyard, 1991: 13; Cohen, 2001: 246; Abbott, 2008: 211, 46ss). As narrativas patenteiam os cânones de uma sociedade, e ajudam também a instituí-los (e.g., Bruner, 1991: 15/6). As narrativas canónicas, a que Abbott (2008: 46/7) chama *intrigas-mestras (masterplots)*, constituem uma “espécie de cola cultural que mantém as sociedades unidas”. Mas, o objetivo das narrativas não é só dar a conhecer o mundo, mas também mostrar outros mundos, ou o real de novas formas. Para Shklovski (2007 [1917]: 778/9), as narrativas, como toda a arte, promovem a “desfamiliarização” ou “estranhamento”, removem o automatismo da percepção, ao retratar o conhecido de forma não familiar. Para Lodge (2011 [1991]: 53), a arte tem o poder de questionar o hábito e forçar-nos a pensar a vida de novas formas. Bruner (1991: 12) diz que o contador de histórias inovador é uma figura de poder possivelmente porque vai além dos guiões de conduta convencionais.

Uma das funções mais importantes das narrativas – na infância, e não só – é estimular a imaginação. Os teóricos da psicologia cognitiva dizem que o nosso primeiro tipo de brincadeira é o faz-de-conta (simulação), em que criamos cenários imaginários e os encenamos *como se fossem* reais (e.g., Zunshine, 2006: 17; Pellegrini, 2009: 15). Para Boyd (2009: 3, 5), a arte em geral “mostra as imaginações no seu modo mais livre, modelando o mundo nos seus próprios termos, à sua maior distância da necessidade biológica.” A ficção, como diz Zunshine (2006: 17), proporciona as mesmas recompensas. Mas, isto tem também funções pedagógicas. Em todas as espécies de animais sociais, os jovens aprendem imitando os comportamentos dos adultos (e.g., Pellegrini, 2009: 15; Boyd, 2009: 4/5). Eco (1995: 93/4) diz que “todo o passeio num mundo ficcional tem a mesma função que uma brincadeira infantil. As crianças brincam com bonecas, com cavalos de madeira, com *lego*, para se familiarizarem com as leis físicas do universo e com as ações que um dia terão de realizar a sério.” Zunshine (2006: 18) diz que a

ficção permite-nos testar capacidades de que depende a nossa sobrevivência. Scolari (2013a: 16/7) nota que através desta competência podemos “imaginar cenários futuros, prever situações críticas, construir hipóteses e preparar-[nos] de antemão.”

Boyd (2009: 5) nota que os jovens também imitam os adultos por zombaria ou diversão. Pellegrini (2009: 7/8) explica que a simulação não tem funções operativas; as crianças são “livres de fazer experiências”. As narrativas dão-nos essa liberdade, não só na infância. A ficção dá-nos “a oportunidade de exercer sem limites as nossas faculdades” (Eco, 1995: 138). Miller (2008: 14) lembra que “os adultos se envolvem em atividades de dramatização de fantasia”, em bailes de máscaras ou encenações históricas, por exemplo. Para Durand (1993 [1964]: 83; 1998: 81), os contos dão “à imaginação (...) da criança a possibilidade de ‘jogar’ em plena liberdade”; mas, só em adulta ela consegue desenvolver o seu “atlas do imaginário” e, se for bem sucedida, será capaz de empenhar-se “no próprio tecido das trocas culturais”. Através da imaginação, podemos experimentar, num ambiente seguro, situações que não vivemos na vida real porque são inacessíveis, desagradáveis ou reprimidas... tanto ao ouvir, como ao criar histórias (Zunshine, 2006: 17, 160). Podemos, para Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 110), experimentar a “*catarse*”, “purificar” emoções como “o terror e a piedade”. Para Cohen (2001: 249), ao identificarmo-nos com as personagens ficcionais, estamos a estender “os nossos horizontes emocionais e perspetivas sociais”. Neste sentido, as histórias são uma forma de escape. Os géneros do fantástico, do sobrenatural e do terror são especialmente aptos a essa função, mas são, para Todorov (2006 [1979]: 161, 164), ao mesmo tempo, um meio de combater a censura interna e externa, de transgredir o “sistema de regras preestabelecidas”.

Para além disso, para Abbott (2008: 41), a nossa natureza dita que busquemos sempre as causas das coisas, necessidade que a “linearidade inevitável da história” gratifica. Para Campbell (1973 [1949]: 121), o mito da “jornada do herói”, que estrutura todas as narrativas, representa a viagem espiritual que todos fazemos na vida. Durand (1998: 81; 1993 [1964]: 99) diz que as artes, filosofias e religiões permitem uma intensa atividade simbólica, que é “máscara que a consciência ergue diante da hedionda figura da morte”, mas não é um “ópio negativo”: é um dinamismo que nos permite lidar com os medos, e buscar o equilíbrio. Como é costume as histórias resolverem os seus conflitos, elas estimulam a sensação de encerramento (*closure*) que nem sempre conseguimos na vida (Abbott, 2008: 56). Para Eco (1995: 121/2, 146), o real apresenta-se como um “grande labirinto”; mas, na ficção, sentimos que “há uma mensagem”, que, por trás dela, “está uma entidade autoral”, um criador, que lhe dá sentido. Eco (1995: 97)

crê que lemos romances sobretudo porque “nos dão a confortável sensação de viver em mundos onde a noção de verdade não pode ser objeto de discussão, enquanto o mundo real parece ser um lugar bem mais traiçoeiro.” A narrativa é, assim, um modo de formar a própria identidade (Cobley, 2001: 37-9), de desenvolver a “consciência de nós mesmos” (Appleyard, 1991: 13), de experienciar, através da identificação com as personagens, realidades e situações distintas, e de formar uma opinião própria (Cohen, 2001: 246, 249; Abbott, 2008: 211).

As histórias são ainda um excelente meio de negociar os grandes dilemas pessoais, sociais e culturais (Bruner, 1991: 17; Abbott, 2008: 193ss; Eco, 1995: 145/6). Mas, elas não têm de resolvê-los: podem apenas tornar a inquietação “suportável” (Bruner, 1991: 16), expor “como estes conflitos se desenrolam” (Abbott, 2008: 198), e ajudar-nos a lidar com eles. Bruner (1986: 8) diz até que a linguagem é uma ferramenta poderosa não só para perceber o real, mas “para constituir ‘realidades’”. Esta capacidade ajuda-nos a moldar o mundo à imagem dos nossos desejos e expectativas (Bruner, 1986: 64). Como diz Campbell (1973 [1949]: 3), as histórias têm sempre sido a “inspiração viva” da ação humana.

## **1. O ESTUDO DA NARRATIVA**

A narrativa, como diz Abbott (2008: xv), “existiu muito antes de as pessoas lhe terem dado um nome e tentado descobrir como ela funciona.” O seu estudo é, ainda assim, muito antigo, mas só desde a década de 1960 é instituído como disciplina, pelo Estruturalismo Francês, ou Análise Estrutural da Narrativa, sob o nome de Narratologia.

### **1.1. A Narratologia**

A Narratologia é a ciência que estuda a narrativa. É o “estudo da mecânica da narrativa” (Stam, 2005: 32), dos “padrões e procedimentos narrativos básicos” (Larsen, 2002: 123). Bal (1987: 11, 125) descreve-a como “a teoria dos textos narrativos”, e a um texto narrativo como “aquele em que um agente narrativo conta uma história”. Com o termo “texto”, a autora não se refere só à literatura, mas indicia a propensão para pensar a narrativa nesses termos, pelo facto de o estudo narratológico ter nascido e amadurecido neste campo. Ryan (2004: 1) diz que a Narratologia é o “estudo formal da narrativa”, mas acentua a sua transversalidade mediática. Para Prince (1988: 61, 65), a Narratologia é o estudo da “natureza, forma e funcionamento da narrativa (independentemente do *medium* de representação)”, e tenta descrever a “competência narrativa”, ou seja, a “capacidade de produzir e compreender narrativas.” Esta ciência...

... examina o que todas as narrativas têm em comum – narrativamente falando – e o que lhes permite ser narrativamente diferentes. Está assim não tão preocupada com a história de romances ou contos particulares, ou com o seu significado, ou valor estético, mas antes com os traços que distinguem a narrativa de outros sistemas significantes e com as modalidades desses traços. (...) Quanto à sua tarefa primária, é a elaboração de instrumentos que levem à descrição explícita das narrativas e à compreensão do seu funcionamento. (Prince, 1982: 4/5)

Reis e Lopes (2007: 285) notam que esta ciência assume uma perspectiva organicista: tenta “descrever de forma sistemática os *códigos* que estruturam a narrativa, os signos que esses códigos compreendem, ocupando-se, de um modo geral, da dinâmica de produtividade que preside à enunciação dos textos narrativos”. Por influência da Análise Estrutural, a Narratologia centra-se não em *media* ou obras particulares, mas nas leis gerais que regem as narrativas. Segundo Ryan (2004: 1), ela “foi concebida desde o seu início como um projeto que transcende disciplinas e *media*.” Contudo, quase todos os estudos estruturalistas se dedicam à literatura, dando assim a primazia a esta arte. Esta corrente usa ainda métodos próprios da Linguística e Teoria Literária para analisar narrativas em outros *media*, que nem sempre são adequados às suas especificidades (e.g., Chatman, 1990: 124; Ray, 2000: 40; Elliott, 2003: 2; Stam, 2005: 35). Como o termo “Narratologia” é ainda associado ao Estruturalismo, hoje posto em questão, o seu uso deixa muitos teóricos “desconfortáveis” (e.g. Chatman, 1990: 1). Assim, no estudo da narrativa em outros *media* é retardado. Branigan (1992: xi) diz, sobre o cinema, que só desde a década de 1980 “os escritores reconheceram plenamente o poder formativo da narrativa e iniciaram a tarefa de integrar teorias sofisticadas da narrativa em teorias da natureza geral dos filmes”, baseando-se até aí amiúde “numa visão tácita e fragmentária da natureza da narrativa”. No estudo de outros *media* narrativos, como veremos, não há, ainda hoje, muitos trabalhos narratológicos. Por essa razão, a maior parte dos estudos revistos procede da área da literatura. Mas, muitas obras, sendo dedicadas a esta arte, recebem títulos como arte, técnica ou retórica *da ficção* (James, 1884; Lubbock, 2006 [1921]; Booth, 1983; Lodge, 2011 [1991]), ficção essa que não é exclusivamente literária. Os próprios teóricos literários por vezes assumem que os mesmos princípios se aplicam a todo o tipo de narrativas e/ou dão exemplos em outros *media* (e.g., Bremond, 1964; Bal, 1987; Genette, 1982; Appleyard, 1991). Aqui, exploramos as ideias que se aplicam, em maior ou menor grau, a todos os *media* narrativos.

Mas, os métodos narratológicos não estão necessariamente ligados ao Estruturalismo. Herman (1999: 27) usa o termo Narratologia no sentido lato, como sinónimo de “estudos narrativos”, uso que “reflete a evolução da própria Narratologia”, ao distanciar-se da Literatura

“para referir qualquer abordagem sistemática ao estudo de discurso narrativamente organizado, literário, historiográfico, conversacional, fílmico, ou outro.” A Narratologia, então, não se limita ao entretenimento ou à ficção, podendo incidir sobre todo o tipo de narrativas, como notícias ou alegações jurídicas (e.g., Branigan, 1992: xi). Mais ainda, as práticas derivativas que analisamos exigem o uso de uma “Narratologia Comparada” (e.g., Jost, 2004: 71; Stam, 2005: 34). Para Ryan (2014: 41), uma tarefa de uma “Narratologia Consciente dos Media” é “descrever as relações entre mundos de sistemas transmediais e fornecer critérios para decidir em que casos eles representam o mesmo mundo e em que casos eles projetam mundos relacionados mas distintos.” Prince (1982: 5) sublinha ainda que o *corpus* da Narratologia “é composto não só por todas as narrativas existentes, mas por todas as possíveis”; enquanto teoria, ela explora não só o que as narrativas fazem, ou fizeram, mas também o que podem vir a fazer.

As opções teóricas e metodológicas desta ciência são extremamente diversas, ao ponto de Herman intitular a obra citada *Narratologies* (1999), no plural. Ora, os temas e conceitos essenciais a este estudo são discutidos em vários contextos e sob diversas abordagens, aos quais não são alheios os resultados obtidos por cada autor. Deste modo, faremos de seguida uma revisão breve da evolução histórica do estudo da narrativa, resumindo apenas as ideias que ainda hoje são influentes e que são úteis para este estudo. A sua leitura não é imprescindível para a compreensão da tese, mas permite enquadrar os achados dos diferentes autores discutidos. O leitor pode, assim, lê-la linearmente, saltar a sua leitura ou recorrer a ela apenas quando precisar de compreender como se enquadra determinado autor ou ideia.

## **1.2. A História do Estudo da Narrativa: um resumo**

Os estudos narrativos podem ser rastreados até à Antiguidade Clássica. Aristóteles e Platão versam sobre a “arte poética”, que inclui o teatro (tragédia e comédia) e a epopeia, inaugurando algumas discussões essenciais sobre a narrativa, como a dicotomia entre *mimesis* (dramatização) e *diegesis* (narração). Mas, Platão (2005 [séc. IV a.C.]) critica as artes, por não representarem as coisas como são, mas como parecem ser. Por isso, recorreremos sobretudo a Aristóteles, que, em textos como *Poética* (2000 [séc. IV a.C.]), cria conceitos basilares, como “mito” (trama dos eventos), “peripécia”, “nó” ou “desenlace”, “verosimilhança” ou “catarse”, ou a ideia de que o mito deve ter “princípio, meio e fim”, apresentar uma ação completa e una.

Desde aí, chegam-nos poucos trabalhos, mas, no séc. XIX, alguns escritores criam “teorias do romance”, como Samuel T. Coleridge (1983 [1817]), Henry James (1884), Percy

Lubbock (2006 [1921]), que explora já a atividade do leitor, e E. M. Forster (1977 [1927]). Estes autores baseiam-se na sua experiência pessoal, preferências estéticas e num corpo de obras restrito, revelando frequentemente juízos de valor. Apesar de tentarem fazer “teoria”, partilham a ideia de que o romance não pode ser estudado “cientificamente”, porque não tem uma gramática definida e a sua apreciação depende da sensibilidade de cada leitor (James, 1884: 1; Lubbock, 2006 [1921]: 11). Forster (1977 [1927]: 39) defende que, se a sua qualidade humana for “exorcizada ou até purificada, o romance murcha, pouco sobra além de um monte de palavras”. Em geral, estas “teorias” são tão dispersas que, como diz Bal (1987: 121/2), se torna difícil vê-las como uma “teoria sistemática”. Mas, elas marcam o estudo narrativo porque se opõem à ideia instituída de que, como diz James (1884: 1), “um romance é um romance, como um pudim é um pudim”, de que não há nada a teorizar. Dedicam-se a analisar os aspetos formais, reclamando para o romance o estatuto de arte e defendendo a legitimidade da ficção.

## **O Formalismo Russo**

A primeira corrente que usa métodos científicos no estudo narrativo é o Formalismo Russo (1915-1930), representado por Victor Shklovski (2007 [1917]), Mikhail Bakhtin (1975 [1936]), ou Vladimir Propp (1992 [1928]). Estes autores dedicam-se ao estudo da linguagem poética e literária e da sua especificidade quanto a outras formas de discurso (Ibsch & Fokkema, 1981: 42). Inovam ao recusarem a usual “abordagem psicológica, filosófica ou sociológica” e ao tentarem autonomizar o estudo literário de outras ciências (Todorov, 1965: 18/9). Os próprios autores rejeitam o título de formalistas, inspirado no seu método “formal” (e.g., Todorov, 2006 [1979]: 30), criado pelos seus detratores, para “estigmatiz[á-lo]” (Jakobson, 1965: 12). Numa primeira fase, mais *formalista*, descrevem o processo de criação artística como fabricação, e não como processo “místico”, mas analisam a obra isolada do leitor e do contexto e, apesar das pretensões científicas, os seus textos são líricos e pouco fundamentados (e.g., Ibsch & Fokkema, 1981: 43). Na segunda fase, porém, “o paradoxo e a forma espirituosa cedem o lugar a um pensamento rigoroso e lógico” (Todorov, 1965: 20). Os formalistas passam a observar a relação (ou função) entre os textos e outras “séries” em que se inserem, literárias, socioculturais e históricas, pelo que são mais propriamente *funcionalistas* (Ibsch & Fokkema, 1981: 43/4). Analisam os elementos constitutivos das obras e as suas relações, numa visão sistémica, “as leis estruturais e o aspecto criador da linguagem” (Jakobson, 1965: 11/2). Defendem que a forma emana de “todas as partes da obra, mas ela existe somente como relação” entre

elementos, com a obra inteira e com as outras séries (Todorov, 2006 [1979]: 30). Desenvolvem, então, “métodos para distinguir os elementos textuais e a sua função”, sendo os primeiros a esboçar uma “metalinguagem para a ciência da literatura” (Ibsch & Fokkema, 1981: 42/3).

Os formalistas dedicam-se a aspetos estéticos, mas também aos temas e à estrutura do conteúdo; são, para nós, dignos de nota especial pela distinção que fazem entre *fabula* e *sjuzet*<sup>11</sup>, assinalando “a presença no interior da obra de vários planos sobrepostos” (Todorov, 1965: 24/5). É também de salientar o trabalho de Propp, *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1992 [1928]), que identifica as principais *funções* que as personagens assumem no desenrolar da intriga, e constituem uma estrutura comum a todos os contos. Agrupa-as então em “esferas de ação”, personagens-tipo ainda hoje usadas, como agressor, doador ou herói (Propp, 1992 [1928]). Esta teoria destaca-se por obedecer a um rigor e método científicos incomuns. A sua maior limitação está em aplicar-se só ao conto maravilhoso russo, como o próprio Propp (1992 [1928]: 61) avisa. Mas, ao identificar o que é transversal a estas histórias, ele marca os estudos narrativos (Reis & Lopes, 2007: 31). (Mais tarde, Joseph Campbell (1973 [1949]) assume o desafio de Propp e identifica, em múltiplas narrativas de todo o mundo, uma estrutura comum: a “jornada do herói”. A ideia é mais tarde aplicada por Christopher Vogler (2007) ao cinema.)

Contudo, o Formalismo é acusado de simplista (Todorov, 1965: 24/5). Diz-se que os métodos formais (de então e os subsequentes) restringem a obra às suas funções e elementos objetivos, representando-a de forma algébrica, e esquecendo o sujeito enunciativo (e.g., Martins, 2002a: 21/2). Mas, como diz Todorov (1965: 24/5), eles não negam as outras dimensões da obra, nem excluem a “multiplicidade de significações” que ela origina. A principal crítica ao movimento é a falta de uma teoria coerente, talvez motivada pelo seu fim prematuro, em 1930, por razões políticas (Ibsch & Fokkema, 1981: 42-4; Jakobson, 1965: 14). Ele não tem, assim, tempo para “desfazer suas contradições” (Perrone-Moisés, 1979: 12). Apesar de tudo, é reputado a “primeira tendência moderna nos estudos literários” (Todorov, 1976 [1966]: 209).

Paralelamente, nos anos 1930, surge o *New Criticism*, nos E.U.A., que, como a primeira fase formalista, desliga o estudo textual do contexto (e.g., Appleyard, 1991: 5). Defende-se que o sentido emana do texto, e não de elementos externos, e que não pode ser explicado racional ou cientificamente (Ibsch & Fokkema, 1981: 47/8). Todorov (2006 [1979]: 80) diz que estes estudos resultam numa “paráfrase (...), que pretende revelar seu sentido melhor do que a obra ela mesma.” Para Appleyard (1991: 6), eles toldam a compreensão do processo e condições

---

<sup>11</sup> Os termos russos são vulgarmente traduzidos por “história” e “intriga”, respetivamente, mas são muitas vezes usados na língua original.

sociais da escrita e leitura, e o seu estatuto de linguagem. Para Ong (2005 [1982]: 158), o foco no texto dos *New Critics* e formalistas russos é útil porque desvia a atenção até aí quase exclusiva no autor para o texto, mas os textos não existem desgarrados do seu contexto.

### **A Análise Estrutural da Narrativa**

Na década de 1960, surge o Estruturalismo Francês ou Análise Estrutural da Narrativa, com autores como Claude Lévi-Strauss, Roland Barthes, Claude Bremond, Tzvetan Todorov, A. J. Greimas, Gérard Genette, Umberto Eco e Christian Metz, inspirados no Formalismo Russo, na Semiótica norte-americana e na Linguística de Jakobson e Saussure (e.g., Todorov, 2006 [1979]: 28; Perrone-Moisés, 1979: 10). A corrente é pioneira porque se centra na narrativa em geral, na sua estrutura e funcionamento; visa descrever os seus elementos constitutivos e leis, e propõe-se como “ciência” ao adotar um método teórico, que analisa obras concretas mas para perceber o que têm em comum (Todorov, 2006 [1979]: 31, 80/1). A abordagem é sistémica, pois cada aspeto é visto nas suas relações recíprocas (Barthes, 1977: 37; Bal, 1987: 53).

O estudo da narrativa é fortemente impulsionado, atraindo autores da Linguística, Semiótica, Psicologia e Antropologia (Prince, 1982: 4). O Estruturalismo parte da premissa de que há uma “gramática universal”, uma estrutura comum a todas as atividades simbólicas, entre elas a língua, a narrativa e a ação humana (Todorov, 2006 [1979]: 135/6). Supõe-se que a narrativa funciona como uma frase, cujas unidades mínimas são o sujeito ou agente, o predicado ou verbo e também o adjetivo (e.g., Barthes, 1976 [1966]: 24; Todorov, 2006 [1979]: 85/6). Os estruturalistas aplicam então métodos linguísticos, à época mais consolidados, à literatura e a outras disciplinas e artes: Lévi-Strauss (1996 [1958]) aplica-os à Antropologia e Metz (e.g., 1964) ao Cinema. Têm, por isso, a virtude de abrir o estudo narrativo a outros *media* e questionar as hierarquias instituídas entre eles (e.g., Stam, 2005: 8). Todorov (2006 [1979]: 21) sustenta que a “teoria literária deve inscrever-se no quadro da (...) ciência geral dos signos”, pois todas as linguagens têm “numerosos traços comuns”. Buscando o que é transversal, estes académicos dão especial atenção à história, ou conteúdo das narrativas. Bremond (1964: 31), por exemplo, tenta constituir uma ciência autónoma da história, e revelar uma língua comum a todas as formas narrativas, em “diversas culturas, diversos *media*, diversos autores, etc.”.

Tal como Propp, Bremond (1964, 1976 [1966]) e Greimas (1976 [1966]) descrevem as principais funções que as personagens e as ações desempenham quanto à intriga. Todorov (e.g., 1976 [1966], 2006 [1979]) e Genette (e.g., 1976 [1966], 1995 [1972]), por sua vez,



desenham “gramáticas” mais extensivas para definir a narrativa e classificar os seus elementos sistematicamente, ao nível da história e do discurso, desenvolvendo um vasto vocabulário que constitui, até hoje, uma ferramenta básica de análise. Barthes, no texto seminal *Análise Estrutural da Narrativa* (1976 [1966]), constrói um modelo de análise da estrutura narrativa, suas unidades e relações, através de categorias formais. Este modelo é até hoje muito influente, apesar de o autor, entretanto, se desmarcar do Estruturalismo. Em geral, os métodos estruturais não se adequam à análise dos elementos concretos que são propagados, mas criam ferramentas conceptuais essenciais para a análise. Os textos de Eco (e.g., 1993 [1979], 1995, 2003), que também se distancia, depois, do Estruturalismo, são-nos especialmente úteis porque explicam como fazemos sentido das narrativas e construímos a história mentalmente.

O Estruturalismo sofre entretanto, como vimos, duras críticas. Alguns autores recusam até usar o termo “Narratologia”, que associam ao movimento; mas, como diz Chatman (1978: 9), “a questionabilidade do nome (...) não deve ser confundida com a legitimidade do tópico.” Vários autores rejeitam a atitude científica, argumentando que: a literatura é subjetiva, pelo que não pode ser estudada objetivamente; as categorias não existem em estado puro; e a obra não deve ser “retalhada”. Todorov (2006 [1979]: 82/3) contra-argumenta que os conceitos, sendo abstratos, não têm de “existir em estado puro”, são só ferramentas de análise; e a subjetividade não é rejeitada, pode apenas assumir distintos graus. O Estruturalismo é também acusado de “formalismo” e “imobilismo”, de se dedicar em excesso à estrutura formal (cf. Perrone-Moisés, 1979: 10). Martins (2002a: 150, 127/8, 133) diz que a opção pela sintaxe fixa o discurso, que passa a resultar tão-só do “jogo” combinatório de diferentes formas sem substância; perde-se de vista o sujeito e a História, objetifica-se a existência. Para Durand (1998: 52, 97-9), a análise estrutural reduz o “símbolo ao signo”: o “esforço de construção sobre o material” é necessário, mas fixa “uma forma vazia que, por fim, se aplica a tudo e deixa de ter sentido.” Herman (1999: 2) diz que a corrente oferece “esquemas úteis para classificar tipos de narrativas” e um “vocabulário analítico finamente texturado”, mas tem uma “terminologia proibitiva e mania por taxonomias”. Para Booth (1983: 29/30), a mania de generalização é “especialmente propensa a juízos de valor”. Mas, um modelo é só “uma abstração com fins aplicativos”; não é um “protótipo de determinado tipo de narrativa”; o que “fica para fora do molde é o específico, o original”, que não é negado, só não é analisado (Perrone-Moisés, 1979: 10/1). Todorov (2006 [1979]: 40) diz: “É preciso evitar duas posições extremas: acreditar que existe um código comum a toda a literatura, afirmar que cada obra engendra um código diferente”.

Uma crítica que subscrevemos é que, apesar de os estruturalistas afirmarem que os seus modelos se adequam a outras linguagens, a maioria baseia-se só na literatura. Mais ainda, os métodos linguísticos nem sempre são adequados para analisar narrativas em outros *media* (e.g., Chatman, 1990: 124; Stam, 2005: 35; Elliott, 2003: 2). A “gramática universal”, a existir, não é linguística, mas uma estrutura mais global. Estes estudos sugerem também que o sentido das obras é definido, quando não o é. Ainda assim, como diz Perrone-Moisés (1979: 11), a análise estrutural “possibilita uma objetividade e um rigor muito maiores do que (...) os métodos empíricos da crítica tradicional.” Para Fish (1980: 167), os “pecados da análise estruturalista-positivista são principalmente pecados de omissão...”.

### **O Pós-Estruturalismo**

Como reação, logo em fins da década, surge o Pós-Estruturalismo, centrado em aspetos que o Estruturalismo “falhou em ou escolheu não explorar” (Herman, 1999: 2/3). O movimento abarca correntes tão diversas, interdisciplinares e mutuamente influenciadas, que é muito difícil de definir (e.g., Crasnow, 1987: 190). Associado ao pós-modernismo e desconstrução (Jensen, 2002: 33), centra-se nos “processos de estruturação em vez de no *fait accompli* da estrutura”, no “jogo psicológico e sociológico que entra na construção de qualquer história” (Andrew, 1984: 91), e distancia-se da “posição positivista tradicional em direção a uma postura mais interpretativa” (Bruner, 1986: 8). Reconhece-se o “direito a ser subjetivo” (Pavel, 1986: 10).

Nem todos os pós-estruturalistas rompem radicalmente com o Estruturalismo. Alguns, como Seymour Chatman, Gerald Prince ou Mieke Bal, mantêm a postura, mas tentando ultrapassar as suas falhas, e aperfeiçoar os modelos e terminologias, construindo gramáticas aperfeiçoadas. Bal (1987: 53) diz que o seu trabalho é estruturalista porque é sistémico, descreve elementos “nas suas relações recíprocas”. Chatman (1978: 132, 264-6) assume uma “teoria estruturalista aberta”, cuja força está na capacidade de gerar discussão e unir contributos diversos. Estes autores recorrem a disciplinas como a Filosofia, Psicologia Cognitiva e Inteligência Artificial, e dão ênfase a questões como a interação entre autor e recetor ou a interpretação. A gramática de Prince (1982: 81ss, 102) inclui várias componentes: para além da estrutural, a lógica, a narrativa e a expressiva, que permitem comparar narrativas a vários níveis, e colocar questões “bem-definidas”; mas, “nenhuma gramática narrativa pode (ou deve) explicar” elementos como a “força estética” ou “a razão de ser de uma narrativa”. O trabalho de Bal (1987) é mais centrado na literatura, mas estes autores tendem a dar mais atenção a outros

*media*, como faz Chatman (1978, 1990). Gilbert Durand (1998: 98-100, 250-2) designa-se um estruturalista “mitigado” ou “figurativo”, pois crê que a estrutura não está na forma, mas no conteúdo simbólico comum a todas as narrativas, no “mito”; visa “desformalizar o Estruturalismo”, recorrendo à Antropologia e Psicofisiologia, e rejeita a “interpretação selvagem” pós-modernista das obras, e os métodos quantitativos e sintáticos, em favor do qualitativo.

Mas, a maior parte dos pós-estruturalistas de facto põe em causa as ideias estruturalistas. Barthes e Eco passam a interrogá-las. Para Eco (1993 [1979]: 8), estes métodos “fecham” o texto: a “intervenção interpretativa do destinatário [é] deixada na sombra, quando não decididamente eliminada como impureza metodológica”. Barthes (1970: 9) conclui que extrair da narrativa um modelo universal é “esgotante (...) e finalmente indesejável, pois o texto perde aí a diferença”. Sugere então um novo objeto, o “*Texto*”: não o objeto físico “que pode ser computado”, mas o movimento entre autor e leitor; o significado tem uma forma mais evidente, a denotação, analisável por uma “ciência literal”, e outra onde é “secreto (...), algo a ser procurado”, a conotação, da esfera da hermenêutica; os múltiplos significados formam um “plural”, um entrelaçado irreduzível, que funciona numa lógica de jogo, num “movimento serial de desconexões, sobreposições, variações”, pelo que o Texto não pode ser alvo de uma teoria ou crítica, porque é um “espaço *social*”, onde nenhuma interpretação singular impera (Barthes, 1977: 156ss, 164). Barthes diz “*Texto*”, mas refere-se a todos os *media*, incluindo a música e o cinema. Eco (e.g., 1990 [1978]; 1993 [1979]: 7) dedica-se à Semiologia e Sociologia das narrativas (fala das literárias, mas as suas ideias são extensivas a outros *media*), e descreve a “atividade cooperativa” que permite “extrair do texto o que ele não diz (mas pressupõe, promete, implica e subentende), a preencher espaços vazios, a unir o que existe nesse texto com o tecido da intertextualidade.” Como veremos, explora também a questão dos mundos “possíveis” e a adaptação (Eco, 2005), pelo que é citado extensivamente neste trabalho.

Estes autores abordam outra questão popular nesta fase: a *intertextualidade*, também chamada *dialogismo* ou *polifonia*. Trata-se das relações que os textos mantêm uns com os outros e com o seu contexto mais lato. O formalista russo Mikhail Bakhtin (1975 [1936]: 259) é o primeiro a explorar o assunto, a que chama “dialogismo”; refuta o foco exclusivo da estilística tradicional na unidade e no fechamento da obra, já que o discurso “é um fenómeno social”, não só ao nível do conteúdo, mas também do estilo. O romance caracteriza-se por cruzar discursos, a “voz” do autor e as “heteroglossias”, os modos de falar heterogêneos de distintos grupos sociais, que revelam as suas “visões do mundo”; essas vozes entram aí em “dialogismo”,

“numa interação viva, cheia de tensão”, que antecipa ainda a resposta do leitor (Bakhtin, 1975 [1936]: 262/3, 271, 279/80). Já nos anos 1970, Julia Kristeva cria o conceito de “intertextualidade”, que tem sucesso imediato. Kristeva (1984: 69, 36) vê a linguagem como um “duplo”, a relação não só entre significante e significado, mas entre “*um e outro*”; centra-se nas práticas “*translinguísticas*” e vê o texto como uma “*produtividade*”, onde “várias elocuições, tomadas de outros textos, se intersejam e neutralizam umas às outras”; o “ideograma” é a “função intertextual lida como ‘materializada’ aos diferentes níveis estruturais de cada texto, (...) dando-lhe as suas coordenadas históricas e sociais”. Contudo, os conceitos destes autores são por vezes mal aplicados, porque se referem à influência do contexto e dos discursos sociais na criação do romance, e não a relações entre textos concretos. Barthes (1970: 25ss), por sua vez, diz que o texto pode ser lido através de cinco “Vozes” ou “códigos”: o *hermenêutico*, os enigmas no texto; o *sémico*, que permite construir a personagem; o *proairético*, dos comportamentos; o *simbólico*, das associações simbólicas; e o *cultural*, ligado a algum tipo de ciência ou saber. Mas, os códigos são “saídas do texto”; este é sempre lido em conexão com o contexto e outros textos: os códigos reenviam o leitor àquela “qualquer coisa que foi sempre *já* lida, vista, feita, vivida”; a literatura é uma rede “de vozes vindas de outros textos”, cuja origem “se perde”; desse entrelaçado surge o “inter-texto: a impossibilidade de viver fora do texto infinito – seja esse texto Proust, ou o jornal quotidiano, ou o ecrã de televisão” (Barthes, 1970: 19, 28; 1973: 59).

Segundo Graham Allen (2005: 3/4), estas teorias substituem a objetividade e certeza pela “indeterminação, incomunicabilidade, (...) prazer e jogo”, mas o conceito também é usado para “dizer coisas definidas, estáveis e incontestáveis sobre os textos literários.” Genette (1986: 97: 1982), por exemplo, fala em geral de “transtextualidade”: “tudo o que [põe o texto] em relação, manifesta ou secreta, com outros textos”, que inclui cinco grandes tipos de relações; entre elas, a “hipertextualidade” é a que mais nos interessa, pois é a que produz textos derivativos. Genette (1982: 451) figura o hipertexto como um “*palimpsesto*, onde vemos, sobre o mesmo pergaminho, um texto sobrepor-se a outro que ele não dissimula totalmente, mas que deixa ver por transparência.” Todas estas teorias se limitam à literatura, mas a intertextualidade existe em - e entre - todos os *media* (e.g., Genette, 1982: 443; Barthes, 1973: 59). Fiske (1994: 15) fala sobre a intertextualidade no contexto da televisão, mas diz que cada programa não “é confinado pelos limites do seu *medium*”, é lido em relação a outros programas e a “outros *media* culturais”. O autor explora sobretudo as relações estabelecidas na interpretação, “no espaço *entre* textos”, onde o leitor “ativa” certos sentidos e relações e não outros (Fiske, 1994:

108). Para nós, tanto as relações verificáveis nos textos como as que, mais vagas ou só aparentes, são estabelecidas pelo interpretante, à margem do texto, são importantes, mas centrarmo-nos sobretudo nas primeiras. Com efeito, a noção de intertextualidade é hoje tão popular quanto polissêmica, correndo até, segundo G. Allen (2005: 1/2), o risco de representar algo diferente para cada autor; mas, em geral, assume-se que nenhum texto, literário ou outro, tem um “sentido independente”, porque todos se relacionam.

O Pós-Estruturalismo está também associado à Desconstrução, que surge em França, na mesma altura, com Jacques Derrida, Michel Foucault ou Jacques Lacan, e questiona as premissas estruturalistas, realizando “um distanciamento da explanação pela origem, da ordem por oposição, da significação fixa ou fechada, e da pessoa como um sujeito unificado” (Crasnow, 1987: 190). A Desconstrução assume que “a incerteza é inerente à atividade de criar sentido através dos signos”, em qualquer linguagem, pelo que é impossível encerrar todas as questões (Abbott, 2008: 210). Derrida (1967: 101-3) diz que a “episteme” tende a explicar o mundo através da ideia de *estrutura*, reportando-o a um centro, que é certeza e verdade, tentando limitar a multiplicidade e incerteza, que é fonte de angústia, reunindo-os numa “história do sentido”, com uma origem (*archè*) e um fim (*telos*). O autor contrapõe uma postura crítica, assente na noção de “jogo”, que afirma um “mundo de signos sem culpa, sem verdade, sem origem, oferecido a uma interpretação ativa”; aí, “tudo se torna discurso” e continua a haver um centro, pois o analista não pode fugir à própria herança cultural, que quer desconstruir, mas a solução está em que a linguagem reclama a sua própria crítica (Derrida 1967: 104, 121/2, 109). Foucault (1992 [1969]), menos vago, questiona a noção de “obra”, que não é uma ou fechada como se supõe, e de “autor”, que não é uma pessoa concreta, mas uma “função” cultural. A Desconstrução americana continua este debate (Crasnow, 1987: 56). Hillis Miller (1982: 1), por exemplo, explora, em termos filosóficos, a forma como o leitor interpreta um romance pela “identificação de recorrências”, de repetições de elementos do texto e externos. Harold Bloom (1991 [1973]) também é associado à Desconstrução, apesar de não o assumir; descreve a “ansiedade da influência”, que explicaremos mais tarde.

A Desconstrução é vista com reserva, porque faz uma interpretação “selvagem, divertida e, por vezes, bizarra”, mas “apenas põe em evidência as virtuosidades do intérprete”, divertindo-se “em destacar um só traço, uma só citação” (Durand, 1998: 252). O sentido é por vezes “desconstruído até ao absurdo” (Murray, 1997: 5). Para Crasnow (1987: 56), a “recusa do sentido final”, aliada ao “maneirismo polémico”, gera acusações de “individualismo anárquico”;

mas a corrente faz revelações essenciais sobre a “representação e consciência”. Abbott (2008: 210) diz que ela perdeu o “cachet” inicial, mas impacta de modo “permanente a forma como vemos.” A leitura deixa de ser vista como passiva e, a significação, como estável (Andrew, 1984: 92). A corrente não dá um contributo direto para o nosso trabalho, mas põe em causa ideias normativas que têm toldado, como veremos, o estudo da propagação.

O questionamento da unidade do sentido e das “ideias humanistas cristãs ou liberais do eu” (Lodge 2011 [1991]: 183) leva a que se afirme a “morte do autor”, numa rutura com a sua habitual superiorização e a defesa da intocabilidade da obra nos estudos literários e filmicos. Foucault (1992 [1969]) e Barthes (e.g., 1977: 142ss) defendem que o Autor é uma invenção moderna, fruto da cultura burguesa, capitalista e positivista, mas ele não é necessário à fruição de uma obra. Barthes (1977: 142) diz que, quando “um facto é *narrado* (...) fora de qualquer outra função que a própria prática do símbolo em si, esta desconexão ocorre, a voz perde a sua origem, o autor entra na sua própria morte, a escrita começa.” Como diz Alves (2008: 1145), “o sujeito é figura pouco cara aos ventos da pós-modernidade.” Mas, isto não significa a abolição radical do autor: “Trata-se, sim, de localizar o espaço deixado vazio pelo [seu] desaparecimento” (Foucault, 1992 [1969]: 41). Barthes (1973: 45/6; 1977: 147) diz que nós “desejamos” a figura do autor, mas discuti-lo é “impor um limite a esse texto, fornecê-lo de um significado final”; o espaço onde reside a unidade do texto é o *leitor*, que é não só o seu consumidor, mas também produtor. Ao afirmar a morte do autor, Barthes (1977: 143, 162) pretende apenas “restaurar o lugar do leitor”, o que permite juntá-los “numa única prática significativa”.

Assim, o Pós-Estruturalismo caracteriza-se também pela ênfase no recetor, na chamada crítica *reader-oriented* ou *reader-response*, com autores como Stanley Fish, Wolfgang Iser ou Wayne Booth. Eles não formam uma corrente unificada, mas deslocam a atenção do texto para o processo de leitura, o leitor, a sua interação com o texto e condições históricas e sociais (e.g., Appleyard, 1991: 4ss). A ideia essencial é que a obra não é o texto objetivo, mas um objeto virtual, que só se realiza quando é lido; a atividade do leitor, então, não é passiva, e o sentido não está embebido no texto (e.g., Iser, 1980: 50, 54/5; Fish, 1980: 172). Aqui, podemos incluir estudos retóricos, como o de Booth (1983), sobre o poder de persuasão dos textos literários, e estudos estruturais, pós-estruturais e desconstrucionistas focados ainda no texto, no leitor abstrato, ideal ou implícito, como alguns de Barthes e Eco (cf. Appleyard, 1991: 6/7; Tompkins, 1980: xii/xiii). Appleyard (1991: 8) diz que, o mais das vezes, “o leitor nestas teorias não é ainda mais do que um constructo genérico...”. Para Certeau (1988: 170), estudos como os de

Barthes representam progresso, mas “a história das viagens do homem através dos seus próprios textos permanece em grande medida desconhecida.” Estes estudos são, contudo, informativos porque, apesar de focados na literatura e de diferirem do que pretendemos fazer, permitem perceber como a interpretação efetiva das narrativas se processa. Para Tompkins (1980: x), a vantagem é que “a leitura e a escrita dão as mãos, trocam de lugar, e finalmente tornam-se indiscerníveis como apenas dois nomes para a mesma atividade”.

Estes progressos dão origem a uma “Narratologia pós-clássica”, interdisciplinar, não ocupada em “escavar novas fundações conceptuais”, mas em “enriquecer [reciprocamente] outras áreas de estudo”, como a medicina, sexualidade ou história (Herman, 1999: 20). Para além dos estudos que recorrem à Psicanálise de Freud ou ao Marxismo, os *Cultural Studies*, formados por uma “constelação” de correntes, como o multiculturalismo, o pós-colonialismo ou a teoria feminista, têm uma perspetiva marcadamente política: abordam questões de poder, dominação e normatividade, em grupos e práticas marginalizados (e.g., Stam, 2005: 11). Estas correntes, como diz Martins (2011: 32), “deslocam os estudos da cultura no sentido dos públicos, dos utentes, dos amadores, da criatividade nas margens e em artes menores”, da cultura popular; centram-se no estudo dos *media*, nomeadamente os digitais, e nas relações sociais através deles, para compreender a cultura e sociedade. Em comum, têm “o seu impulso igualitário, a sua crítica de normatividades silenciosamente assumidas, não percebidas, que colocam o ser-se branco, europeu, homem e heterossexual no centro, enquanto se marginaliza tudo o que não é normativo” (Stam, 2005: 11). Os estudos pós-estruturalistas em geral desviam a atenção da literatura (da “alta literatura”), para se concentrarem em outros meios, como o cinema, televisão, banda desenhada, redes sociais ou videojogos (Martins, 2011: 32), e em outro tipo de mensagens, como notícias e publicidade (Branigan, 1992: xi).

Outros estudos são sociológicos e analisam as diferenças sociais, género, classe social, nível económico, raça e cultura (Appleyard, 1991: 12). Alguns centram-se em grupos de leitores que partilham interpretações de textos particulares, valores e experiências, nas comunidades e “estratégias interpretativas” (Fish, 1980). Esta abordagem centra-se na interpretação, mas numa perspetiva social, intersubjetiva, na forma como a realidade social se estabelece no seio de uma luta constante de representações (Martins, 2002a: 118). Neste domínio, destacamos estudos como o de Michel de Certeau (1988), sobre como os consumidores “caçam furtivamente” os materiais das elites, ou o de John Fiske (1998), que explora as “funções culturais” dos bens de consumo, desde os *jeans* às narrativas, não consumidos só pelo seu valor instrumental, mas por

valores identitários. Para Appleyard (1991: 12), estes estudos sugerem que há muito a descobrir sobre as influências sociais na experiência das histórias, mas, à época, são ainda deficitários e pouco consensuais. Quanto a estudos empíricos de recepção, o déficit mantém-se até hoje.

### **Influências da Filosofia, Psicologia e Biologia**

Entretanto, a interdisciplinaridade leva ao surgimento de correntes que aplicam achados de disciplinas como a Filosofia, Psicologia ou Biologia ao estudo da narrativa. A *Teoria da Ficção*, por exemplo, surge na década de 1970, com teóricos literários como Pavel, Doležel, Ryan ou Eco, que aplicam achados da Filosofia Analítica, a saber, a Teoria dos Mundos Possíveis, ao estudo da ficção; baseiam-se na discussão dos objetos não existentes de filósofos como Meinong e Parsons. A Filosofia trata tradicionalmente a ficção “como um fenómeno desviante” da linguagem, já que se refere a algo que não existe (Pavel, 1986: 1). Estes autores contra-argumentam que a realidade não se limita à “soma do que existe fisicamente”: ela é constituída pela “soma do imaginável” (Ryan, 2013a: 1). Thomas Pavel (1986: 2), um dos pioneiros, diz que a ficção permite “verificar o poder explanatório de hipóteses e modelos lógicos” num ambiente livre de constrangimentos. Eco (e.g., 1993 [1979]: 119ss) diz que, ao ler um texto, o leitor estabelece previsões sobre “o que é possível”, como faz na vida real. Estes autores reanimam a discussão sobre “a verdade literária, a natureza da ficcionalidade” e sua relação com o real, e orientam a análise para “as propriedades da existência e dos mundos ficcionais” (Pavel, 1986: 9/10). Eco (1993 [1979]) define as “condições metalinguísticas” da construção de mundos e Ryan (1991: 31ss) descreve a “acessibilidade” dos mundos possíveis, a sua ligação lógica ao mundo atual. Bruner (e.g., 1986; 1991) não se associa a esta teoria, mas tem ideias muito idênticas, aliando achados da Psicologia Cognitiva. A Teoria dos Mundos Possíveis tem, para Ryan (2013a: 6-13), múltiplas aplicações, mas há ainda muito a fazer. Doležel (1998: 2) diz que a Filosofia Analítica é útil pelo seu “espírito de pensamento crítico e rigor conceptual”, que falta muitas vezes aos estudos da ficção, mas, na era atual, urge criar “uma teoria unificada da ficcionalidade”. As premissas desta teoria são essenciais para o nosso estudo, pois a construção mental dos mundos ficcionais é a base da propagação, mas os estudos concretos, dado o seu cariz filosófico, são menos informativos do que o esperado. Muitos trabalhos são, como diz Ryan (2013a: 13), exercícios puramente lógicos, que acrescentam pouco ao saber sobre a ficção; os mundos ficcionais devem ser explorados “num contexto mais lato”, junto com o jogo e o faz-de-conta, e recorrendo a áreas como “a ciência cognitiva (...), a psicologia



evolucionária, a filosofia da mente, a teoria dos atos de fala, e o estudo dos jogos...”

Desde a década de 1970, o Darwinismo é também reanimado e aplicado às ciências sociais e humanas: refuta-se a ideia construtivista de que tudo é adquirido, propondo que a biologia têm um papel capital na atividade humana, apesar de ser colmatada pela experiência (e.g., Bordwell, 2009a; Boyd, 2009: 2). Esta corrente estende-se à ficção, com autores como Brian Boyd (2009) ou Jonathan Gottschall (2012). A sua aplicação é vista com reserva, pois há relutância em aceitar que ela explique fatores humanos (Boyd 2009: 2), em particular a arte e a ficção, vistas como “uma espécie de reserva sagrada” da imaginação (Gottschall, 2012: xv). Mas, para Boyd (2009: 3, 11), estes “medos estão deslocados”: os genes tornam-nos propensos à arte, mas não definem como a usamos. Esta teoria é de um interesse reduzido para nós, mas desperta o interesse no Cognitivismo, que emerge na década de 1970, mas só na de 1990 se reflete nos estudos filmicos (Branigan 1992: xii). A ciência cognitiva é necessária no estudo da narrativa, segundo Bordwell (2008: 4), para “equilibrar” o pendor para o humanismo e os estudos culturais. Aplicada à Narratologia, ela permite analisar as operações mentais que nos permitem criar e compreender ficção (Ryan, 2004: 3; Freeland, 1997: par. 1) e a nossa atração por ela (Zunshine, 2006: 4). Esta corrente é muito interdisciplinar, recorrendo à Psicanálise, Antropologia, Estudos da Linguagem e Inteligência Artificial. Representam-na autores como Lisa Zunshine, Mark Turner ou J. A. Appleyard, na literatura, e Patrick Hogan, Richard Allen, Jonathan Cohen ou Edward Branigan, no cinema. Aqui, o Cognitivismo rejeita, segundo Freeland (1997: par. 2), as “explicações psicanalíticas de reações neuróticas dos espectadores ou a vitimização ideológica pelo cinema”. Tenta-se explicar o processamento cognitivo da informação, a sua compreensão através de culturas e as respostas emocionais do espectador (Bordwell, 2009a; Freeland, 1997; Hogan, 2008), ou a suposta “ilusão de realidade” que os filmes geram (Cohen, 2001; R. Allen, 1995). Esta abordagem tem algumas limitações: só permite explicar certos aspetos das práticas narrativas (Branigan, 1992: 16), sabe-se pouco sobre como a mente funciona (e.g., Zunshine, 2006: 6), e é necessário aprofundar o diálogo com outras disciplinas (Freeland, 1997: par. 30), pois os aspetos históricos e culturais também têm influência (e.g., Jensen, 2002: 37; Mittell, 2015: 5; Bordwell, 2009a: par. 26). Esta abordagem não é adequada à nossa investigação, mas usamo-la pontualmente, como muitos autores atuais (e.g., Bordwell, 2009a; Thompson, 2003; Mittell, 2015), pois ela fornece ideias instrutivas sobre o processamento cognitivo da informação narrativa, enfatizando que cada *medium* é uma forma diferente de acionar a “mesma empresa cognitiva mais geral” (Branigan, 1992: 16/7).

## O estudo da narrativa na era da convergência mediática

Com esta evolução, nos últimos anos, há uma “explosão de pesquisa energética e altamente inteligente” (Abbott, 2008: xiii), uma “pequena renascença”, que “repensa e recontextualiza” as teorias clássicas; a área sofre uma “metamorfose sustentada” e divide-se em várias “Narratologias” (Herman, 1999: 1). Autores como Paul Copley, David Herman, Marie-Laure Ryan, Werner Wolf, Porter Abbott ou Gary Morson atentam a fenómenos mais específicos ou aprofundam conceitos básicos, como história e ficção, causalidade, temporalidade, etc. Esta Narratologia é fortemente interdisciplinar e abre-se a outras formas narrativas, como a linguagem natural, a narrativa da imprensa, ou alegações jurídicas, e a outros *media* (cf. Herman, 1999: 21/2; Reis & Lopes, 2007: 285/6; Abbott, 2008: 182ss).

A televisão tem sido muito estudada, mas como *medium*: muitos não a veem como arte, e sim como um *medium* inferior ao cinema e outros (e.g., Hutcheon, 2006: 3; Mittell, 2009: 2; Thompson, 2003: 1). Certos autores (e.g., Popper & Condry, 1995) acusam-na de ameaçar a educação das massas, a cultura e a democracia, por se caracterizar pelo sensacionalismo; por isso, muitos estudos centram-se no impacto e receção sociais da televisão, na interpretação e na ideologia (Thompson, 2003: 3/4; Policarpo, 2006: 12). Tendem a focar não programas singulares, mas o “campo mais lato de produção cultural”; a noção de “fluxo” supõe que fazemos sentido de toda a programação em conjunto (Thompson, 2003: 3). Assim, os estudos narratológicos e estéticos são raros, até repudiados (e.g., Cardwell, 2002: 4; Mittell, 2015: 3). Thompson (2003: 3, 36/7) diz que raramente se aplica os métodos dos estudos literários e filmicos à televisão, e os únicos trabalhos sobre a narrativa são os manuais de guionismo, que são instrutivos, mas limitados ao nível teórico. Porém, autores recentes têm realizado estudos deste tipo, assumindo que, como diz Thompson (2003: 2), e nós subscrevemos, a ficção televisiva é uma arte, que, como qualquer outra, pode ser “boa” e “má”.

Alguns dos estudos narrativos mais interessantes sobre a televisão enquadram-se na Poética. Bordwell (1985: xi) estuda a narrativa filmica como *processo*, a “atividade de seleccionar, arranjar, e representar material da história de forma a obter efeitos específicos num recetor.” A sua Poética descreve os princípios e técnicas básicos do cinema e a sua evolução, a forma ou estrutura global dos filmes, em particular a narrativa clássica de Hollywood (e.g., Bordwell, 1985, 2008; Bordwell & Thompson, 2010). Estes estudos centram-se nos filmes para analisar a forma e o estilo, usando dois métodos principais: o *analítico*, centrado nos princípios que guiam

a construção dos filmes e permitem atingir certos efeitos, e o *histórico*, que explora como eles evoluíram (Bordwell, 2008: 1, 23). A diferença entre esta abordagem e a nossa está só no facto de Bordwell se centrar nos efeitos estéticos e artísticos, enquanto que o nosso enfoque está no conteúdo das histórias, mas, em ambos os casos, o objeto de análise é a forma como o texto narrativo é construído, e o objetivo é teórico: definir princípios e processos narrativos fundamentais. Esta abordagem é comum aos estudos formalistas e estruturalistas, como vimos, mas os elementos textuais são entendidos com base no contexto, no processo de criação e receção das narrativas e nas evoluções ao longo do tempo. Bordwell (2008: 1, 4, 6) diz que a Poética invoca múltiplos fatores explicativos: “intenções artísticas, diretrizes do ofício, restrições institucionais, normas de pares, influências sociais e regularidades interculturais e disparidades da conduta humana”, recorrendo a áreas como a Teoria da Leitura, Psicanálise, Antropologia, Narratologia Comparada, Estudos Cognitivos e Evolucionários. Carroll (1989: 8) adota uma análise próxima explicativa, atenta aos mecanismos formais, “atributos representacionais e expressivos”, mas não restrita a eles, recorrendo a explicações contextuais.

Thompson (e.g., 1999, 2003) segue a mesma linha, mas também investiga a narrativa televisiva e a adaptação, pelo que acabamos por usar mais os seus contributos. Analisa, através de métodos formais, as técnicas específicas da televisão, como são produzidas e afetam os espectadores, em comparação com o cinema. Outros autores, como Zagalo e Barker (2006) e Mittell (e.g., 2006, 2010, 2015), centram-se na crescente complexidade narrativa e estética das séries dramáticas recentes. Mittell (2015: 3-6) desvia a atenção da cultura e da ideologia, para a “forma narrativa”, as estratégias narrativas usadas, tentando demonstrar que a televisão não é simplista, como se pensa; foca a crescente inovação e complexidade desde a década de 1990, que reanimam o interesse nas “dimensões formais e estéticas”, recorrendo, quando necessário, a achados sobre cognição e perceção e à poética orientada para o leitor; vê a “televisão como um fenómeno cultural” e “situa os desenvolvimentos formais dentro de contextos específicos de produção, circulação e receção”. Mittell (2009; 2010: 78, 98) defende ainda a legitimidade da avaliação estética em televisão e estuda a “mecânica da memória”, as técnicas destas séries para “envolver os espectadores e permitir a compreensão a longo prazo”, tentando identificar as técnicas narrativas que fazem da televisão “um *medium* distinto e esteticamente válido”.

As narrativas gráficas também têm recebido muito pouca atenção académica (e.g., McCloud, 1994: 6; Abbott, 2008: 123). Muitos chamam a banda desenhada (BD) de “nova arte”, mas a narrativa gráfica pode ser rastreada até à civilização pré-colombiana (McCloud,

1994: 10) ou às pinturas rupestres (Petersen, 2011: xiii). A BD moderna nasce no século XIX, mas demora “quase um século a penetrar os medievais muros das instituições universitárias” (Scolari, 2013b: 12). Ela demora a ser reconhecida como arte (McCloud, 1994: 163), mas, na década de 1960, alguns artistas e intelectuais europeus, como Eco, despertam a atenção para este “produto bastardo e desprestigiado” (Scolari, 2013b: 12). Muitos olham só as produções modernas e comerciais, como as de super-heróis (e.g., Petersen, 2011: xxi), vistas amiúde como “revistas vistosas e coloridas cheias de má arte, histórias estúpidas e tipos em collants”, como “coisa de criança (...) barata, descartável” (McCloud, 1994: 2/3) ou “o filme do pobre” (Marion, 1993: 83). A arte gráfica e a escrita são também avaliadas muitas vezes em separado; a sua união é desdenhada e atribuída a um comercialismo grosseiro (McCloud, 1994: 140; Marion, 1993: 82/3). Will Eisner e Scott McCloud, ambos criadores de BD, produzem os primeiros esforços teóricos sobre a forma dos *comics*, tentando legitimar a arte e descrever a sua linguagem. Eisner (2000 [1985]) chama-lhe “arte sequencial”, incluindo várias formas de narrativa gráfica. McCloud (1994) defende a legitimidade desta arte; muitas obras são de facto de fraca qualidade, mas a BD pode ser usada de muitas formas, e tem uma linguagem própria.

Estes estudos têm, no entanto, sido criticados porque são teoricamente fracos. Thierry Groensteen (2007), pelo contrário, faz uma análise semiótica pioneira, muito reconhecida, da linguagem da BD, assente no quadro ou vinheta, a sua unidade básica. O estudo, contudo, é menos voltado para a narrativa, pelo que não nos é tão útil. O narratólogo Philippe Marion (1993), por sua vez, compara o processo de criação da BD com o de outras artes, como o cinema. Mas, no século XXI, têm surgido outros trabalhos interessantes, por exemplo, sobre a evolução histórica da BD (e.g., Petersen, 2011), ou em conexão com a transmediação (e.g., Scolari, 2013b; Aldama, 2010). Abbott (2008: 123) acredita que esta arte “está apenas agora a ser teorizada à medida que ganha um certo nível de respeito através do inovador trabalho de artistas como Scott McCloud, Frank Miller e Neil Gaimon.” Mas, como diz Petersen (2011: xv), ela “permanece uma categoria esquiva entre a arte e a literatura que se tem debatido para estabelecer (...) [as suas próprias] teorias...”. Para Scolari (2013b: 13), a BD, como os videojogos, continua “sob suspeita”, mas o estudo dos videojogos parece ir “por um carril preferencial”, ao passo que o da BD permanece periférico.

Os meios digitais atraem as atenções académicas em força, em especial no que diz respeito à coerência, cronologia e limites das narrativas (Abbott, 2008: 32), a interatividade e a hipertextualidade. Destacamos aqui autores como Janet Murray (1997), que explora as novas

formas e experiências narrativas que nascem com o computador, Carolyn Miller (2008), que descreve vários modos de narrativa digital e suas semelhanças com formas narrativas arcaicas, falando também na transmediação, ou Mary-Laure Ryan (e.g., 1991, 2001, 2004, 2013a, 2014), que recorre a noções como inteligência artificial, realidade virtual, interatividade e hipertexto, para construir novas teorias narrativas ou ajustar as antigas, abordando a narrativa em geral, as digitais e através dos *media*. Lev Manovich (2001: 6-10) tenta definir a linguagem dos novos *media* e documentar o seu advento e evolução; realiza uma análise formal, mas situa-os na história da cultura mediática, recorrendo à “história da arte, teoria literária, estudos dos *media*, teoria social”, mas sobretudo à teoria e história do cinema e à ciência computacional.

Os videojogos são uma área de estudo especialmente prolífera. Scolari (2013b: 14) diz que a “ludologia” é um campo profundamente interdisciplinar, pois está na charneira de várias áreas. Mas, a ala mais radical, a escola escandinava, de Espen Aarseth, Markku Eskelinen ou Jesper Juul, funciona sob o lema: “jogos são jogos, histórias são histórias” (Ryan, 2008: 409), de que falaremos no capítulo dos *media*. Aarseth (1997) vem dos estudos literários, mas tenta desenhar um espaço próprio para os objetos “ergódicos”, entre eles os jogos de computador. Eskelinen (2001) é um dos mais radicais; defende que o estudo narrativo tem retardado o da mecânica própria dos jogos. Juul (2001: par. 57) diz que “depende demasiado de teorias existentes far-nos-á esquecer o que faz dos jogos jogos”; é preciso atentar aos seus elementos únicos. Ryan (2008: 409) explica que a raiz desta oposição é o “medo de colonização dos estudos dos jogos pela teoria literária”, que revela “tendências imperialistas”. Segundo Salen e Zimmerman (2004: 379), os teóricos literários “têm gravitado para o estudo dos jogos de computador”, mas analisam-nos sob a “perspetiva do seu próprio campo”, o que gera “guerras territoriais”. Klevjer (2002: 196/7), pelo contrário, acha que a rivalidade “leva a um pessimismo desnecessário quanto à colaboração entre narrativa e o lúdico”; temos de entender o que sucede nesse encontro, bem como “questões de compreensão, identidade e ideologia”. Salen e Zimmerman (2004) desenvolvem ferramentas para entender os atributos particulares dos jogos, mas baseiam-se na ideia de “jogo significativo”, significado que é potenciado pela história. Mas, a área está ainda em construção e o seu objeto não alcançou a maturidade (Scolari, 2013b: 18). Para Salen e Zimmerman (2004: xv, 72), a “cultura em geral ainda não vê os jogos como um esforço nobre, ou sequer particularmente útil”; a própria definição de jogo é problemática e tem sido usada para estudar outros fenómenos, como “o ‘jogo’ de sentido na linguagem e literatura.” Contudo, a área é cada vez mais proeminente no contexto académico (Scolari, 2013b: 13).

Os novos *media* trazem muitas inovações, não só tecnológicas, mas também culturais, pelo que os estudos sociológicos, etnográficos e culturais ganham fôlego. Autores como Henry Jenkins (2006a) ou Carlos Scolari (2008) investigam as alterações que a tecnologia digital inspira na cultura. Jenkins (e.g., 2006a, 2006b, 2013) fala sobre a “cultura da convergência”, as complexas dinâmicas entre *media* (novos e velhos) e participantes (consumidores, produtores e académicos), o seu impacto na cultura popular e a cultura fã, subgrupos especialmente ativos e centrais nesta era. Em *Spreadable Media* (2013), Jenkins, Sam Ford e Joshua Green abordam a circulação de conteúdos, que é, hoje, fundamental. Estes trabalhos assumem uma abordagem etnográfica, dos estudos culturais, mas abordam a receção e a produção, economia e política dos *media* e também descrevem textos formalmente, como as narrativas transmediáticas. Jenkins (2006a: 12; 2013: 5) diz que hoje não há um ponto de vantagem único para entender estas mudanças, pelo que adota alternadamente a perspetiva de vários intervenientes, ou a de académico e fã ao mesmo tempo, para promover uma ação consciente, democrática e eficaz. Ao serem tão diversificados, estes estudos dão múltiplos contributos à presente investigação.

Outros estudos adotam a perspetiva mais estrita da economia ou política dos *media*, mas também são úteis, pois descrevem o contexto da transmediação. Marsha Kinder (1991) analisa como vários *media* contribuem para formar um “supersistema de entretenimento” marcado pela “intertextualidade transmediática”. Janet Wasko (1994) fala sobre o modo como as inovações tecnológicas, económicas e políticas têm mudado a indústria de Hollywood, levando o cinema “para além do grande ecrã”. Jonathan Gray (2010) produz um estudo muito útil sobre “paratextos”, as proliferações que rodeiam enunciados primários como filmes ou séries televisivas, que os promovem e influenciam o seu sentido. Outros trabalhos acercam-se mais das Ciências da Comunicação e Semiótica, como os de Scolari, que aborda a linguagem e a sintaxe dos meios interativos (Scolari, 2003), as “transformações do ecossistema mediático” (Scolari, 2008: 26) e também, ao nível cultural, comunicativo e social, novos fenómenos, como os videojogos, a “gamificação” e as narrativas transmediáticas (Scolari, 2013a, 2013b).

A rápida evolução dos últimos anos desperta ainda a atenção para estudos históricos. Walter Ong (2005 [1982]: 2) investiga já a evolução desde a cultura oral primitiva, passando pelas culturas do manuscrito e da imprensa, até à cultura eletrónica que elas possibilitaram. Este tipo de estudo, como os de McLuhan sobre a “aldeia global” (2002 [1962]) e os *media* como extensões do homem (2008 [1964]), produz resultados desconcertantes, pois desmistifica ideias naturalizadas, mas que são fruto dos *media* que usamos. A “arqueologia mediática” de

Lisa Gitelman (2006) descreve a evolução mediática como um processo gradual e não uma série de “revoluções”. Outros realizam arqueologias mais específicas: Scolari (2014), das narrativas transmediáticas, e Petersen (2011), das narrativas gráficas. Aarseth (1997: 108/9) também apela à “curiosidade histórica” sobre os jogos de computador. Muitos convergem com Mittell (2015: 5) quando diz que “as inovações são vistas não como descobertas criativas por artistas visionários, mas no nexos entre numerosas forças históricas que trabalham para transformar normas e possibilidades.” Carlón e Scolari (2009: 7) dizem: “Vivemos um momento de transição, e para podermos entender o que aí vem não podemos deixar de olhar o passado...”

Para além disso, cada vez mais autores se dedicam às histórias através dos *media*, já que o estudo das diferentes versões revela exemplarmente as peculiaridades de cada *medium* (Chatman, 1980: 122/3). Jost (2004: 71) desenvolve uma “Narratologia Comparada”, usando a adaptação “para forjar conceitos mais precisos e produtivos” sobre a narrativa. Marion (1993) propõe uma “mediagenia”, ou estudo da génese da narrativa em diferentes *media*. Gaudreault e Marion (2004), na sua “mediática narrativa”, exploram as potencialidades e limites de vários *media*. Algumas antologias recentes (Ryan, 2004; Grishakova & Ryan, 2010; Ryan & Thon, 2014) também o fazem. Alguns artigos reavaliam as ferramentas da Narratologia clássica para construir uma “teoria narrativa transmedial de larga escala” (Ryan, 2004: 5), através do estudo de casos expressivos do poder narrativo de cada *medium* (Grishakova & Ryan, 2010: 2). Em *Storyworlds across Media* (Ryan & Thon, 2014: 1ss), o termo “*across*” é usado tanto no sentido de comparação dos *media* como no de expansão de mundos transmediais; por isso, analisam vários tipos de propagação. *Characters in Fictional Worlds* (Eder, Jannidis & Schneider, 2010) tem uma abordagem próxima, focada nas personagens que se espraem por vários *media*, as “personagens transmediais”, tentando mapear os estudos existentes, dada a sua dispersão. Autores como Aldama ou Richardson exploram como estas personagens são transpostas entre meios e as técnicas usadas. Nestas coletâneas, alguns autores focam-se mais no fenómeno a que nos dedicamos. Esta abordagem é, como a Poética, a mais adequada para a nossa análise, apesar de ser ainda incipiente e conceptualmente confusa. A transposição de histórias entre *media* recebe vários nomes, como transmedialidade, intermedialidade ou transficcionalidade. Grishakova e Ryan (2010: 3) dizem que a questão da terminologia se tornou “um verdadeiro pesadelo”. Para Scolari (2014: 2383), “é quase impossível sumarizar em poucos parágrafos os debates em curso e por resolver que estes estudos geraram.”

Em geral, Abbott (2008: xiii/xiv) diz que, apesar dos claros avanços nos últimos anos,

“ainda não há um consenso sobre qualquer dos temas-chave no estudo da narrativa”, talvez porque ela é uma capacidade humana inconsciente, “que frequentemente parece desafiar os nossos melhores esforços analíticos para a exatidão.” É, contudo, consensual que é o recurso à interdisciplinaridade que permite a aproximação à sua compreensão. Por isso, recorreremos, em maior ou menor extensão, a cada uma destas abordagens, para além, é claro, dos estudos mais específicos sobre os tipos de práticas derivativas concretas, que reveremos no terceiro capítulo.

## **2. O CONCEITO DE NARRATIVA**

Após este sumário, é preciso definir os conceitos narrativos essenciais para a discussão proposta. Quando falamos em “narrativas”, geralmente referimo-nos a enunciados que contam histórias, mas o conceito não é nem óbvio nem consensual. Bal (1987: 11) diz que um dos primeiros problemas com que se depara a Narratologia é “a formulação das características com que conferir limites a esse corpus”, já que o texto narrativo “não é certamente sempre simples”. Isto acontece porque, como diz Cobley (2001: 2), “até a mais ‘simples’ das histórias está embutida numa rede de relações que são por vezes espantosas na sua complexidade”.

Os estudos mais antigos são, como vimos, dedicados à arte literária ou dramática, pelo que o termo *narrativa*, apesar de ser usual, não é definido de forma transversal durante muito tempo. Reis e Lopes (2007: 271) dizem que ele pode assumir várias aceções: “narrativa enquanto enunciado, narrativa como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado, narrativa como ato de os relatar (...) e ainda narrativa como modo, termo de uma tríade de ‘universais’ (lírica, narrativa e drama)...”. Enquanto conteúdo, Genette (1995 [1972]: 23/4) diz que a narrativa é vista como a “sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto [do] discurso”. Mas, este uso não é hoje muito vulgar, sendo neste sentido usados termos como “história” ou “fábula”. Sobre eles falaremos adiante; por ora, vejamos as outras aceções.

### **A narrativa enquanto ato: narração**

No sentido estrito, a narrativa pode ser entendida como *ato de narrar*, a atividade verbal do narrador, ou *narração*. Segundo Genette (1995 [1972]: 24), esta aceção designa “o ato de narrar tomado em si mesmo”. O facto de a narração verbal ser associada ao *medium* literário, no entanto, levou a que muitos negassem o estatuto de narrativa a enunciados de teatro ou cinema. A discussão, desenhada por Platão e Aristóteles, refere-se à dicotomia entre *mimesis* e *diegesis*, ou mais recentemente, entre *showing* e *telling*. Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 103,



106) diz que todas as artes visam “imitar” a vida, logo, são “miméticas”, mas há três modos de “*mimesis*”: o *narrativo*, típico da epopeia, onde a imitação se faz através do relato verbal das ações pelo poeta, ao passo que, no modo *dramático*, a imitação é feita pela dramatização dos atores (o filósofo fala ainda do modo *misto*, que combina os dois). Platão (2005 [séc. IV a.C.]) distingue o modo dramático (*mimesis*), que “imita” fisicamente as ações humanas, do *narrativo* (*diegesis*), que conta a história através da narração verbal. Mas, o seu conceito de *mimesis* pode também significar a imitação da vida pela arte (cf. Cobley, 2001: 57ss). Estes autores, porém, não usam a distinção para excluir do seu objeto uma das formas, mas para as diferenciar. Genette (1976 [1966]: 256ss) também usa esta distinção, mas para definir as “fronteiras” da narrativa, excluindo inicialmente o modo dramático do teatro. Mas esta explicação é muito confusa, pois baseia-se nas diferentes formas de “imitação” ou “reprodução”. Autores mais recentes também excluem as artes dramáticas da noção de narrativa, como Prince (1988: 58), que afirma que uma peça não é uma narrativa, porque os eventos, “em vez de serem relatados, ocorrem diretamente no palco”. Bal (1987: 125/6) diz que o texto narrativo é “aquele em que um agente narrativo conta uma história”; isto que sugere uma narração verbal, mas a autora fala do cinema e de outras artes dramáticas como igualmente capazes de relatar uma história.

A distinção entre *mimesis* e *diegesis* gera um manancial de discussões teóricas (e.g., Lubbock, 2006 [1921]; Ricoeur, 1983; Lodge, 1984; Chatman, 1990; Cobley, 2001). Lubbock e a crítica americana reanimam as categorias clássicas, renomeando-as “*showing*” (mostrar), e “*telling*” (narrar) (cf. Genette, 1995 [1972]: 28). Mas, muitos autores aplicam os dois conceitos à literatura, que - dizem - tem um alto potencial para combinar estes modos: a *mimesis* nos diálogos e a *diegesis* no texto do narrador (e.g., Lodge, 1984: 93; Genette, 1976 [1966]: 261/2; Bal, 1987: 15). Vários autores (e.g., Lubbock, 2006 [1921]: 62) defendem até que a verdadeira obra literária é aquela em que o autor se abstém de “narrar”, de usar a própria voz, através dos modos “objetivo”, “impessoal” ou “dramático” de narração, que supõem ser “naturalmente superiores a qualquer modo” onde o narrador é evidenciado (cf. Booth, 1983: 8).

Preferências à parte, uns usam a dicotomia para distinguir diferentes artes, e outros para distinguir diferentes modos na mesma. A visão da narrativa como mera narração verbal é, assim, muito redutora, pois há outras formas de contar histórias, como já a *mimesis* de Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]) sugere. Em primeiro lugar, o cinema, o teatro ou a BD também podem narrar verbalmente, ter um narrador, apesar de isso ser pouco usual e ocorrer em regra pontualmente (e.g., Abbott, 2008: 79; Barthes, 1976 [1966]: 57). Em segundo lugar, como diz

Todorov (1976 [1966]: 240-2), na literatura, a distinção entre *mostrar* e *dizer* é demasiado “simplista”, pois a narração também pode mostrar e os diálogos narrar. Mais ainda, mesmo os autores que excluem o cinema e o teatro assumem que eles contam histórias. Prince (1988: 58), logo após dizer que o teatro não é narrativo, diz que há “diversos” *media narrativos*, como “a imagem estática e em movimento, gestos, música ou qualquer combinação ordenada destes”. Para Abbott (2008: 15), o “processo narrativo de representar eventos” pode ser realizado de várias formas; o narrador é só uma delas. Ryan (2004: 9-12; 2008: 412) crê que a linguagem verbal é o código semiótico que permite expressar mais facilmente a narrativa, mas os outros também permitem fazê-lo, porque a “narratividade” não está ancorada no ato de narrar: é a “habilidade de um texto, artefacto ou situação de evocar a representação mental a que chamamos uma história.” Chatman (1978: 9) sublinha que “os críticos literários tendem a pensar com demasiada exclusividade no *medium* verbal, apesar de que consomem histórias diariamente através de” outros *media*. Hutcheon (2006: 130) inclui mesmo um terceiro modo de envolvimento: o *interagir*, que envolve um “ato mental” diferente do *contar* e do *mostrar*.

Chatman (1978: 146/7) diz que, quando a narrativa é minimamente narrada, como nos filmes, temos a ilusão de que ninguém está a narrar, que a estamos a testemunhar, mas *há* narração. Segundo Booth (1983: 3ss, 8/9), mesmo na literatura, quer o autor mostre ou narre, fale ou não em nome pessoal, dá sempre uma visão pessoal da história; a ideia de que só o *showing* é artístico é uma redução conveniente da questão do ponto de vista. Chatman (1990: 3/4) defende, por isso, “uma definição de Narrativa suficientemente lata para enfatizar o que peças de teatro, filmes e romances têm em comum”, pois “as semelhanças (...) são mais importantes do que as suas diferenças”. Chamamos, então, “narração” à forma como uma história é relatada, que pode passar por mostrar ou contar verbalmente, em qualquer meio.

### **A narrativa enquanto modo ou função: narração versus descrição**

Um texto pode também obedecer a diferentes *modos*, ou *funções* de discurso. Para Genette (1986: 78/9), os *modos* são “anteriores e exteriores a toda a definição literária”. Há sobre isto várias tipologias. Bremond (1976 [1966]: 114) indica os modos descritivo, dedutivo e a efusão lírica, para além do narrativo. Chatman (1990: 7) propõe três “tipos de texto”: narrativa, descrição e argumento. Abbott (2008: 13) lista, para além da narração, a descrição, a exposição, o argumento e o “lírico”. A função lírica, mais estética, geralmente é indicada, mas não explorada nos estudos narrativos, talvez porque, como assinala Genette (1976 [1966]: 274),

a poesia se distanciou com o tempo da função “representativa” ou narrativa. Mas estas são diferentes funções que qualquer texto - *verbal ou não* - pode assumir.

Um texto “narrativo” é assim considerado quando o mais que faz é narrar, mas ele incorpora outros modos (e.g., Prince, 1988: 57; Bal, 1987: 133/4). As descrições podem ser secções independentes, dedicadas a “apresentar informação sobre o espaço por si só”, ou fragmentos textuais em que “se atribuem traços a objetos”, mas o objetivo é descrever e não narrar (Bal, 1987: 106, 135). Apesar de se poder dizer que as descrições “interrompem a linha da fábula”, elas são importantes, pois permitem “explicitar a relação entre elementos”, “motivá-los” e assim “naturalizar” a narração e tornar o conteúdo ficcional provável e crível (Bal, 1987: 136-8). As partes discursivas (argumentativas) são partes do texto que “não se referem a um elemento (...) da fábula, mas a um assunto público”; incluem “declarações sobre o estado material do mundo”, que comunicam a opinião do narrador, sua visão do mundo e ideologia (Bal, 1987: 133). Esta função pode ser equiparada ao “argumento” indicado por Abbott.

Genette (1976 [1966]: 262, 266/7) diz que esta é a segunda “fronteira” da narrativa: toda a narrativa inclui, “embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e de acontecimentos”, a narração, e de outro “representações de objetos e personagens”, a “descrição”; mas esta é “uma fronteira interior, e (...) bastante indecisa”, pelo que deve ser englobada na noção lata de narrativa, como os seus “aspetos”. Chatman (1990: 6, 8) diz que a melhor forma de definir a narrativa é “em contraste com o que ela não é”, com “outros tipos de textos”; mas, diferentes tipos de texto podem “funcionar *ao serviço uns dos outros*”, ainda que um possa ter, numa dada obra, uma função mais “servil”. Nós, como Branigan (1992: 192), cremos que a narrativa não é um tipo de texto, mas “uma forma particular de agregar e compreender informação”, diferente da que se encontra em “classificações, inventários, diagramas, dicionários, receitas”, ou outros. Para além de narrar, uma narrativa pode descrever, argumentar ou manifestar efusão lírica, e estas funções também podem ser cumpridas por outras linguagens além da verbal. Um enunciado será considerado narrativo se o mais que faz é narrar, do mesmo modo que os que privilegiam outra função constituem descrições, ensaios, poemas, etc. E isto implica que notícias, biografias, relatos de viagem, certos anúncios ou conversas quotidianas constituem igualmente narrativas.

### **A narrativa enquanto produto: o enunciado**

Ora, falta ainda explicar o que é *narrar*. A narrativa é, como diz Prince (1988: 58), ao

mesmo tempo um produto e um processo: o relato de “um ou mais eventos reais ou fictícios comunicados por um, dois ou vários narradores (mais ou menos declarados) a um, dois ou vários narratários (mais ou menos declarados).” Genette (1995 [1972]: 23) diz que este sentido, o “mais evidente e o mais central no uso comum”, designa “a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos.” Abbott (2008: 13) diz que a narrativa é a “representação de um evento ou uma série de eventos”; o evento (e não a série) é a condição básica. A maior parte dos autores exige mais do que um evento, mas Abbott (2008: 13ss) prefere a aceção “compacta e definível”, porque é essa capacidade que “produz os blocos de construção a partir dos quais todas as formas mais complexas são construídas”. Contudo, uma frase como a indicada por Abbott (2008: 13), “O meu cão foi mordido por uma pulga”, dificilmente é considerada uma narrativa. É por isso que as pinturas ou esculturas não são geralmente assim consideradas, apesar de projetarmos nelas uma narrativa (Abbott 2008: 6ss). Como a maioria, Prince (1982: 4) defende que “a narrativa é a representação de *pele menos dois* eventos ou situações reais ou imaginários numa sequência temporal, nenhum dos quais pressupõe ou implica o outro”.

Inerente aos eventos está a temporalidade, tida como a condição básica da narrativa. Greimas (1976 [1966]: 63) diz que, “na qualidade de uma sucessão, a narrativa possui uma *dimensão temporal*: os comportamentos ali apresentados mantêm entre eles relações de anterioridade e de posteridade.” Ricoeur, em *Temps et Récit* (1983), diz que a relação entre tempo e narrativa é essencial, pois a narrativa é *a forma* como os humanos lidam com o tempo. Para Chatman (1990: 8), “a temporalidade é imanente aos, um componente dos, textos narrativos”. Para Herman (1999: 14), uma narrativa é “uma sequência de proposições usadas para relatar eventos que eles próprios ocorrem numa sequência temporal particular.” Prince (1982: 2) nota que os eventos têm de se mover no tempo quer ao nível do texto, quer ao dos eventos. Daí a sua duplicidade temporal intrínseca: para Chatman (1990: 9), a narrativa é regida por um dupla “crono-lógica”, uma “lógica duplamente temporal”. Para Genette (1995 [1972]: 83), ela tem uma capacidade anacrónica, de “*autonomia temporal*”, de omitir a temporalidade dos eventos, e também de distorcer a sua ordem de exposição, de organizá-los por outros critérios, como o espaço, ou um tema, ideia ou outros. Todorov (2006 [1979]: 144) concorda. Mas, como diz Bruner (1991: 6), a narrativa é “irreduzivelmente durativa”; ainda que haja outras formas genéricas de a caracterizar, “em termos aparentemente não-temporais”, os eventos caracterizam-se “quintessencialmente” por padrões que ocorrem ao longo do tempo.

Para além do tempo, deve haver uma relação *causal* entre eventos. Como diz Prince

(1982: 2), nem todos os textos com uma dimensão temporal são narrativas. Barthes (1976 [1966]: 36/7, 55) diz que narrar é também, principalmente, encadear eventos logicamente; o tempo narrativo é uma “ilusão referencial”, é distorcido: a narrativa não se limita a fazer uma “cópia pura e simples dos acontecimentos”, antes “estabelece uma espécie de *tempo lógico*”, que mantém os núcleos unidos. Para Ricoeur (1983), o tempo narrativo, como o da vida, não é o tempo do relógio: é subjetivo, medido pela importância e sentido que atribuímos aos eventos e pela cadeia causal que se estabelece entre eles. Quando se escolhe narrar dados eventos, é porque se reconhece entre eles “relações significantes”: uma sequência e uma causalidade, o que implica “*input humano*” (Cobley, 2001: 8/9). Bordwell e Thompson (2010: 78/9) dizem que “uma narrativa é uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito e que ocorre no tempo e no espaço”; temos dificuldade em ver um “fio aleatório de eventos” como uma narrativa porque não conseguimos ver as relações causais e temporais entre eles; temos uma tendência natural para conectar cada incidente narrado, imaginando “o que pode tê-lo causado e o que ele pode por sua vez causar”. Para Branigan (1992: 216/7), tempo e espaço são essenciais, mas é a causalidade que melhor explica este modo de pensar. Branigan (1992: 3, 6) define a narrativa como a atividade de organizar dados num certo “padrão”: organizar “dados espaciais e temporais numa cadeia causal de eventos com um princípio, meio e fim que incorpora um julgamento sobre a natureza dos eventos”; a compreensão narrativa inclui a atribuição de “um epílogo ou moral à história que justifica a sua narração”. Diversos autores, como Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 117), Prince (1982: 40), Abbott (2008: 41/2) ou Bruner (1991: 18/9), defendem que a narrativa, ao descrever eventos seguidos, dá muitas vezes a *impressão* de ter relações causais, designada pela expressão latina “*post hoc ergo propter hoc*”<sup>12</sup>. Abbott (2008: 41/2) diz que as histórias satisfazem a nossa necessidade natural de buscar a causa das coisas, pelo que, mesmo quando dois eventos narrativos não parecem estar relacionados, só porque se sucedem, tendemos a projetar uma relação causal, a pensar que o primeiro origina o segundo.

A causalidade está ligada a outro princípio: a *unidade*. Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 113-5) salienta a importância da integração lógica: o mito, para ser “bem composto”, não deve começar nem acabar “ao acaso”, nem relatar tudo, só as ações que constituem um todo coerente, uma “ação completa”, com princípio, meio e fim. Forster (1977 [1927]: 88/9) diz que o leitor espera que o romancista “não deixe qualquer ponta solta. Cada ação ou palavra numa intriga deve contar; ela deve ser (...) livre de matéria morta.” Greimas (1976 [1966]: 63) diz que

---

<sup>12</sup> “Depois de, logo, por causa de”.

a narrativa é uma “*estrutura semântica simples*”, pois, “para ter um sentido, deve ser um todo de significação”. Para Bremond (1976 [1966]: 113/4), “toda a narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação”; se eles não forem integrados, não haverá narrativa, somente “cronologia”.

Entretanto, certos autores contestam a visão da contingência (o oposto de causalidade) como uma falha. Morson (1999: 277) advoga por narrativas que enfatizam a indefinição natural do tempo humano. Prince (1982: 66, 59) diz que as relações causais não são “uma parte integral de todas as narrativas”, são só “caraterísticas de muitas delas”, mas a “verdadeira” narrativa não é “o mero relato de uma série aleatória de mudanças de estado”, mas aquela em que “as situações e eventos também constituem um todo”. Chatman (1990: 9) explica que, nas narrativas tradicionais, a lógica deve ser causal – “o evento *a* causa o *b*, o *b* causa o *c*, e por aí fora” – ou, quando não se causam, funcionam “em conjunto para evocar uma certa situação ou estado de coisas *x*...” Ora, muitas narrativas modernas contrariam esta norma: temos a ideia de que “nada muda”, mas o que interessa não é como a intriga se *resolve*, e sim como um certo estado de coisas se *revela* (Chatman, 1978: 47/8). Segundo Eco (1990 [1978]: 20ss), estas narrativas têm finais abertos ou ambíguos, que negam ao recetor a sensação de encerramento (o que pode ou não ser apreciado). Para Chatman (1978: 46-8), esta discussão é tipicamente resolvida por convenção, mas temos uma disposição natural e “poderosa” para “relacionar os eventos mais divergentes”, de modo que tendemos a ver a contingência não como “incerteza” ou “acidente”, mas como dúvida suspensa: supomos que os eventos *podem estar* relacionados, “sob um princípio maior que descobriremos mais tarde”. Na nossa opinião, iremos apreciar a narrativa que não forneça essa resposta só se formos capazes de a fornecer nós mesmos.

Eco (1993 [1979]: 115/6) baseia-se em Aristóteles para definir os requisitos essenciais da fábula: “basta localizar um agente (...), um estado inicial, uma série de mutações orientadas no tempo e produzidas por causas (...), até um resultado final (ainda que transitório e interlocutório).” Ryan (2004: 8/9) diz que para que um texto se qualifique como narrativa, deve evocar um mundo que cumpra as condições de: 1) ser povoado por personagens e objetos; 2) nele devem ocorrer “mudanças de estado (...) causadas por eventos físicos não habituais”, que criam uma “dimensão temporal”; e 3) permitir a reconstrução de uma rede implícita de relações causais que dotam os eventos de coerência e inteligibilidade, tornando-se, assim, numa intriga. Nós subscrevemos estas definições, acrescentado um outro fator: o conflito, mas salientando que qualquer destes elementos pode ser subvertido por contadores de histórias hábeis.

Há quem sugira outros critérios (talvez implícitos nos anteriores) do que constitui não uma narrativa, mas uma maior ou menor narratividade. Abbott (2008: 55) defende que os eventos só se tornam interessantes quando “há um conflito em que o poder está em risco.” O termo deriva da palavra grega “agon”, que significa competição; nem sempre ele assume a forma de “uma oposição clara entre os bons e os maus” e há amiúde “mais do que um conflito em jogo”, mas é ele que estrutura e dá “energia” às narrativas, à medida que se resolve, porque catalisa “as nossas preocupações enquanto leitores” (Abbott, 2008: 55, 195). Para Prince (1982: 147), o conflito é um fator que aumenta a narratividade de um texto. O enunciado que não envolva uma dificuldade a ultrapassar pode ser considerado uma narrativa, mas carece de energia e interesse para o recetor. Bruner (1991: 11ss) chama a este princípio “*canonicidade e transgressão*”, segundo o qual, para que faça sentido contá-la, uma história deve mostrar “como um guião canónico implícito foi fendido, violado ou desviado”. Para Phillips (2012: 57), “o conflito é o coração pulsante que dá vida à nossa história”, o seu “motor”.

Outros autores preferem definir a narrativa pelos seus elementos. Chatman (1978: 10) faz isso respondendo à questão: “Quais são os seus componentes necessários e quais os auxiliares, e como é que eles se interrelacionam?”. Os essenciais são a história e o discurso.

### 3. A HISTÓRIA E O DISCURSO

O romance é uma coisa vivente, toda una e contínua (...) e na medida em que vive será entendido, penso eu, que em cada uma das partes há algo de cada uma das outras partes. (James, 1884: 6)

A distinção entre história e discurso equivale à distinção entre conteúdo e forma. Ela é já prevista por Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 108), que distingue entre “objetos” e “modos”, o “o quê” (o que é relatado) e o “como”, mas não especifica que “partes” da tragédia pertencem a qual domínio. O escritor E. M. Forster (1977 [1927]: 42-4) distingue entre “história”, a “narrativa de eventos arranjados na sua sequência temporal”, escolhidos só por se sucederem no tempo, e a “intriga” (*plot*), que os escolhe e organiza pelo seu “valor” e relações causais. Todorov (1976 [1966]: 211-3) diz que a “história” consiste na “exposição pragmática do que se passou”, na convenção de expor “os acontecimentos o mais claramente possível”, por ordem cronológica. Estes autores falam, então, de diferentes formas de organizar os eventos, logo, de diferentes *tipos de narrativas*. Mas, Forster (1977 [1927]: 40-3) acrescenta, com pesar<sup>13</sup>, que a

---

<sup>13</sup> É célebre a sua frase: “Sim – ó céus sim – o romance conta uma história.” (Forster, 1977 [1927]: 40).

história é “o maior fator comum a todos os romances”, a sua “espinha dorsal”; sem ela, um romance seria ininteligível. Genette (1976 [1966]: 267/8) associa a questão a outra “fronteira da narrativa”: entre “a ação (...) exterior à pessoa e à palavra do poeta” e o “discurso mantido por ele diretamente e em seu próprio nome”, mas refere-se à questão da mimese e diegese.

A distinção de que falamos é atribuída aos formalistas russos, que falam em “*fabula*”, o conjunto de eventos narrados, com as suas relações cronológicas e causais, e “*sjuzet*”, o modo como os eventos são organizados e expressos no texto (e.g., Ibsch & Fokkema, 1981: 43). A dicotomia corresponde, como diz Todorov (2006 [1979]: 61, 21; 1976 [1966]: 212), a “dois aspectos, sempre presentes, de um enunciado”; a *história* é o *que* é narrado, qualquer que seja a sua organização, “o inexorável curso dos acontecimentos” (a *inventio* da Retórica clássica), e a *intriga* é o “arranjo particular dado a esses acontecimentos pelo autor” e a forma como “o leitor toma conhecimento disso” (*dispositio*). A obra “é história no sentido em que evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam acontecido (...) [e que] poderia ter-nos sido relatada por outros meios”; e é também “discurso”: um relato produzido por alguém, e para alguém (Todorov, 1976 [1966]: 211/2). Genette (1995 [1972]: 25) também passa a distinguir entre história (*histoire*) (ou diegese), o “significado ou conteúdo narrativo”, e a narrativa (*réciť*), o “significante, enunciado, discurso ou texto narrativo em si”. Estas duas dimensões correspondem aos dois aspectos do modelo do signo, da Semiótica, respetivamente, o significado e o significante narrativos (Larsen, 2002: 126). Vários autores posteriores mantêm esta distinção (e.g., Abbott, 2008; Bordwell, 1985). Prince (1982: 7) fala em “narrado” (*narrated*) e “narrante” (*narrating*). Eco (1993 [1979]: 109) diz que

A *fabula* é (...) a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso dos acontecimentos ordenado temporalmente. (...) O enredo é, pelo contrário, a história como de facto é contada, tal como aparece na superfície, com as suas deslocações temporais, saltos para a frente e para trás (...), descrições, digressões, reflexões parentéticas.

Para Eco (2005: 52), a *fábula* é composta pela sequência de eventos, que “o texto pode ‘montar’ segundo um trecho diferente”; mas “nem a *fábula* nem o trecho são questões linguísticas”. Ou seja, há uma outra dimensão, já linguística, que corresponde ao texto. Para Bordwell (1985: 49/50), a *fabula* é um constructo mental que criamos através de “assunções e inferências”; o *sjuzet* é “o arranjo e a apresentação efetivos da *fabula* no filme”, mas não ainda o texto, e sim um “constructo mais abstrato, a padronização da história”, como ela é exposta, que é “independente do *medium*”. Isto corresponde ao que podemos chamar de *forma do*



*discurso*. A tipologia de Chatman (1978: 22-6) é demasiado detalhada para os nossos objetivos, mas chama a esta dimensão “forma ou estrutura da expressão” ou “discurso”. Bal (1987: 13, 57) chama-lhe “história”, que situa entre a “fábula” e o “texto narrativo”; a história é “uma fábula apresentada de certa maneira”, é o produto de uma “ordenação”. Gaudreault e Marion (2004: 64) falam, para além da fábula, de “syuzhet-estrutura” e “syuzhet-texto”.

Aqui, chamamos *história* à dimensão do conteúdo: eventos, personagens e outros elementos do mundo ficcional. Mas, a forma pode ser: o texto em si, a *narrativa*, o modo como os elementos diegéticos são expressos, materializados, que é específico do meio usado e do estilo (dimensão que Bordwell (1985: 50) acrescenta como paralela ao *sjuzet*, mas específica do meio); ou o modo como os eventos são *organizados* e *selecionados*, que é ainda um constructo ou estrutura mental. É importante referir esta dimensão intermédia porque, apesar de fazer parte da “forma”, pode ser transposta de uns meios para outros. Geralmente, é chamada de *intriga*, mas alguns autores incluem a “intriga” no discurso (e.g., formalistas russos), outros na categoria intermédia (Chatman, 1978: 22ss, 43; Copley, 2001: 4-6) e outros ainda na história (Todorov, 2006 [1979]: 117; Prince, 1988: 46, 1982: 68). A questão é que o termo pode ser usado para significar a ordenação dos eventos no texto ou as relações de causalidade entre eles. Para Chatman (1978: 22ss, 43), a intriga é a “história-come-discurificada”, a ordem e seleção dos eventos, e as opções feitas quanto a que elementos da história enfatizar, expressar ou omitir, mostrar ou narrar. Copley (2001: 4-6) diz que a *intriga* é a “cadeia de causalidade que dita que [os] eventos estejam de algum modo ligados e que sejam portanto retratados” em conjunto, as conexões que motivam as ações e fazem correr a história. Mas, para Forster (1977 [1927]: 71), tanto a causalidade como a forma de organizar os eventos no discurso equivalem à intriga. Na mesma lógica, Eco (1995: 40) diz que certas histórias são “chamadas ‘formas simples’, porque só têm uma história e não têm enredo”. Aqui, a única diferença é que os eventos não têm relações causais complexas, mas têm não só causalidade, como também uma forma de expor os eventos, que não é notória só porque coincide com a ordem da história.

Ora, o que une os eventos é tanto uma relação causal intrínseca como um efeito da forma como eles são narrados, uma ilusão criada por serem expostos numa certa ordem (e.g., Abbott, 2008: 41/2). Chatman (1978: 45/6) diz que, quando há uma pista de que um evento causa outro, há “intriga”, mas a nossa necessidade de estrutura faz-nos inferir ou “fornecer” uma relação causal, até quando ela não é indicada. Para Bordwell e Thompson (2010: 83), a intriga “leva-nos a *inferir* causas e efeitos”. Em qualquer caso, parece-nos que a cadeia de

causalidade é, se não intrínseca aos eventos, pelo menos *percebida* como tal, pelo que chamamos *intriga* a essa cadeia temporal e causal, que é parte da história, e (o termo não é fácil de encontrar, voltemos à Retórica,) *disposição* à forma como os eventos são organizados no discurso, bem como à sua seleção e ao ponto de vista abstrato adotado (independentemente do *medium*, qual é o campo de consciência a partir do qual nos dão a perceber a história).

Vários autores discutem ainda a primazia da história ou do discurso, da forma ou do conteúdo. Todorov (2006 [1979]: 77) comenta que, muitas vezes, os autores parecem fazer a distinção só para justificar a sua predileção por um dos aspetos. Abbott (2008: 36) explica que a história parece ser anterior ao discurso, pois é a construção mental, e ele a sua reconstrução posterior, mas só quando é materializada a história pode ser apreendida. Mais ainda, ela vai sendo criada à medida que é materializada. Como diz Henry James (1884: 9), escola nenhuma “insiste que um romance deve ser todo tratamento e nenhum assunto”; a história pode ser “a ideia”, diferente do “todo orgânico” do romance, mas “a ideia e a forma são a agulha e linha, e eu nunca ouvi de um grémio de alfaiates que recomendasse o uso da linha sem a agulha ou da agulha sem a linha.” Barthes (1999 [1957]: 184) diz que o que percebemos num texto não é o significante e o significado, mas o signo, que é “o total associativo dos dois primeiros termos”.

A distinção pode, contudo, ao nível abstrato, ser feita. Estas dimensões correspondem a diferentes facetas do mesmo fenómeno - é por isso que é difícil distingui-las - mas elas podem ser isoladas *em termos abstratos* e *para fins analíticos*, para que se possa explorar como as narrativas funcionam (e.g., Todorov, 2006 [1979]: 61; 1976 [1966]: 212; Bruner, 1991: 5). Bal (1987: 14) diz que a divisão em estratos textuais “é uma suposição teórica baseada num processo de raciocínio”, que serve para “explicar os efeitos específicos que [o texto] tem sobre os seus leitores”. A distinção serve como “mero instrumento operativo susceptível de elucidar alguns aspectos essenciais da composição macroestrutural de qualquer texto narrativo e não como distinção absoluta de dois domínios autónomos” (Reis & Lopes, 2007: 195/6). Mais ainda, como dizem Bordwell e Thompson (2010: 80), a distinção pode ajudar-nos a perceber como preenchemos as falhas na história e acrescentamos elementos externos.

A prova de que estas dimensões são discerníveis está justamente nas propagações. Estas são um movimento da história através de várias narrativas, o que prova que ela pode ser transferida (e.g., Prince, 1982: 81; Eco, 2005: 52). Para Chatman (1978: 9), o estudo da narrativa em outros *media* estimulou a discussão do que lhes é transversal e a busca do “substrato” que permite “explicar a transformação de ‘Bela Adormecida’ num filme, num

bailado, num espetáculo de mímica.” A história da Cinderela ou de Fausto “não estão presas a nenhum discurso particular, mas podem viajar de uma série de atores ou filme ou rendição em prosa para outro, e ainda assim continuar a ser reconhecidamente a mesma história” (Abbott, 2008: 21). Para além disso, a “mesma” história pode ser narrada noutra disposição. Abbott (2008: 16) diz que os eventos de uma história podem ser contados por outra ordem, sob outro ponto de vista ou intercalados por pausas ou outras ações, e “ainda assim comunicar com fidelidade a mesma ordem de eventos”. Para Bremond (1964: 4), a estrutura da história...

... é independente das técnicas que a levam a cabo. Ela deixa-se transpor de uma a outra sem perder qualquer das suas propriedades essenciais: o sujeito de um conto pode servir de argumento para um ballet, o de um romance pode ser posto em cena ou no ecrã, podemos contar um filme àqueles que não o tenham visto. São palavras que lemos, imagens que vemos, gestos que deciframos, mas através deles, é uma história que seguimos; e pode ser a mesma história.

É preciso sublinhar que a forma e o conteúdo não são independentes. A experiência do novo texto nunca será a mesma, porque as duas dimensões influenciam-se mutuamente. Para Barthes (1976 [1966]: 57), “os significantes de narratividade, por exemplo, podem dificilmente passar do romance ao filme (...); e a última classe do nível narracional, a saber a escritura, não pode passar de uma língua a outra (ou passa muito mal).” Contudo, “os mesmos significados devem ser encontrados na imprensa escrita, na imagem ou nos gestos do ator”, porque uma conotação pode ser sugerida por diferentes significantes em substâncias ou meios diversos (Barthes, 1977: 49). Eco (2005: 16) diz que, há muito, se argumenta que a tradução linguística é impossível, pois é sempre uma “traição” do texto original; mas...

... desde há milénios, *as pessoas traduzem*. Talvez traduzam mal... No entanto, por mais ineptas e infelizes que tenham sido as traduções (...), uma parte consistente da humanidade viu-se em concordância quanto aos factos e aos acontecimentos fundamentais transmitidos por estes textos (...) e, devo dizer, quanto ao espírito que anima estes textos.

Pode dizer-se que o mesmo ocorre na tradução intersemiótica. Ora, para distinguir diferentes formas de propagação temos de saber quais são os elementos básicos da narrativa que podem ser transpostos, ou seja, que compõem a história e a disposição. Há várias tipologias mas elas diferem sobretudo na nomenclatura. Todorov (1976 [1966]: 213) aponta só dois níveis: ações e personagens. Mas é também preciso incluir o tempo e o espaço da história (e.g., Prince, 1982: 7; Xavier, 2003: 11). Chatman (1978: 96) integra o espaço no cenário, e o tempo nos eventos. O tempo é uma característica dos eventos, e o cenário (*setting*) onde se passa a

história é um espaço próprio, o pano de fundo da história, mas tem também a sua localização temporal. Assim, alinhamos com Ryan (2001: 15) quando diz que os três componentes básicos da narrativa são o cenário (seu espaço e tempo), os eventos, e as personagens. É também útil a divisão de Chatman (1978: 9) destes elementos em dois grupos: os *eventos*, por um lado, e os *existentes*, as personagens e o cenário, por outro. Bal (1987: 21) e Abbott (2008: 19/20) usam outras terminologias, mas o sentido é o mesmo. Vejamos, então, em traços gerais, em que consistem estes elementos e como iremos tratá-los ao longo deste trabalho.

### **3.1. Elementos da história**

#### **Os eventos**

Os eventos são, como vimos, um elemento essencial da narrativa. É talvez por isso que certos autores (e.g., Aristóteles, 2000 [séc. IV a.C.]: 111; Prince, 1982: 73; Abbott, 2008: 13, 19/20) os consideram o elemento mais importante da história, menorizando as personagens e o cenário. Eles constituem a história propriamente dita, no sentido restrito, portanto, o que acontece. Chatman (1978: 44), Todorov (2006 [1979]: 138) e Bal (1987: 13) definem-nos como a mudança de um estado a outro. Os termos *ato*, *ação* ou *acontecimento* são também usados, mas não são necessariamente sinónimos. Chatman (1978: 32, 44) explica que há dois tipos de eventos: as *ações* (*atos*), realizadas pelas personagens; e os *acontecimentos*, que são algo que acontece, de que elas são só pacientes (e.g., um ato da natureza). Assim, usamos em geral o termo *evento* e chamamos, ao seu conjunto, *ação*, *história* (no sentido restrito) ou *intriga*.

Chatman (1978: 89) diz que as taxonomias estruturalistas assentam não na substância mas na forma do conteúdo. Nós visamos descrever formas abstratas como os eventos se relacionam entre narrativas, mas temos de considerar os eventos concretos (e não as suas funções) para podermos compará-los. Mas, alguns modelos estruturalistas são úteis para perceber a sua natureza. Os eventos podem ser de vários tipos: atos físicos, falas e pensamentos ou sentimentos (Chatman, 1978: 45), os “eventos mentais” (Ryan, 2014: 36). Todorov (2006 [1979]: 138) diz que há outros dois tipos de eventos: “os que descrevem um estado (de equilíbrio ou de desequilíbrio) e os que descrevem a passagem de um estado a outro”: aqueles são estáticos, e estes são dinâmicos. Chatman (1978: 31/2) concorda: a narrativa comunica através de afirmações, que podem ser de “*processo*” e de “*estase*”; as processuais referem-se a eventos, que estão “no modo do *fazer* ou *acontecer*”, e a estativas referem-se a algo que existe, e está “no modo do *ser*.” Os estados não são eventos, mas, para

se resumir a ação, é preciso incluí-los: se um evento é uma mudança de estado, precisamos de saber quais são esses estados. As partes descritivas também constituem o significado narrativo e são necessárias para explicar as relações causais entre eventos e a sua importância (Ryan, 2004: 6/7). Aliás, muitas vezes é difícil distingui-los (Chatman, 1978: 130).

Barthes (1976 [1966]) propõe um modelo de análise estrutural da narrativa composto por três níveis: o funcional, o actancial e o da narração. Barthes (1976 [1966]: 27ss) diz que as unidades mínimas da narrativa são as *funções*, pequenos segmentos semânticos que constituem “o termo de uma correlação” e incluem: os “*índices*”, que dão informação sobre as personagens e o cenário, e as “*funções propriamente ditas*”, que são “um ato complementar ou consequente”. Dentro destas, há as *funções cardinais* ou *núcleos* e as *catálises*: os núcleos são “verdadeiras articulações da narrativa”, em que a ação abre, mantém ou fecha “uma alternativa consequente para o seguimento da história”, são “os momentos de risco”, “*expedidores*” ou “pontos de alternativa”; as catálises, pelo contrário, “não fazem mais do que ‘preencher’ o espaço narrativo que separa as funções-articulações”, constituem “zonas de segurança, de repouso, de luxo”, mas não são inúteis: uma catálise “acelera, retarda, avança o discurso, ela resume, antecipa, por vezes mesmo desorienta” (Barthes, 1976 [1966]: 32/3). Chatman (1978: 53) chama-lhes “núcleos” e “satélites”: os *núcleos* são “momentos narrativos que dão origem a pontos capitais (...) são nós ou articulações na estrutura, pontos de ramificação que forçam uma deslocação para um de dois (ou mais) caminhos possíveis”, e que “não podem ser suprimidos sem destruir a lógica narrativa.” Um satélite é um “evento menor da intriga”, não é “crucial”, pois “não implica nenhuma escolha”: ele “pode ser suprimido (...), apesar de que a sua omissão irá, é claro, empobrecer a narrativa (...). A sua função é a de preencher, elaborar, completar o núcleo” (Chatman, 1978: 54). Abbott (2008: 22/3) concorda, mas usa os termos “eventos constituintes” e “suplementares”. Muitos questionam esta distinção, defendendo que todos os detalhes são importantes. E são, ao nível do texto, mas não da história essencial, se a quisermos resumir. Quanto à terminologia, escolhemos a de Chatman, mas qualquer uma é adequada.

Na presente investigação, não precisamos de analisar os eventos de cada narrativa ao pormenor, só de comparar, ao nível macro, a sequência de eventos de cada uma e os seus pontos de contacto e afastamento. Estes métodos são, portanto, muito aprofundados, mas indicam como fazer um resumo adequado, a partir dos eventos nucleares, para descrever a estrutura essencial da intriga (Todorov, 2006 [1979]: 137). Para Barthes (1976 [1966]: 56/7), a narrativa tem um “poder elíptico”, que permite “reduzir uma sequência a seus núcleos e uma

hierarquia de sequências a seus termos superiores, sem alterar a significação da história”, pois ela “oferece-se ao *resumo*”. Os resumos que faremos na análise não têm de ser muito técnicos, pois assemelham-se ao processo de “cooperação interpretativa de um texto”, como diz Eco (1993 [1979]: 109/10): o leitor atualiza o nível discursivo, resumindo mentalmente o que leu, gradualmente, e então “sintetiz[a] partes inteiras de discurso através de *macroproposições*”.

Por outro lado, os eventos estão ligados ao tempo (e.g., Mittell, 2015: 266). O tempo tem uma natureza dual: inclui o tempo da história e o tempo do discurso ou narrativa (e.g., Todorov, 1976 [1966]: 232; Chatman, 1990: 9). Todorov (1976 [1966]: 232) explica:

Na história, muitos acontecimentos podem-se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida ao outro; (...) a maior parte do tempo, o autor não tenta encontrar esta sucessão ‘natural’ porque utiliza a deformação temporal para certos fins estéticos.

O “tempo do discurso” é associado ao tempo que leva a experienciar a narrativa, a recepção (e.g., Genette, 1995 [1972]: 32/3; Chatman, 1978: 62). Em certos meios, como o cinema, esse tempo é definido; noutros, como os livros, não é, pois cada leitor tem o seu ritmo (Genette, 1995 [1972]: 85/6). Bordwell e Thompson (2010: 85-6) chamam-lhe tempo do “ecrã” (no cinema). Mas, o que nos interessa considerar não é este tempo, da *narrativa*, e sim o *tempo da história* e a sua relação com o *da disposição*. O tempo da história é indissociável dos eventos: refere-se à sua localização temporal (quando ocorreram), duração (quanto tempo duraram) e sequência cronológica (em que ordem ocorreram). Esse tempo é fixo (Chatman, 1978: 128; Eco, 1995: 60), mas “a sua vivência desdobra-se pela diversidade de personagens que povoam o universo diegético” (Reis & Lopes, 2007: 408). Pode, assim, haver vários eventos simultâneos. Muitas narrativas, contudo, como diz Genette (1995 [1972]: 34, 38), “subvertem a cada passo a ordem dos eventos”: realizam “*anacronias*”. Lodge (2011 [1991]: 75) diz que, através delas, “a narrativa evita apresentar a vida como apenas uma maldita coisa atrás da outra, e permite-nos fazer conexões de causalidade e ironia entre eventos...”. Ora, numa adaptação, como diz Eco (2005: 52), pode-se “respeitar a fábula alterando a intriga”: por exemplo, contando mais tarde acontecimentos que ocorreram (e foram narrados) antes (no original), ou vice versa.

Muitos estudos centram-se na relação entre o tempo da história e o da disposição. O modelo de análise mais usado é o de Genette (1995 [1972]: 33ss), que descreve estas relações em três dimensões: a) *ordem*, b) *duração*, e c) *frequência*. Genette (1995 [1972]: 38) diz que a ordem pode ser subvertida através de “anacronias”: retrospeções ou “*analepses*”, em que se

narra eventos anteriores, e antecipações ou “*prolepses*”, em que se antecipa eventos posteriores. Os termos “*flashback*” e “*flashforward*”, respetivamente, são sinónimos. Quanto à duração, Genette (1995 [1972]: 93-5) enuncia: a *elipse*, onde a narrativa omite uma parte da história; o *sumário*, que se situa “entre a cena e a elipse”; a *cena*, onde há uma “igualdade de tempo entre narrativa e história”; e a *pausa*, onde uma parte do discurso não narra nenhum evento; o autor alerta que falta um movimento, simétrico ao resumo, entre a cena e a pausa, que não lista porque não é usual na tradição literária, mas que é possível. Vários autores acrescentam-no, chamando-lhe “*stretch(ing)*” (Chatman, 1978: 67ss; Prince, 1982: 56; Eco, 1995: 62) ou “desaceleração” (Bal, 1987: 79); aí, a narração é mais lenta do que a história. As *elipses*, por sua vez, são “lacunas na sequência cronológica” (Bal, 1987: 48). Como diz Prince (1982: 96), os “eventos são apagados porque podem ser reconstruídos graças ao contexto.” A “*frequência*”, finalmente, não é pertinente para esta discussão.

O fio cronológico dos eventos, ainda que seja distorcido pelo discurso, pode ser reconstituído (Chatman, 1978: 128), deduzido “a partir de dados explícitos ou indicações indiretas” (Bal, 1987: 59). Mas, nem sempre é fácil saber a localização exata de certos eventos ou a sua ordem (Bal, 1987: 59; Prince, 1982: 64). Alguns são datados de forma ambígua ou contraditória, o que pode resultar “de simples erros ou lapsos da parte do autor” ou ser uma estratégia narrativa (Prince, 1982: 65). Os eventos podem ainda obedecer a outro princípio, não temporal, mas espacial ou temático (Genette, 1995 [1972]: 83; Todorov, 2006 [1979]: 144). Mas, isso acontece só em algumas narrativas e, em regra, só pontualmente, porque, como diz Prince (1982: 64/5), se o tempo deixar de ser relevante, não se tratará mais de uma narrativa.

## **As personagens**

O conceito de *personagem* parece simples, mas é especialmente complexo e difícil de discutir teoricamente (Lodge, 2011 [1991]: 67; Todorov, 1976 [1966]: 221). Em primeiro lugar, alguns entendem que a personagem é secundária em relação à ação, ou que nem sequer é essencial a uma história, enquanto outros a consideram o aspeto mais importante. Mas, a primazia da ação ou da personagem poderá ser só um efeito das narrativas estudadas, baseadas mais num aspeto ou no outro (e.g., Bazin, 2000 [1948]: 23; Bruner, 1986: 37). Os dois elementos são mutuamente inclusivos. James (1884: 6) diz que são indissociáveis: “O que é a personagem se não a determinação do incidente? O que é o incidente se não a ilustração da personagem?” Bal (1987: 13) define os “atores” como “agentes que levam a cabo ações”.

Chatman (1978: 44) define uma ação como “uma mudança de estado realizada por um agente ou que afeta um paciente”; pela mesma premissa, a personagem é quem realiza e é sujeito a mudanças de estado. Por isso, ela é também chamada “ator”, “agente” ou “actante”. Mas, “uma narrativa sem um agente realizando ações é impossível” (Chatman, 1978: 34).

Este problema deriva também da confusão entre “personagem” e “pessoa”. Para Prince (1982: 73), as personagens não são essenciais às narrativas porque algumas retratam apenas “sujeitos não-humanos”. Forster (1977 [1927]: 54) diz que, quando os “atores” não são humanos, “fingem ser”. As duas palavras têm a mesma raiz etimológica, mas seria absurdo dizer que o conde Drácula, o Lobo Mau ou C3PO não são personagens. Chatman (1978: 25) diz que até um rabisco rodopiando no ecrã, “em contexto”, pode ser uma personagem, se fizer avançar a ação. Elas são sempre personificadas, agem numa lógica humana, mas isso não significa que têm de ser pessoas (Bremond, 1976 [1966]: 113/4; Chatman, 1978: 138).

A personagem pode ser definida como o “agente narrativo”, qualquer entidade (humana ou não) que participa na ação (e.g., Bal, 1987: 13; Eco, 1993 [1979]: 168-71; Margolin, 1983: 1/2). Para Chatman (1978: 139-41, 32), se uma pessoa não “desempenha uma ação significativa em termos da intriga”, não pode ser considerada personagem, mas cenário; a personagem distingue-se dos outros existentes por agir de forma intencional, por ter uma intencionalidade (Bal, 1987: 34; Bruner, 1991: 7). Para Aldama (2010: 319), elas devem ter “agência”, “ser capazes de atividades auto-iniciadas”. Eder, Jannidis e Schneider (2010: 24) apontam as motivações como o “motor e o centro de uma história”, pois são elas que impelem a personagem à ação. Por outro lado, a personagem tem de ser “reconhecível” (e.g., Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 10). Parsons (1980: 56/7) diz que, se é referida uma multidão e os seus membros não são descritos por um nome ou atributo, não podem ser considerados personagens. Mas podem, para nós, ser considerados uma personagem coletiva, se realizarem ações essenciais à intriga, tiverem intenções e forem identificáveis como um todo.

Quanto a modelos de análise, Hamon (1977: 115) diz que predominam dois: o psicológico (o termo inglês *character* significa personagem e caráter); e o dramático (baseado nos tipos e funções). Para Margolin (1983: 2), um agente pode ser analisado como: *actante*, ou tipo de personagem; *papel*, desempenhando um “papel social (...) estereotipado”; *indivíduo* ou *pessoa*, pelas suas propriedades mentais; ou *expediente narrativo*, como instância/nível narrativo ou parte do “*design* formal”. Muitos estudos formalistas e estruturalistas (e.g., Propp, 1992 [1928]; Greimas, 1976 [1966]; Todorov, 1976 [1966]; Bremond, 1976 [1966]) encaram-



nas como figuras-tipo que desempenham uma dada função na narrativa, herói, vilão, adjuvante ou antagonista. Aqui, estudamo-las como seres ficcionais, como indivíduos, na classificação de Margolin, ou seja, pelos seus atributos específicos e reconhecíveis, psicológicos e outros.

Os elementos que permitem reconhecer as personagens são vários. Para Eder, Jannidis e Schneider (2010: 13), a personagem é composta por uma corporalidade, uma psique e uma sociabilidade. Mas, em primeiro lugar, ela tem um *nome* (Propp, 1992 [1928]: 137). Pode ser um nome próprio, vários nomes ou alcunhas, mas é necessária uma designação sob a qual agrupar as suas características. Hamon (1977: 128) explica que, quando um nome próprio surge pela primeira vez, ele “introduz no texto um tipo de ‘branca’ semântica”, que se vai “carregar progressivamente (...) de significação”. Nos meios visuais, essa “branca” é geralmente gerada pela figura física da personagem, ou igualmente pelo nome. A personagem tem também uma aparência física, “um corpo” (Bordwell & Thompson, 2010: 82), que permite identificá-la e diferenciá-la de outras. Os atributos físicos podem mudar com o tempo: a personagem cresce e envelhece, pode sofrer doenças ou lesões, disfarçar-se ou transformar-se, de forma permanente ou não, por efeito de alguma força natural, humana ou mágica, mas terá sempre traços fisionómicos que permitem identificá-la. Os *media* verbais podem fazer uma descrição menos detalhada, ao passo que os visuais geralmente explicitam esses traços (e.g., Stam, 2005: 22), mas podem omiti-los. A personagem tem também atributos *situacionais* ou demográficos, como idade, sexo, situação e “habitat” (Propp, 1992 [1928]: 137/8). Estes dados são mais ou menos estáveis, mas podem mudar ao longo do tempo (Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 31). Eles podem ser expressos ou não numa narrativa, mas alguns estarão sempre presentes.

As personagens têm ainda uma vida mental: pensamentos, atitudes, capacidades e gostos (Bordwell & Thompson, 2010: 82). Um traço é, segundo Chatman (1978: 126), uma “qualidade pessoal relativamente estável ou duradoura”, distinta de “fenómenos psicológicos mais efémeros”, como humores ou “motivos temporários”. Eles geralmente são expressos logo no início, porque “irão desempenhar papéis causais na ação global da história” (Bordwell & Thompson, 2010: 82/3), mas podem revelar-se ou evoluir ao longo da história (Chatman, 1978: 126; Bal, 1987: 93/4). Essa evolução é a marca da personagem “redonda”, enquanto que a “plana” é uma personagem-tipo, que não tem profundidade psicológica nem evolui (Forster, 1977 [1927]: 73/4). Chatman (1978: 126/7) diz que, durante a narrativa, formamos um conjunto de traços que define a personagem, mas ele é dinâmico. São os traços persistentes que permitem identificar a personagem concreta. As motivações podem mudar, mas são muitas

vezes “o núcleo da personalidade dos seres ficcionais” (Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 25). Os hábitos também caracterizam a personalidade de uma personagem (e.g., Bordwell & Thompson, 2010: 82). Finalmente, as personagens caracterizam-se pelas relações que mantêm entre si (e.g., Hamon, 1977: 125). Essas relações podem ser as mais variadas, quanto às funções narrativas (de importância na história, antagonismo ou solidariedade, etc.), às relações sociais e familiares, ou outras (Eder, Jannidis e Schneider, 2010: 26) As personagens podem ser identificadas por essas relações. Temos, assim, os seus principais elementos distintivos: nome, situação, descrição física e psicológica e relações com outras personagens.

## **O cenário**

O cenário ou mundo ficcional tem sido menos investigado do que as personagens e, o espaço, menos ainda do que o tempo, pois é considerado menos importante (Chatman, 1978: 263/4). Certos autores chegam a dizer que o cenário não é essencial à narrativa (e.g., Abbott, 2008: 20; Prince, 1982: 74). Esta ideia deriva provavelmente, como assume Abbott (2008: 160), do facto de se pensar só na narrativa verbal, que muitas vezes não descreve o espaço onde a história ocorre, ou refere-se a ambientes do mundo real, que precisam de pouca descrição porque já são conhecidos pelo leitor. Mas, tem de haver algum espaço que as personagens habitem e onde os eventos tenham lugar, algo que, se não for especificado, será completado pela mente do leitor, e que merece, por isso, atenção teórica (e.g., Abbott, 2008: 160-2; Ryan, 2014: 35; Chatman, 1978: 145; 263/4; Bal, 1987: 50/1).

O cenário pode ser entendido de várias formas. Para Abbott (2008: 20), o termo caiu “em desfavor porque sugere uma espécie de recipiente em que as entidades se encontram e os eventos ocorrem” e tem sido substituído por *mundo narrativo, ficcional* ou *da história (storyworld)*, um mundo que se vai tornando “maior e mais complexo à medida que absorvemos a narrativa.” Neste sentido, o mundo é composto por todos os elementos da história, mas o que interessa aqui é isolar o que é distinto dos eventos e personagens: o cenário (*setting*) ou contexto onde a história ocorre, por assim dizer, o mundo ficcional “despovoado”.

O espaço é o elemento mais marcante do cenário, e pode ser dividido em espaço da história (que construímos mentalmente) e do discurso (o que é mostrado ou descrito) (e.g., Chatman, 1978: 96). O espaço do discurso é fragmentado, em qualquer meio, pois só apresenta alguns dados, mas mentalmente, compomo-lo como contínuo. Para Bal (1987: 21, 101), o espaço (da história) é composto pelos “lugares”, pela “forma física (...) das dimensões

espaciais”, e também pelas “coisas” dentro deles. O espaço de uma ficção pode ser - e é muitas vezes, sem que isso invalide a ficcionalidade da narrativa - baseado no mundo real, ou ser inventado de raiz em detalhe; Tolkien, por exemplo, cria todo um planeta, a Terra Média, cuja geografia se altera ao longo de milénios. Isto mostra que o cenário tem também uma dimensão temporal, já que os espaços mudam com o tempo (e.g., Ryan, 2001: 15). Anteriormente, associámos o tempo aos eventos, mas uma Londres da Idade Média, do século XXI ou do futuro, por exemplo, não são o mesmo cenário. Cada história situa-se num momento, num período histórico real ou fictício. Assim, o cenário é tempo na medida em que é um contexto temporalmente situado, que corresponde a uma dada cultura (real ou fictícia). Prince (1982: 73) define o cenário como o “complexo espaço-temporal (de fundo)” da história. Genette (1995 [1972]: 25; 1982: 343) começa por usar o termo “diegese” como sinónimo de história, mas passa depois a reportá-lo ao “quadro histórico-geográfico” ou “espaço-temporal” da ação.

Mas, este quadro é também caracterizado por uma cultura e ontologia próprias, que não são eventos nem personagens. Ele envolve um conjunto de leis e regras que ditam que tipo de coisas são possíveis nesse mundo: o que pode ou não ocorrer ou existir fisicamente (leis físicas ou ontologia) e normas sociais, crenças e cultura das personagens. Doležel (1999: 255) diz que “os mundos possíveis não são assemblagens acidentais de constituintes, mas macroestruturas formadas por restrições globais específicas”, que “determinam a ‘ordem geral’ do mundo, as condições de existência e ação”. Branigan (1992: 35) concorda que o mundo é “governado por um conjunto particular de leis”, que admite a existência de personagens e eventos que não são mostrados, e que “os eventos sejam organizados e percebidos de formas não-narrativas”. Ryan (2014: 35/6) diz que um mundo da história obedece a um conjunto de “leis físicas”, “princípios” e “regras e valores sociais”; eles favorecem a narratividade, “porque as regras sociais são oportunidades para transgressões e, conseqüentemente, uma fonte de conflito”.

Klastrup e Tosca (2004, 2013) falam, como veremos depois, em mundos transmediais, que são caracterizados por três elementos principais: o *mythos*, o *topos* e o *ethos*. O *topos* é “o cenário do mundo num período histórico específico e geografia detalhada”, não só o espaço, mas também “como mudaram os lugares e os acontecimentos desenvolvidos em relação ao tempo atual da história” (Klastrup & Tosca, 2004: 4; 2013: 187). As autoras dão exemplos:

... um mundo tecnológico futurista (ficção científica) consistindo em planetas desertos; um mundo situado na idade média com elementos fantásticos (“fantasia”) e uma natureza selvagem habitada por feras furiosas; ou um submundo dominado pelo crime (por exemplo ao estilo detetive/*gangster*) disposto numa paisagem urbana distópica e imensa onde as pessoas usam

tanto armas de laser como amuletos, etc. (Klastrup & Tosca, 2004: 4)

Ora, esta descrição inclui não só o espaço e tempo, mas também as leis e a tecnologia existente. Por outro lado, o *ethos* consiste na “ética explícita e implícita do mundo e código (moral) de comportamento, que é suposto as personagens no mundo seguirem”, o que é certo e errado, e também as condutas que são credíveis (Klastrup & Tosca, 2004: 4). É sobretudo com base nesses elementos que a coerência de uma obra derivativa é avaliada. Não é, contudo, sempre fácil (nem é aqui necessário) discernir entre as leis físicas e culturais, pelo que falaremos simplesmente de leis ou normas do mundo ficcional, como características do cenário.

Para terminar, como é notório na citação acima destacada, estas leis estão ligadas ao género. Ryan (2014: 35) refere os animais que falam nos contos de fadas e as histórias realistas que se regem pelas leis físicas reais. Estas leis são rígidas e os eventos têm de respeitá-las totalmente (e.g., Cook & Bernink, 2005: 195). Isto permite ao recetor saber o tipo de experiência que irá ter, suspender a descrença e apreciar a história (e.g., Hunt, Marland & Rawle, 2010: 84). Mas, as leis genéricas podem ser adaptadas (e.g., na saga *Twilight*, os vampiros suportam a luz do sol, e a sua pele brilha quando exposta). Mais ainda, durante a narrativa, podemos ficar na incerteza sobre quais as leis que se aplicam (Todorov, 2006 [1979]: 148).

### **Outros elementos transponíveis na propagação**

Eventos, personagens e cenário são os elementos constituintes da história, que podem ser transpostos numa propagação, mas os da categoria intermédia, da *disposição*, também o podem ser. Esses elementos são a seleção e a ordem dos eventos, que já discutimos, e outro é o ponto de vista, que pode ser mantido ou alterado numa propagação. Ele é geralmente indicado como parte do discurso, porque consiste na forma como a história é apresentada, mas também influencia o conteúdo da história. É preciso, em primeiro lugar, distinguir o ponto de vista e o narrador, ou seja, o objeto e o sujeito da narração (Bal, 1987: 126). Há outras tipologias, mas a maioria dos autores (e.g., Chatman, 1978; Bal, 1987; Abbott, 2008) adota, com ajustes, a de Genette (1995 [1972]: 183/4), que distingue entre: o *modo* (quem vê), e a *voz* (quem fala).

Genette (1995 [1972]: 211/2) diz que a *voz* é a “instância narrativa”, o narrador e a sua situação espaço-temporal (e também o *narratário*). O narrador é por vezes confundido com o autor empírico (e.g., Bal, 1987: 15; Abbott, 2008: 68; Prince, 1988: 65), mas, como diz Barthes (1976 [1966]: 48/9), ele não é uma pessoa “real”: “*quem fala* (na narrativa) não é *quem escreve* (na vida) e *quem escreve* não é *quem é*.” O narrador é “a entidade fictícia a

quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o discurso” (Reis & Lopes, 2007: 257). Genette (1995 [1972]: 244) diz que ele é: “extradiegético”, quando não entra na história, e “intradiegético”, quando está “presente como personagem”; e é “*autodiegético*” quando é o protagonista. Ele pode também variar ao longo da narrativa (e.g., Lubbock, 2006 [1921]: 68; Genette, 1995 [1972]: 213; Prince, 1982: 15), ser anônimo ou identificado, e contradizer-se ou ser pouco fiável (e.g., Stam, 2005: 37). A noção de *distância*, que Genette (1995 [1972]: 160) já situa no *modo* e não na *voz*, refere-se a se o narrador é mais declarado, ou não se faz notar. Trata-se da “pessoalidade” ou “impessoalidade” do narrador (Todorov, 2006 [1979]: 62), da sua subjetividade ou objetividade (Bordwell & Thompson, 2010: 95) ou da natureza mais mimética ou diegética da narrativa (Genette, 1995 [1972]: 161ss).

Nos *media* audiovisuais, a narração é sobretudo *mostrada* pela imagem e som, mas pode ser *narrada*, por um narrador verbal, através de *voice-over* ou dos diálogos (e.g., Bordwell & Thompson, 2010: 95ss; Gaudreault & Jost, 1995: 33ss; Stam, 2005: 35). Na “mostração”, também há narração, apesar de termos a sensação de que os eventos se narram a si mesmos (Gaudreault & Jost, 1995: 47). O “narrador” é em geral “a instância abstrata ou agência subordinante que regula o conhecimento do espectador” (Stam, 2005: 35). Ele usa uma série de estratégias textuais, estilísticas, específicas dos *media*, que deixam “marcas” no texto (e.g., Reis & Lopes, 2007: 258/9). A sua análise centra-se geralmente nessas marcas e estratégias, mas elas prendem-se sobretudo com o texto (Eco, 1993 [1979]: 64). Barthes (1976 [1966]: 57) situa-as no terceiro nível, da narração, que é específico de cada obra e “não pode passar de uma língua a outra (ou passa muito mal).” Assim, a narração não é relevante para a análise de propagações, porque é muitas vezes mudada, em especial quando há mudança para outro meio. Mas, quando o narrador participa na ação, é intradiegético, ele tem de ser considerado, quando a sua situação transmite dados relevantes ou uma relação com outros textos.

Ainda assim, o mais relevante para a análise da propagação é o *ponto de vista*, que, para Chatman (1978: 154/5), “está *na* história (quando é o da personagem)”. Este elemento tem recebido os nomes mais diversos: “visão”, “restrição de campo”, “situação narrativa”, “perspetiva” ou “focalização” (e.g., Genette, 1995 [1972]: 183, 187; Bal, 1987: 108; Reis & Lopes, 2007: 164/5). Para Chatman (1978: 153), o ponto de vista pode corresponder ao “lugar físico ou à situação ideológica ou orientação de vida prática” do qual os eventos são narrados, que pode estar “alojado” no narrador ou não. Para Genette (1995 [1972]: 160), a perspetiva consiste na “regulação da informação” narrativa, pela consciência de uma ou outra personagem.

Para Bal (1987: 58), ela representa “a visão que dos personagens e eventos tenha o leitor”, através da qual se constrói “a imagem da fábula e do mundo (fictício) em que tem lugar”. Abbott (2008: 73) diz que é a “lente através da qual vemos as personagens e os eventos da narrativa”, que é geralmente, mas não necessariamente, a do narrador. Para Reis e Lopes (2007: 165):

... a focalização pode ser definida como a representação da informação diegética que se encontra ao alcance de um determinado campo de consciência, quer seja o de uma personagem da história, quer o do narrador extradiegético; conseqüentemente, a focalização, para além de condicionar a quantidade de informação veiculada (eventos, personagens, espaços, etc.), atinge a sua qualidade, por traduzir uma certa posição afectiva, ideológica, moral e ética em relação a essa informação.

As tipologias mais populares são as de Genette (1995 [1972]: 186ss) e Todorov (2006 [1979]: 62); em ambas, o narrador pode saber: *mais do que* as personagens (é onisciente), *tanto quanto* as personagens (adota o ponto de vista de uma ou várias), ou *menos do que* as personagens (sabe só o que acontece, não o que elas pensam). A focalização pode ainda variar durante a narrativa (e.g., Forster, 1977 [1927]: 82ss; Todorov, 2006 [1979]: 62; Prince, 1982: 52). Genette (1995 [1972]), como fala de literatura, substitui o termo perspectiva por *focalização*, para evitar a conotação visual, sendo seguido por outros autores (e.g., Bal, 1987). Mas o termo pode referir-se à perspectiva perceptual ou à cognitiva (e.g., Bal, 1987: 108; Chatman, 1978: 151/2). No cinema (e outros *media* visuais), como podemos ver o que acontece, os teóricos modificam as tipologias literárias. Gaudreault e Jost (1995: 139-46), partindo da de Genette, distinguem entre “saber” (ponto de vista cognitivo) ou “focalização”, e “ver” (ponto de vista visual) ou “ocularização”; mas, o cinema é também sonoro, pelo que há um “ponto de audição” ou “auricularização”. Como dizem Hunt, Marland e Rawle (2010: 166), “o som tem perspectiva”.

Estas questões referem-se ao modo como obtemos a informação, mas o que permite distinguir tipos de propagação é qual é essa informação, do ponto de vista de qual personagem percebemos a história. Chatman (1978: 157-9) diz que o “ponto de vista de interesse” reside “numa personagem que é ‘seguida’ em algum sentido, mesmo que não haja qualquer referência ao seu pensamento”; a identificação com o herói pode derivar só do facto de ele aparecer mais vezes. Se a mesma personagem aparece em várias cenas, é a sua experiência da história que seguimos, o que ela sabe e sente que nos é transmitido. Nos meios audiovisuais, é geralmente essa a estratégia usada: seguimos a perspectiva de uma personagem porque ela é colocada no centro da ação. Bordwell e Thompson (2010: 100/1) dão o exemplo de *Mad Max*: “Max está no centro da cadeia causal da intriga; os seus objetivos e conflitos propõem a ação (...). Max está

presente em todas as cenas, e quase tudo o que ficamos a saber é canalizado através dele.” Neste filme, esta técnica é alternada com outras, por exemplo, há um narrador verbal no início e no fim (que é outra personagem), mas em geral é a história de Max que conhecemos. Mas, isto também se aplica à literatura, especialmente quando ela é mais “distante”, mimética (Genette, 1995 [1972]: 160) ou dramática (Lubbock, 2006 [1921]: 69ss). É o ponto de vista dessa personagem que determina o conteúdo da história. Ora, essa focalização pode ser alterada numa propagação, dando-nos informação diferente sobre a história ou até outra história.

### **3.2. Os mundos ficcionais**

A noção de *mundos ficcionais* tem ganhado relevo nos estudos narrativos (e.g., Abbott, 2008: 164/5; Ryan & Thon, 2014: 1). Sendo inicialmente associada ao *cenário* (cf. Prince, 1988: 20), como vimos, os trabalhos recentes tendem a falar em mundos ficcionais no sentido amplo, de mundos virtuais que incluem tudo o que ocorre e existe neles, nomeadamente eventos e personagens. A noção é útil porque acomoda todo o tipo de dados ou formatos de informação. Genette (1995 [1972]: 25; 1983: 13) usa inicialmente o termo *diegese* para descrever o conteúdo da narrativa, mas passa depois a usá-lo para representar o “universo” em que ela ocorre. Para Bordwell e Thompson (2010: 80), *diegese* representa o “mundo total da ação da história”, e “diegético” é tudo o que “se assume existir no mundo que o filme retrata”.

A Teoria da Ficção, ou dos Mundos Possíveis, dá-nos aqui uma ajuda. Preconiza que, quando experienciamos uma narrativa de ficção, construímos um mundo possível, um mundo que não é factual, mas existe como hipótese. Doležel (1999: 262) diz que “o discurso ficcional é performativo na medida em que chama um mundo possível à existência ficcional”; ele produz “*mundos possíveis*”. Pavel (1986: 50) sugere que “os mundos possíveis podem ser entendidos como compilações abstratas de estados de coisas, distintas das afirmações que descrevem esses estados”. A partir das afirmações no texto, inferimos uma série de elementos que recebem o estatuto de factos, constituindo o mundo ficcional (e.g., Prince, 1988: 64). Ryan (2013a: 7) chama-lhe “mundo atual textual”, que é o centro ontológico da narrativa (o que é verdade dentro dela); mas à volta desse universo circulam “pequenos sistemas solares formados pelos universos privados das personagens”, mundos epistémicos que correspondem à forma como cada personagem entende o “sistema total”, os mundos dos seus desejos, obrigações e objetivos e “mundos de fantasia como sonhos, alucinações e histórias”. Para além disso, segundo Eco (1993 [1979]: 119-22, 164-7), a cada “disjunção de probabilidade”, ou momento

decisivo na história tentamos prever “um *desenvolvimento possível dos acontecimentos ou um possível estado de coisas*”; cada previsão não é um mundo possível; cada fábula é um mundo possível, mas inclui outros, como o das previsões do leitor ou das personagens, que o texto irá confirmar ou não. Por isso, Eco (1993 [1979]: 185) diz que o texto é “*uma máquina para produzir mundos possíveis*”. O que chamamos de mundo ficcional corresponde ao somatório desses mundos, ou à síntese que fazemos no final da narrativa, em função de todos eles.

O mundo possível, contudo, não é completo, porque nenhuma narrativa preenche todas as lacunas (e.g., Ryan 2013a: 8). Pavel (1986: 51/2, 71) diz que há quem defenda que o mundo numa narrativa corresponde ao “mundo máximo”, mas ela nunca constrói um mundo completo, nem totalmente evidente, já que os textos podem ser interpretados de várias formas. Para Parsons (1980: 55/6), cada objeto ficcional é naturalmente incompleto, pois não é possível descrever todas as suas propriedades; por exemplo, não sabemos se Holmes tem ou não um sinal nas costas, porque isso nunca é dito nos contos de Doyle. Para Doležel (1999: 258), na ficção, as falhas são “ontológicas”, “lacunas irrecuperáveis” que o discurso não constrói, logo, não podem “ser preenchidas por inferência legítima”. Ryan (2014: 34/5) explica que,

De acordo com uma posição ‘textualista’ radical (uma posição que proclama a primazia do significante), (...) [os mundos da história] contêm só aquelas entidades e aqueles atributos que são realmente mostrados ou referidos pelo *medium* representante. Uma vez que os *media* podem apenas mostrar aspetos selecionados de um mundo, os mundos da história seriam entidades fundamentalmente incompletas. A alternativa à posição do textualismo radical é uma abordagem cognitiva e fenomenológica que se concentra nos mundos da história como uma experiência imaginativa.

Nunca será possível completar plenamente um mundo ficcional, mas podemos imaginar muitas coisas que não são afirmadas no texto, as que somos levados a inferir, e também novos eventos, personagens e lugares que não são sugeridos, mas que podem ser acrescentados pelo leitor ou em outras narrativas. Ryan e Thon (2014) dizem que o mundo da história é de algum modo equivalente à dimensão história, mas acomoda também elementos que vêm de fora do texto, da nossa imaginação ou de outras narrativas sobre a mesma história ou personagens. Ryan (2014: 32/3) diz que um mundo narrativo não é só um espaço geográfico, um “contentor estático para os objetos mencionados na história”, mas “um modelo dinâmico de situações que evoluem”. Em suma, a *história* é o conteúdo que é exposto ou sugerido pela narrativa, e o *mundo ficcional* ou *diegese* pode acomodar muitos outros elementos, que também são *diegéticos*, mas que podem ou não, como veremos, ser considerados “canónicos”, ou seja, reconhecidos consensualmente como pertencentes ao mesmo mundo ficcional.



O conceito de mundo ficcional permite também (o que é essencial para delimitar a propagação) distinguir os elementos *intradiegéticos*, “que existem dentro do mundo da história”, e os *extradiegéticos* (Ryan, 2014: 37). Todas as narrativas incluem elementos extradiegéticos, por exemplo: na BD, os balões ou os quadros; os comentários do narrador não participante, em vários meios; nos filmes, os efeitos de câmara e montagem, os títulos e a música incidental; nos videojogos, os menus e a visualização de resultados (Bordwell & Thompson, 2010: 80; Branigan, 1992: 35; Ryan, 2014: 38/9). Isto não nos confunde porque, como veremos, conseguimos distinguir o que faz e não faz parte da ficção. As propriedades atribuídas fora do domínio “faz-de-conta real” são reconhecidas como não pertencendo à diegese ou mundo (Pavel, 1986: 56/7).

Em suma, importa reter que, na experiência de uma narrativa, construímos um mundo ficcional com propriedades específicas, que o tornam reconhecível e diferenciável de outros, e que pode ser recriado ou expandido em outras narrativas. No sentido estrito, o *cenário* é a situação espaço-temporal em que os eventos ocorrem e as personagens vivem. No sentido lato, o *mundo* inclui os eventos e personagens. Em última instância, ele inclui não só o que é dado ou inferido no texto, mas também tudo o que pode ser imaginado dentro dele (e.g., Ryan, 2013a: 1; Bruner, 1986; Bertetti, 2014: 2347). Ryan (2014: 31ss), como outros autores, fala em *mundo da história*. Dena (2009: 23) prefere usar o termo *mundo ficcional*, porque, numa ficção transmediática, ele “pode incluir tanto elementos narrativos como de jogos”; pode também ser não ficcional, mas, como é difícil encontrar “nomenclatura agnóstica de modo”, a autora mantém esta provisoriamente. Uma solução poderá ser chamar-lhe *mundo diegético*, ou apenas *diegese*, que nos parece um termo adequado a todas as modalidades. Mas, como falamos aqui apenas em ficção, usaremos igualmente o termo *mundo ficcional*.

Nestes estudos, usa-se por vezes termos como *mundo ficcional* ou *transmedial* como sinónimos de conjuntos de textos: o “mundo” de *Star Wars* ou Harry Potter é o conjunto de obras sobre eles (e.g., Scolari, 2014: 2384). Adiantando a discussão, Klastrup e Tosca (2004: 1, 4) definem o conceito de “mundos transmediais” (em narrativas, jogos e ambientes virtuais), e rejeitam a “falácia textual”, a “tendência para abordar os objetos transmediais de um ponto de vista demasiado literal”; o termo *transmedial* visa desviar a atenção dos *media* para os mundos, que são “sistemas de conteúdo abstrato a partir dos quais um repertório de histórias e personagens ficcionais podem ser atualizadas ou derivadas através de uma variedade de formas mediáticas.” Os mundos caracterizam-se pelo que chamam de “*mundicidade*” (*worldness*), “uma série de atributos distintivos”, que pode evoluir e é partilhada por autores e audiência; ela é

“uma ideia do tempo e do espaço do universo, do que se pode fazer nele e que tipo de criaturas e seres humanos o habitam”, e é composta pelo *mythos*, o *topos* e o *ethos* (Klastrup & Tosca, 2004: 1; 2013: 180). Estes elementos são próximos dos elementos da história, mas são contínuos, transversais a várias atualizações. Do *topos* e do *ethos* já falámos. O *mythos*<sup>14</sup> é a História do mundo, a sua evolução histórica ao longo do tempo, os principais “conflitos e batalhas”, “religiões, fações”, “itens de lenda e criaturas que são únicas ao mundo”; em suma, “é a *backstory* de todas as *backstories*” (Klastrup & Tosca, 2004: 4). O *mythos* pode, assim, ser associado aos eventos, mas à escala do total de eventos descritos em vários textos.

Mas, Klastrup e Tosca (2004: 4) sublinham que os mundos transmediais não são...

... uma entidade material ou texto único, do qual um significado verdadeiro pode ser abstraído. Um mundo transmedial é uma ideia abstrata de um mundo gerado com base na primeira atualização do mundo [a *ur-atualização*] e dos elementos nucleares que este mundo continha, mas de forma nenhuma restringido por isto. Devemos portanto abordar os mundos transmediais exatamente como mundos, não como “textos” ou qualquer dado sistema de signos, mas como constructos imaginários partilhados pela audiência de culto com interesse no universo...

Os mundos transmediais são expressos através de narrativas, mas são mais do que isso; por exemplo, a Terra Média é mais do que os livros de Tolkien e as suas propagações: é “o constructo imaginário do mundo (...) evocado na imaginação do participante” (Klastrup & Tosca, 2004: 1). Jenkins (2006a: 114) diz que “o mundo é maior do que o filme, maior até do que o *franchise* – uma vez que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o mundo numa variedade de direções.” Mas não falamos só nos textos dos fãs. Como diz Dena (2009: 22/3), o mundo ficcional encaixa-se no domínio da história e não do discurso: “é o resultado de esforços conjuntos entre o que é sugerido num texto e as suas interpretações.” Bertetti (2014: 2344/5) também vê as *personagens transmediais* como constructos culturais, “entidades sócio-semióticas”, que são “manifestadas por um texto e (...) o resultado de procedimentos textuais”, mas não são imanentes ao texto, ou a um só texto, e sim algo que ganha vida na mente do recetor: o “resultado da receção dos textos por um sujeito (...) e a síntese memorial que o intérprete faz em resposta ao texto.” Margolin (1983: 7) também diz que a personagem é um “elemento do mundo narrativo construído” e, como tal, “é um elemento semiótico geral”, “ontologicamente diferente” do meio de expressão: “ela tem de ser designada por expressões linguísticas para ser comunicada, mas não pode ser reduzida a elas. Ela é um significado...”

Os conjuntos de textos de que fala Scolari (2014: 2384), contudo, também existem, pelo

---

<sup>14</sup> Mantemos aqui o termo grego para que não se confunda com outros sentidos do termo *mito*.

que é preciso achar um termo para os apelidar, mas quando falamos em mundos ficcionais ou qualquer dos seus elementos, estamos a falar do conteúdo das narrativas, a história, os significados dos textos que reconstruímos na imaginação.

#### 4. FICÇÃO E REALIDADE

Narrativa e ficção são duas coisas efetivamente diferentes mesmo que frequentemente apareçam juntas em público. (Branigan, 1992: 192)

O termo *ficção* é muitas vezes usado como sinónimo de *narrativa*, mas não é o mesmo. Também não é privilégio da literatura (e.g., Ryan, 1991: 1). Para começar, a ficção distingue-se porque é, como diz Aarseth (1997: 84/5), uma categoria do “conteúdo”, e a narrativa é uma “categoria formal.” Esta é um modo de discurso, de organizar informação; aquela indica a natureza inventada, imaginária do conteúdo de um enunciado. A ficção tem sido vista com reserva porque se crê que fomenta a *ilusão*. Na Filosofia, alguns consideram-na uma “anomalia” da linguagem (Pavel, 1986: 27), porque creem que a linguagem serve para representar o real, é associada à noção de *mimese* (Todorov, 1979: 95; Bruner, 1991: 13). Segundo Cohen (2001: 248), entende-se que, no processo imaginativo de “identificação” com a ficção, o recetor “rende a consciência” ao ponto de vista de outrem e experiencia a história desde dentro. Ryan (2001: 9/10) diz que a “imersão” tem sido ou ignorada, ou considerada incompatível “com o exercício das faculdades críticas”. Crê-se que o autor de ficção visa enganar, alienar o recetor, tornando-o incapaz de diferenciar o real e impondo a sua ideologia. Esta é, como diz James (1884: 1), uma “velha superstição”, de que a ficção é “perversa”, que prevalece como “um certo olhar obliquo” sobre estas obras. Por isso, o romance, como o teatro, televisão e cinema, aperfeiçoam ao longo do tempo técnicas realistas, que tentam esconder a sua natureza ficcional, como omitir as marcas da narração (e.g., Ryan, 2001: 4/5; Xavier, 2003: 15ss). O cinema tem uma aptidão especial para gerar esta ilusão ou “*impressão* de realidade” (e.g., R. Allen, 1995: 2), porque os significantes filmicos, como os fotográficos e televisivos, são idênticos às sensações com que percebemos o real e registados através de um processo automático, pelo que tendemos a vê-los como retratos autênticos do real (e.g., Metz, 1964: 55ss; Xavier, 2003: 32).

O ser humano tem uma preocupação constante em saber se uma história é ou não “verdadeira” (Abbott, 2008: 146). Segundo Zunshine (2006: 4/5), isto deve-se à capacidade “metarrepresentativa”, de conhecer as “fontes das nossas representações”. Mas, como diz

Abbott (2008: 30), é por vezes difícil saber “onde acaba a narrativa e começa o ‘mundo real’”. A maioria das pessoas tem consciência da diferença, mas, para Zunshine (2006: 17, 19), “*em certa medida*” não os distinguimos. Para Pavel (1986: 76), essa consciência não é “de modo nenhum o padrão universal”. Há, de facto, situações dúbias. Até à Idade Média, facto e ficção não eram diferenciados como são hoje (e.g., Ryan, 2008: 395). Como diz Lewis (1985 [1964]: 213), “as pessoas apontavam Dante na rua não como o homem que criou a *Comédia* mas como o homem que esteve no Inferno.” As crianças muito jovens vivem num mundo em que “uma princesa adormecida por causa de uma maçã envenenada [é] tão rea[l] como a chuva ou blocos de brincar” (Appleyard, 1991: 26). Há outras situações em que adultos, hoje, têm as histórias ficcionais por reais. Eco (1995: 90/1, 93) diz que alguns são episódios “de fanatismo literário – atividade agradável, por vezes comovente”, mas que é disfuncional; na maioria dos casos, porém, os leitores estão cientes da diferença, apenas decidem participar na “ilusão”.

Vários autores têm desmistificado este preconceito, rejeitando a posição “ilusionista” (R. Allen, 1995: 4), que pressupõe que o recetor é fácil de ludibriar, já que ele é um participante ativo na ilusão. Em primeiro lugar, a visão mimética da linguagem é “fundacionalista”, ao supor que ela é capaz de imitar o real com rigor; hoje, assume-se que todo o discurso é “construção social”, representação, e não um reflexo fiel do real (Martins, 2011: 39; 2002a: 29/30), mesmo o discurso histórico (Doležel 1999: 253). Como diz Eco (1993 [1979]: 180, 141), o próprio real é uma noção controversa. Em segundo lugar, a distinção entre um relato factual e um ficcional é “intrinsecamente difícil de fazer e sustentar” (Bruner, 1991: 13), porque não há diferenças significativas (Abbott, 2008: 147; Eco, 1995: 127; Pavel, 1986: 13). Ambos criam um “efeito do real” (Barthes, 1967). Normalmente, só sabemos se uma obra é factual ou ficcional pelos “paratextos”, a informação externa que a acompanha (Eco, 1995: 127; Abbott, 2008: 147/8).

A diferença entre a ficção e a não-ficção não está na sua forma, mas nos quadros de referência (e.g., Eco 1995: 96/7; Branigan, 1992: 193). O objetivo da *ficção* não é, obviamente, referir-se a ou imitar o real (e.g., Bruner, 1991: 13; Parsons, 1980: 52). Esta atitude, como diz Pavel (1986: 26), marginaliza a ficção, e atribui ao discurso referencial o estatuto de norma. A *mimesis* clássica tem sido mal interpretada. Para Doležel (1998: 6ss), vê-la como imitação linear do real é redutor. Para Ricoeur (1983: 93), ela não deve ser entendida como um “decalque de um real preexistente”, mas como “imitação criadora”: “O artesão de palavras não produz coisas, mas apenas quase-coisas, ele inventa como-ses.” O próprio Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 115) diz que o poeta deve manter-se fiel aos factos, mas o seu ofício não é “narrar o que aconteceu”,

e sim “o que podia acontecer”. A linguagem foi criada, como diz Petersen (2011: 1), como um instrumento de registo do real, mas “desenvolveu os meios para registar uma maior variedade de experiências”. Eco (1995: 126) distingue dois tipos de narrativa: a “natural”, que “descreve acontecimentos que ocorreram realmente (ou que o locutor crê ou pretende fazer crer, mentindo, que tiveram realmente lugar)”; e a “artificial”, a ficção, “que tão-só *faz de conta* que diz a verdade sobre o universo real, ou afirma dizer a verdade sobre um universo ficcional.”

Barthes (1976 [1966]: 59/60) diz que a função da narrativa é “constituir um espetáculo (...) que não saberia ser de ordem mimética”: injetamos nela o que conhecemos, mas a sua “realidade” está “na lógica que aí se expõe, que aí se arrisca e que aí se satisfaz”, que permite “ultrapassar” a mera repetição. Metz (1964: 55-7) diz que o cinema “é uma simulação, um produto da ‘*téchné*’”, de uma manipulação; é por isso que consegue, ao mesmo tempo, criar uma “impressão de realidade” e “realizar o maravilhoso”. Aliás, para Zagalo (2009a: 74/5), a discussão sobre o real e a ilusão, que é milenar, permite refletir sobre e questionar o real, e “conferir significado ao mundo.” Branigan (1992: 217) diz que um dos objetivos da ficção é “demonstrar como certos efeitos que são desejados podem ser atingidos”, operando “para chamar o futuro para o presente.” Ela é, para Bruner (1986: 8), uma forma de *construir* realidades. Vários autores afirmam até que a ficção é mais real do que o real, porque podemos conhecê-la melhor (e.g., Forster, 1977 [1927]: 63-9; Lodge, 2011 [1991]: 182).

Mas, o real não é totalmente excluído na ficção. Pavel (1986: 49) diz que, “para além dos casos modernos em que pode dizer-se que o autor criou o mundo ficcional (...), há inúmeros exemplos em que muito deste mundo pré-existe...”. Segundo o princípio do *desvio mínimo* de Ryan (1991: 51), nós construímos a história com base no que sabemos do real (e de outras narrativas), fazendo só “os ajustes ditados pelo texto”. Para Doležel (1999: 247, x), rejeitar a visão mimética não implica “negar as trocas diversificadas e persistentes entre ficção e história”, pois a ficção inclui elementos reais e, por sua vez, influencia a visão que temos do real. Para Wolf (2014: 13), “as obras ilusionistas fornecem analogias a estruturas e conteúdos da experiência da vida real, enquanto a vida é por sua vez frequentemente experienciada de acordo com padrões narrativos.” A ficção funciona na mesma lógica que a vida, a lógica humana (e.g., Todorov, 1976 [1966]: 229; Bal, 1987: 20/1). Para Bremond (1976 [1966]: 113/4), é essa “relação com um projeto humano” que lhe dá significado. Ela deve, para James (1884: 5), exprimir um “sentido de realidade”, “traçar a implicação das coisas”.

A ficção não pode ser julgada em termos de verdade ou falsidade (Doležel, 1998: 24).

Por isso, a “verdade” é julgada pela *verosimilhança* e não pela verificabilidade (e.g., Bruner, 1991: 13). Para Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 115/6), a verosimilhança é a correspondência dos pensamentos e ações da personagem à sua natureza. Mas, ela é culturalmente determinada: é o que é aceite numa sociedade como natural (Chatman, 1978: 49; Todorov, 1971: 97; Eco, 1990 [1978]: 18). A verosimilhança está também ligada ao género: é o que faz sentido nesse tipo de histórias (e.g., Todorov, 1979: 97). Para Todorov (1979: 95ss), a narrativa “hábil” é a que torna verosímil não o que se parece com o real, mas o que faz sentido na lógica do texto, que obedece a leis próprias. Contudo, as propagações - e isso é essencial - são avaliadas em termos de “verdade”, não de uma verdade factual, mas do que é verdadeiro *dentro* da ficção, instituído na primeira atualização do mundo, ou noutras consideradas “canónicas”.

Os “factos” da ficção não são factuais, mas pode dizer-se que são *reais*: eles *existem*, não no mundo real, mas num virtual: a imaginação do leitor (Pavel, 1986: 30; Iser, 1980: 54; Ryan, 1991: 19). Parsons (1980: 1/2, 10, 52/3) diz que nós nos referimos a objetos existentes, mas também a não existentes, como Sherlock Holmes (ou até impossíveis, como o quadrado circular); eles não são objetos abstratos: são objetos concretos, mas que só existem “dentro da história” ou “segundo a história”. O referente da ficção não existe fisicamente, mas existe, como diz Pavel (1986: 30), ao nível “simbólico”. Eco (1993 [1979]: 123, 135/6, 139) diz que um mundo ficcional não é “substantivo”: “não existe no sentido em que existe a máquina de escrever com a qual estou escrevendo estas linhas. Mas existe no sentido em que existe o significado de uma palavra”, como construção semântica, ou “puro acontecimento mental”.

Os mundos ficcionais são uma dimensão alternativa ao real, para onde “viajamos” enquanto experienciamos ficção (e.g., Certeau, 1988: 173; Lodge, 2011 [1991]: 4/5; McLuhan, 2008 [1964]: 290). Para Hillis Miller (1982: 42), um dos grandes prazeres da ficção está na rendição à “ilusão de que estamos a entrar num mundo real”. Como a história tem de ser reconstruída mentalmente, tendemos a esquecer o texto como obra e a “tratá-lo como uma parte da vida à nossa volta” (Lubbock, 2006 [1921]: 6). Para Lubbock (2006 [1921]: 4, 7-9), isto ocorre porque temos o instinto de transformar “as impressões planas dos nossos sentidos em formas sólidas”, de “completar” mentalmente “as pessoas e as cenas que o romancista descreve – dar-lhes dimensões, ver à volta delas, torná-las ‘reais’”; assim, elas “permanecem connosco tão vividamente como se as tivéssemos conhecido na vida.” Apesar de sabermos que o mundo ficcional não é real, sentimo-lo como se tivesse “algum tipo de realidade própria” (Pavel, 1986: 11), “que excede largamente a informação” dada pelo autor (Gottschall, 2012: 5).

Mas, isso não implica cair na ilusão. Muitos chamam-lhe “suspensão da descrença”, expressão de Coleridge (1983 [1817]: 6), que procura, em certa obra, criar uma “aparência de verdade suficiente para obter para estas sombras da imaginação essa suspensão voluntária da descrença no momento, que constitui a fé poética.” Iser (1980: 67) explica que, durante a leitura, a nossa personalidade opera a dois níveis: um “eu alheio” e um “eu real”, que não desaparece, antes se mantém como “uma força virtual”; só assumimos a visão de outrem se a nossa personalidade a acomodar. O sentido que atribuímos à história “é sempre acompanhado por ‘associações alheias’ que não encaixam com as ilusões formadas”; assim, “produzimos ao mesmo tempo uma perturbação latente dessas ilusões”; elas são transitórias (Iser, 1980: 60/1). Pavel (1986: 56/7) chama a essas duas forças o “mundo realmente real” (no teatro, atores e cenário) e o “mundo de faz-de-conta real” (personagens e mundo). Somos capazes de atribuir às personagens ficcionais tanto propriedades “nucleares”, atributos que aceitamos como reais *dentro* da história (e.g., Sherlock Holmes é detetive e vive em Londres), como propriedades “extranucleares” (e.g., Holmes é uma invenção de Arthur Conan Doyle) (Parsons, 1980: 52ss; Pavel, 1986: 28). Ryan (2001: 351) diz que a imersão é “consciente do *medium*”: “conseguimos ao mesmo tempo (...) apreciar a presença imaginativa de um mundo ficcional e admirar a virtuosidade do desempenho estilístico que produz a sensação da sua presença”; a imersão não é ilusória porque, “exceto em alguns casos patológicos (...), os utilizadores de *media* mantêm-se plenamente conscientes de estarem a contemplar uma representação.”

Appleyard (1991: 1, 22) explica que, à medida que crescemos, tornamo-nos aptos a entender a diferença entre ficção e realidade, e as estratégias narrativas; aprendemos que o faz-de-conta é algo diferente da realidade, mas ainda assim prazeroso e válido. Mesmo os adultos querem “descobrir mensagens acerca do sentido das suas vidas, encontrar personagens interessantes com quem se possam identificar (...), ou usar as ideias do autor para reforçar as suas próprias crenças e preconceitos” (Appleyard, 1991: 1). Assim, a imersão implica apenas “fazer-de-conta” que a ficção é real (e.g., James, 1884: 1; Eco, 1995: 96/7; Gottschall, 2012: xiv), “enquanto dura o jogo” (Pavel, 1986: 55). Este jogo baseia-se num “contrato narrativo” entre o autor, que aceita contar a história, e o leitor, que aceita seguir as suas indicações (e.g., Chatman, 1978: 150; Prince, 1988: 59). Eco (1995: 81; 1993 [1979]: 173, 125) associa o “pacto ficcional” à noção de Coleridge (1983 [1817]): aceitamos que uma menina se transforme em abóbora porque isso é necessário “para se poder desfrutar a fábula”; mas o leitor também pode decidir *não* cooperar, rejeitando a opção dada e traçando o seu próprio percurso. Murray

(1997: 110) diz mesmo que a formulação de Coleridge é “demasiado passiva”, porque, na receção de ficção, “não ‘suspendemos’ meramente uma faculdade crítica; nós (...) ativamente *criamos crença*”, usando a “inteligência para reforçar” a experiência.

As noções de *suspensão da descrença*, *identificação*, *imersão* e *efeito de real* são diferentes, mas muito aproximadas (Ryan, 2001: 15; Wolf, 2014: 10/1). Wolf (2014: 1/2) fala em “ilusão estética”, a “sensação, de intensidade variável, de ser imaginativa e emocionalmente imerso num mundo representado.” Para além de variável, a ilusão é gradativa: se o processo for demasiado curto, não chega a ocorrer (Wolf, 2014: 2, 7). A identificação, segundo Cohen (2001: 252), é interrompida assim que “o membro da audiência se torna consciente de si próprio através de um estímulo externo (e.g., o telefone toca), um estímulo textual (e.g., uma mudança de ângulo de câmara ou uma referência direta ao leitor), ou o fim da história.” Aqui, chamamos *imersão* à ilusão de estarmos dentro do mundo ficcional, e *identificação* à percepção da história pelo ponto de vista do protagonista. Mas essa percepção pode não gerar afinidade, apreço ou imitação, e sim rejeição ou censura (Cohen, 2001: 252; Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 52).

Finalmente, há *media* mais imersivos ou “imediatos” (Bolter e Grusin, 1999: 19) do que outros, e técnicas que promovem estas sensações, mas elas ocorrem em qualquer meio, género e modo de discurso (e.g., Ryan, 2001: 14/5). Nós aceitamos a ficção porque temos prazer nessa simulação imaginativa (e.g., Eco, 1995: 138). Tanto quanto sejamos conscientes disso, ela é um exercício salutar, ativo e cognitivamente exigente. Do mesmo modo, quando discutimos os atributos de uma personagem, história ou mundo, não estamos a assumir uma postura ingénuo, a sugerir que são factuais, mas que *existem* enquanto representações simbólicas. Como diz Margolin (1983: 1), “os *leitores* como leitores (não como investigadores de Poética) *de facto* criam personagens a partir dos textos”, e a Poética não pode ignorar estas dinâmicas.

## **5. A RECEÇÃO DE HISTÓRIAS**

O papel do recetor é, como vimos, durante muito tempo, ignorado no estudo da narrativa, em função do autor e do texto (e.g., Appleyard, 1991: 8). Ele é considerado passivo, um mero “recetáculo” (Certeau, 1988: 167), mergulhado “numa espécie de ociosidade, de intransitividade”, restando-lhe “a pobre liberdade de receber ou de rejeitar o texto” (Barthes, 1970: 10). Mas, em primeiro lugar, o público sempre teve um papel ativo, já que os criadores - não só de cinema - sempre seguiram as suas preferências. Um exemplo famoso é o de Arthur Conan Doyle, que resolveu a dada altura “matar” (na história) Sherlock Holmes, porque estava



cansado de escrever as suas histórias, mas aceitou “ressuscitá-lo” devido às pressões dos fãs (e.g., Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 2). Isto é especialmente notório nas telenovelas, que os argumentistas vão ajustando segundo os resultados das audiometrias, de modo que se pode dizer que as audiências “exercem controlo” (Zagalo & Gouveia, 2008: 2216).

Para além desta ação indireta, o recetor tem antes de mais de “atualizar” ou “realizar” a história, de *descodificar* o texto (e.g., Eco, 1993 [1979]: 53; Iser, 1980: 50). Para entender a narrativa como obra conexas, ele tem de reconstruir mentalmente a história, a partir do que é dado (Chatman, 1978: 26/7; Branigan, 1992: 36). Este processo tem semelhanças em todos os *media*. Uma delas é que todas as narrativas têm falhas, informação omissa que temos de completar para fazer sentido da história (e.g., Iser, 1980: 55; Lodge, 2011 [1991]: 190; Abbott, 2008: 90). Para Eco (1993 [1979]: 53, 55), todo o texto é incompleto, “entretecido de espaços em branco, de interstícios a encher”. Iser (1980) chama-lhes “indeterminações”. Elas ocorrem, primeiramente, porque não é possível contar tudo sobre uma história ou mundo (e.g., Iser, 1980: 55; Lodge, 2011 [1991]: 190; Pavel, 1986: 51). Os mundos ficcionais são naturalmente incompletos (Doležel, 1998: 169ss). Uma narrativa não “poderia delinear um estado de coisas *máximo e consistente*”, ou “nunca mais chegaria ao fim” (Eco, 1993 [1979]: 140; 1995: 9). Ela inclui só o que o autor escolhe por ser essencial à intriga (e.g., Cobley, 2001: 228). Mesmo esses dados não são descritos exhaustivamente, pois isso seria entediante, já que conseguimos preencher as falhas (Eco, 1993 [1979]: 140). Entre o que é dado, podemos imaginar uma série de peripécias, de “detalhes plausíveis (...) virtualmente infinito” (Chatman, 1978: 28/9).

Ao preenchimento de falhas, Abbott (2008: 89/90) chama “*over-reading*” (ler a mais), algo que, mais do que sermos capazes de fazer, não conseguimos evitar: “As nossas mentes parecem abominar vácuos narrativos.” Como vimos, até em mensagens lacónicas ou imagens estáticas tendemos a inferir uma história (e.g., Eco, 1993 [1979]: 112-4; Abbott, 2008: 10). A partir do que é dado, inferimos o que não é: “qualidades, motivos, humores, ideias, julgamentos, até eventos para os quais não há evidência direta no discurso” (Abbott, 2008: 89). As situações narradas sugerem só contornos, levando o leitor a preencher o que falta, e é por isso que elas adquirem tanta vivacidade (e.g., Iser, 1980: 51; Gottschall, 2012: 5). Ryan (1991: 6) diz que a prova da complexidade do processo de receção é a “estupidez” do computador, a enorme quantidade de informação de que ele precisa para conseguir entender ou gerar narrativas. Para entendê-las, usamos competências, esquemas cognitivos e conhecimentos de que dispomos para lidar com a vida (Bordwell, 2006: 15; Branigan, 1992: 13). Isso inclui o que conhecemos

de outras narrativas, como o género, que define o que esperar da história, como a compreender (Ricoeur, 1983: 145; Abbott, 2008: 58). Mas, a invocação destes quadros externos é, como diz Eco (1993 [1979]: 126), uma “saída do texto”, um “*passeeio inferencial*”.

É o facto de o mundo ficcional ser construído nas nossas mentes e não no texto que leva a que as histórias se propaguem. Mas, na receção de propagações, a interpretação envolve mais profundamente saídas do texto: a evocação de outras obras sobre o mesmo mundo ficcional. Hutcheon (2006: XV) explica que, “se conhecermos a obra adaptada, haverá uma oscilação constante entre ela e a nova adaptação que estamos a experienciar.” Vamos, a cada momento, evocando o que já sabemos do mundo ficcional e interpretando e avaliando a nova obra (quer o original, quer outras propagações) em função das que experienciámos antes.

No processo de receção de uma narrativa, o recetor vai colocando perguntas e formando expectativas, que são respondidas gradualmente (e.g., Prince, 1982: 103). Elas têm a ver com as relações causa-efeito, a temporalidade, as personagens e suas motivações e o espaço (Lodge, 2011 [1991]: 14; Cook & Bernink, 1999: 322; Bordwell & Thompson, 2010: 80). Eco (1993 [1979]: 126; 1995: 13) diz que, sempre que há dois caminhos possíveis, uma “disjunção de probabilidade”, o leitor coloca, “angustiado”, questões e faz uma previsão da resposta. Segundo Iser (1980: 53/4), à medida que lemos, o que está para trás é recordado a uma nova luz, que sugere novas conexões. Para Margolin (1983: 12/3), as inferências são “hipotéticas e probabilísticas por natureza” e podem ser anuladas, quando há informação contrária. Para Fish (1980: 172), a leitura inclui “o fazer e rever assunções, o fazer e arrepender-se de julgamentos, o chegar a e abandonar conclusões, o dar e retirar aprovação, o especificar causas, o fazer perguntas, o fornecer respostas, o resolver quebra-cabeças.” A receção é, então, um processo gradual, retroativo e flutuante (e.g., Fish, 1980: 172/3; Bordwell, 1985: 49). Barthes (1976 [1966]: 58) diz que a integração das unidades semânticas não é “serenamente regular”, pois elas podem ter vários “correlatos”, cumprir várias funções e estão “fortemente imbricadas”, de modo que há um “jogo incessante de potenciais, cujas quedas variadas dão à narrativa seu ‘tónus’ e sua energia”. Este processo decorre de forma cumulativa, juntando os dados presentes no texto para formar um todo coerente. Branigan (1992: 13) diz que a informação narrada é “processada e atribuída a uma hierarquia na memória operativa de acordo com a importância relativa enquanto muitas outras coisas são descartadas”. Margolin (1983: 4/5) diz que o recetor “constrói” a personagem através de dois processos: a “caraterização”, durante a leitura, onde infere propriedades isoladas; e a “construção de personagens”, no final, onde acumula e

organiza essas propriedades; aí, ele omite as que são “espúrias ou puramente incidentais” e forma uma “constelação estável unificada” de propriedades. O mesmo ocorre com todos os elementos do mundo ficcional. Portanto, o significado só fica completo no fim da narrativa (e.g., Hamon, 1977: 128). Mas, com as propagações, a acumulação continua, reunindo dados de várias narrativas, que podem sobrepor-se, complementar-se ou contradizer-se uns aos outros.

As narrativas são vistas como um todo, mas são “necessariamente incompletas, fraturadas, e até auto-contraditórias”; instintivamente, buscamos a coerência e unidade, mas “a completude é algo que impomos sobre as narrativas, e não algo que encontramos nelas” (Abbott, 2008: 101). Barthes (1970: 20) diz que a leitura funde os blocos de significação ambíguos e desconexos do texto numa “superfície uniforme”. Para Iser (1980: 58), o leitor forma um “*gestalt*” (todo organizado): apesar de as assunções estarem sempre a mudar, “o leitor continuará sempre a tentar, ainda que inconscientemente, encaixar tudo num padrão consistente.” Quando o texto não resolve todas as questões ou não provê o encerramento, nós adicionamo-lo, “mesmo se isso significa fechar os olhos a alguns dos detalhes e imaginar outros que não estão lá, lendo de menos e lendo de mais” (Abbott, 2008: 89).

Fechar todas as falhas, para além de impossível, também não é desejável. Iser (1980: 51) diz: “Se ao leitor fosse dada a história toda, e não sobrasse mais nada para ele fazer, (...) o resultado seria o tédio que inevitavelmente surge quando tudo está exposto nu e cru à nossa frente”. Os escritores não tentam fazê-lo, pois são as falhas que fazem o leitor “imaginar”; e só assim o autor pode “realizar as intenções do seu texto” (Iser, 1980: 57). É por poder participar que o recetor se interessa, e a narrativa ganha vida (e.g., Lodge, 2011 [1991]: 14; Abbott, 2008: 92). Lodge (2011 [1991]: 190) diz que algumas falhas são supressões inconscientes, mas muitas são “uma estratégia artística consciente”. Barthes (1970: 81-3) fala no *código hermenêutico*: os enigmas que o texto gera, que retardam a revelação da “verdade” (ficcional) por que o leitor anseia e que empurram a leitura para a frente. Abbott (2008: 57) diz que a satisfação das expectativas não pode ser demasiado rápida, “pois parecemos também apreciar estar no estado de desequilíbrio ou tensão que precede o encerramento.” Para Eco (1995: 72, 76), se “a agitação fosse menos intensa, a catarse não seria tão plena”; este “tempo da agitação” retém a atenção, estimula o gozo estético e incita “o leitor a empolgantes passeios inferenciais”. O *suspense* é atingido justamente através do adiamento (Lodge, 2011 [1991]: 15; Abbott, 2008: 116). Mas, nem sempre as questões são respondidas (Abbott, 2008: 92/3). A narrativa muitas vezes frustra as expectativas (Iser, 1980: 55). E isto, como diz Eco (1993

[1979]: 125), pode não ser negativo, pelo contrário. Para Abbott (2008: 58), “metade do que dá vida às expectativas na narrativa” é a sua satisfação; a outra metade é a violação - a “*surpresa*”.

Uma narrativa pode, também, sugerir múltiplas interpretações, porque cada leitor atualiza-a e completa as falhas ao seu jeito, de modo que “nenhuma leitura pode alguma vez esgotar o pleno potencial” do texto (Iser, 1980: 55). Para Barthes (1977: 159), o Texto “realiza o próprio plural dos significados”; o que o leitor “percebe é múltiplo, irredutível”. Muita informação não é explicitada, mas sugerida implicitamente, ou pressuposta; compete ao leitor “determinar as diversas conotações de uma dada passagem, as dimensões simbólicas de um dado evento, a função hermenêutica de uma dada situação” (Prince, 1982: 125/6). A fábula depende, para Eco (1993 [1979]: 111), “de uma iniciativa cooperativa bastante livre”; o recetor compõe-na segundo o “nível de abstração que consider[a] mais frutuoso”. É o leitor que escolhe o “olhar singular” com que lê, pelo que não há uma “legalidade” do texto, uma interpretação correta (Barthes, 1970: 17/8). Esse olhar é influenciado por múltiplos fatores, desde os diferentes quadros de referência e associações que invoca, a sua personalidade, maturidade, interesses, ideologia e estado de espírito (e.g., Appleyard, 1991: 13; Abbott, 2008: 87-9, 64). Mesmo uma segunda receção de uma obra pela mesma pessoa “frequentemente produz uma impressão diferente da primeira” (Iser, 1980: 55). Branigan (1992: 16/7) diz que “a natureza do *medium* e o ‘estilo’ da história” também influenciam a compreensão. Cada um tem gostos diferentes, quanto aos *media*, géneros e estrutura narrativa que prefere: alguns “exigem encerramento (...). Outros preferem Kafka. (...) para complicar ainda mais as coisas, alguns (...) conseguem encontrar encerramento onde outros não conseguem” (Abbott, 2008: 64).

Mas, vários leitores podem fazer a mesma interpretação de uma obra, formando uma “comunidade interpretativa”, que usa as mesmas “estratégias interpretativas” (Fish, 1980: 182). As interpretações possíveis são múltiplas, mas não são infinitas, pois o texto até certo ponto limita as que são “legítimas”, ou plausíveis para que a história faça sentido (e.g., Abbott, 2008: 210). Segundo Eco (1993 [1979]: 126), cada texto guia os passeios inferenciais que o leitor pode fazer. Barthes (1977: 46/7) diz que o texto é plural, mas a variação de leituras não é anárquica: “depende dos diferentes tipos de conhecimento – prático, nacional, cultural, estético – investido na imagem” (ou outra forma de Texto), que são até certo ponto partilhados.

Uma narrativa pode, contudo, ser mais clara e fácil de interpretar, limitando as interpretações plausíveis, ou mais ambígua e complexa, exigindo que o leitor complete partes importantes da história: respetivamente, a obra “fechada” e “aberta” de Eco (1993 [1979]:

59ss), o Texto “lisível” e “escritível” de Barthes (1970: 10ss). Para Barthes (1973: 25/6), *lisível* é o texto “que contenta, que preenche, que dá euforia”, que não rompe com o estabelecido, enquanto que o *escritível* incita à releitura e reescrita, e “desconforta” ao questionar as crenças do leitor, “a consistência dos seus gostos, dos seus valores e das suas memórias”. Certos textos rejeitam a “responsabilidade de decidir” o seu sentido (Fish, 1980: 166), deixando o “fardo da inferência” ao leitor (Chatman, 1978: 38). Bruner (1991: 9/10) acrescenta que certas narrativas “hábeis” criam a ilusão de que não precisam de interpretação, enquanto outras, mais ambíguas, tornam a necessidade de interpretação óbvia; mas toda as narrativas exigem interpretação.

O processo interpretativo ocorre sobretudo de forma inconsciente, de modo que passa despercebido, mas não é menos ativo por isso (Chatman, 1978: 31; Bordwell & Thompson, 2010: 80; Ryan, 2001: 17). Ele é muito exigente: dá muito trabalho encaixar todos os detalhes (Lubbock, 2006 [1921]: 8; Copley, 2001: 12). Ryan (2001: 11) diz que “temos de sonhar os mundos textuais com ‘integridade minuciosa’ para evocar a intensa experiência de presença que os insere numa realidade imaginária”. Eco (1995: 9) diz que toda a ficção é “uma máquina preguiçosa que pede ao leitor que faça parte do seu trabalho”. Gottschall (2012: 4) diz que “os autores trapaceiam os leitores de modo a que sejam eles a fazer a maior parte do trabalho imaginativo.” Portanto, o texto narrativo não só aceita, como exige que o recetor participe ativamente na sua construção (Barthes, 1970: 10; Eco, 1993 [1979]: 53ss; Appleyard, 1991: 9). Por isso, começa-se a reconhecer que “não há atrás do texto alguém ativo (o escritor) e à sua frente alguém passivo (o leitor)”; a leitura “não é um gesto parasita, o complemento reativo de uma escritura a que nós atribuímos todos os prestígios da criação e da anterioridade” (Barthes, 1973: 29; 1970: 17). É através de um “gesto livre e desenvolto” que o leitor “se subtrai à tirania do texto (...) para ir procurar-lhe saídas possíveis” (Eco, 1993 [1979]: 126). Para Iser (1980: 51, 55), “a leitura só é um prazer quando é ativa e criativa”, pois só assim podemos “trazer a jogo a nossa própria faculdade de estabelecer conexões – de preencher as falhas”. É nesse sentido que os pós-estruturalistas dizem que é o leitor que produz o texto: a *obra* não é o livro, mas o produto da atualização da história na mente do leitor (Iser, 1980: 50ss; Fish, 1980; Certeau, 1988: 170). Estando a narrativa crivada de falhas, é a ele que cabe (re)construir a história (e.g., Iser, 1980: 57; Abbott, 2008: 183). É neste sentido que Ryan (2001: 16) diz que a leitura é “interativa”. (Muitos autores referem-se à *leitura*, mas como sinónimo de interpretação; o processo é igual em qualquer *medium*.) O sentido não é fixo, “depositado” no texto pelo autor, nem está sob o seu controlo: é o leitor que ajuda a criá-lo (e.g., Ricoeur, 1983: 145; Certeau,

1988: 171; Fiske, 2004 [1990]: 62/3; Appleyard, 1991: 9/10).

Por isso, as entidades ficcionais não são palavras, imagens ou sons. Como diz Chatman (1978: 118), muitas vezes recordamos as personagens “vividamente, mas nem uma única palavra do texto em que elas ganham vida”. Branigan (1992: 83) explica que a lembrança dos signos “é *apagada* pelos atos de compreensão que eles exigem”, que vão “revendo e refazendo o que é dado”, o que resulta numa representação “que não é uma cópia dos estímulos originais nem uma memória imperfeita deles”. Como diz Iser (1980: 54), memória e percepção são coisas “manifestamente” diferentes. Nós não lembramos tudo: lembramos alguns significantes mais marcantes, e sobretudo a reconstrução mental da história (e.g., Barthes, 1973: 20/1; Ryan, 2004: 12; Metz, 1964: 62/3). Branigan (1992: 15) diz até que só achamos que entendemos um filme quando “o nosso conhecimento atingiu uma certa independência dos estímulos iniciais”. Para Ryan (2004: 12), a “construção cognitiva” a que chamamos narrativa é “o equivalente mental de um constructo ‘multimédia’.” Nós abstraímos-nos da seleção e da moldura e ligamos todos os dados para imaginar um mundo contínuo (Metz, 1964: 63; Ryan, 2014: 39). Ele é uma “superfície uniforme, impercetivelmente soldada pelo débito das frases” (Barthes, 1970: 20). E o processo é idêntico em todos os *media*, porque não depende dos signos usados.

Há, no entanto, diferenças apreciáveis entre *media*, que influenciam a forma como a narrativa é construída, o tipo de mundo e propriedades que podem mais facilmente ser retratados (Pavel, 1986: 52/3), e também a interpretação da história e a experiência global da narrativa. Essas especificidades dependem não só da natureza semiótica do *medium*, mas também da cultura e convenções que o caracterizam. Por isso, é preciso considerá-las.

## **Capítulo II. OS MEDIA**

Há, hoje, uma diversidade de meios de comunicação sem precedentes. Eles vão surgindo, cada um a seu tempo e com as suas particularidades, mas levam a profundas mudanças no contexto mediático, na sociedade e na cultura. A revisão (ainda que breve) dessa evolução permite-nos compreender como as práticas de propagação se desenvolveram.

### **1. DOS MEDIA DE MASSAS À CONVERGÊNCIA MEDIÁTICA**

Desde o início da humanidade, os meios de comunicação avançam lentamente. O teatro é milenar e a escrita também, mas esta é impulsionada com a invenção da imprensa.

#### **A “revolução” dos *media* de massas**

No século XVIII, nasce o romance moderno (e.g., Ong, 2005 [1982]: 146; Copley, 2001: 67). No século XIX, surge a banda desenhada moderna (McCloud, 1994: 149). Desde então, nascem múltiplos *media* – fotografia, cinema, rádio e televisão – que revolucionam o panorama mediático. No início do século XX, o cinema passa, em poucos anos, a mover multidões, encantadas pela espetacularidade exposta no ecrã, originando o culto das estrelas (Geada, 1998: 33-5). Umhas décadas mais tarde, a rádio, e depois a televisão, atraem igualmente as massas, mas num contexto doméstico. A massificação é vista com reserva por alguns autores. Benjamin (1982 [1936]) diz que, ao ser reprodutível por meios mecânicos, a obra de arte perde a sua “aura” de autenticidade. Mas, estes *media* proliferam, enquanto os mais antigos se mantêm, pelo que há um aumento de *media* narrativos (e.g., Thompson, 2003: 19).

A multiplicação de narrativas aumenta o apreço do público pela ficção (e.g., Hutcheon, 2006: 114). Há uma forte procura de histórias para satisfazer a crescente produção, primeiro no cinema, e depois na rádio e televisão (Geada, 1998: 24; Thompson, 2003: 39/40, 79). Alguns filmes são originais, mas muitos inspiram-se nos *fait-divers* na imprensa e nos clássicos da literatura e teatro, que, tendo já o apreço do público, permitem legitimar e rentabilizar o cinema (e.g., Geada, 1998: 23/4, 30; Desmond & Hawkes, 2006: 15). A televisão recorre à adaptação de literatura, teatro e também de cinema, em especial quando surge o cabo, cuja programação exige ainda mais conteúdos; as séries são também comuns: já as há na literatura e no cinema, mas tornam-se sobretudo populares na rádio e televisão (Thompson, 2003: 83, 104).

Desde meados do século XX, as indústrias que até aí funcionam isoladamente – editoras livres, imprensa, estúdios de cinema, canais de rádio e televisão – começam a conglomerar-se em grandes corporações internacionais (e.g., Bolin, 2007: 241). Na década de 1970, o fenómeno intensifica-se e inclui a televisão por cabo e o vídeo (Bordwell, 2006: 2). Ele favorece uma colaboração mais estreita entre diferentes empresas. Gray (2010: 5) define *sinergia* como uma estratégia “multimediática” que liga um produto num *medium* a produtos relacionados em outros, que o promovem e “enriquece[m] a experiência”. Isto inclui a divulgação de produtos de uma empresa em outras, a produção integrada de mensagens em vários *media*, a partilha de conteúdos e dos respetivos direitos (e.g., Thompson, 2003: 81/2; Jenkins, 2006a: 19, 104ss).

Este contexto cria uma maior diversidade de conteúdos e estende o seu acesso a cada vez mais pessoas, mas gera estratégias de competição cada vez mais acirradas (e.g., Wasko, 1994: 5). Cada produto deixa de ser pensado só por si, e passa a ser acompanhado por outros, mediáticos e comerciais, para apelar às várias audiências (Bolin, 2007: 242). Na viragem para 1980, surge o “mega-filme” ou “*blockbuster*”, de elevado orçamento e divulgação, que é visto como “conteúdo” que pode ser reaproveitado, retransmitido na televisão e vendido em cassete de vídeo, e originar produtos associados (*tie-ins*) diversos, desde *fast-food* até automóveis, *merchandising*, brinquedos, jogos, revistas, bandas sonoras e parques temáticos (e.g., Bordwell, 2006: 2-4; Wasko, 1994: 4). O *merchandising* inclui todo o tipo de bem comercial; é uma forma de *franchising* ou licenciamento, que visa promover a propriedade, estendendo a “vida” dos filmes e gerando receitas significativas (Bryman, 2004: 79ss; Bordwell, 2006: 3/4; Scolari, 2013a: 262; Bernardo, 2011: 29). Nem todas as produções têm esta escala, mas os criadores são cada vez mais incentivados a rentabilizar a “propriedade intelectual” (Bordwell, 2006: 3/4). E a tendência estende-se também à televisão (e.g., Bryman, 2004: 92; Scolari, 2013a: 262).

Esta filosofia, do “*marketing* total”, transforma a história ou personagem numa “mercadoria” (Bolin, 2007: 243) ou “marca” (Scolari, 2009: 599), e é exemplarmente ilustrada pela Walt Disney Company (e.g., Bordwell, 2006: 3). Ela inclui ainda a imersão de experiências quotidianas, como o consumo de bens ou o atendimento comercial, num mundo ficcional. O fenómeno é até chamado de “Disneyificação”, associada à repetição e homogeneização da cultura, sob uma aura de espetáculo, ao processo de “traduzir ou transformar um objeto em algo superficial e até simplista”; quanto aos filmes da Disney, diz-se que padronizam os contos tradicionais em que muitas vezes se baseiam: a história é trivializada, “adoçada e higienizada” e “saneada de conflito” (cf. Bryman, 2004: 5ss). Mais ainda, muitos críticos de cinema



consideram que a dispersão de um filme em produtos paralelos destrói a narrativa (cf. Bordwell, 2006: 5). Este fenómeno é, assim, quer académica quer culturalmente, visto sobretudo como uma prática redutora, comercial, manipuladora e exploratória (e.g., Wasko, 1994: 187).

Thompson (1999: 344ss) e Bordwell (2006: 6/7) enfatizam que a multiplicação em produtos paralelos não afeta os filmes em si. O que há, até certa altura, é uma preferência pela narrativa “clássica”, que segue os preceitos aristotélicos. Thompson (2003: 20-2) explica que, no cinema, a procura leva os autores a voltar-se para “versões simplificadas” da narrativa, caracterizadas por: uma estrutura unitária, com princípio, meio e fim; “motivação” (todos os eventos devem ser justificados e não fortuitos); e, em regra, um só protagonista cujo objetivo define a ação. Os filmes de Hollywood tendem a retratar intrigas simples, sobre valores universais, a ser redundantes e a evitar o experimentalismo (de modo a serem acessíveis a todos), a camuflar as técnicas estilísticas e as marcas da narração e a encerrar o conflito (para envolverem o público e criarem um forte realismo) (Zagalo & Barker, 2006: 168-71; Geada, 1998: 11; Jenkins, 2006a: 103/4). A televisão tem restrições ainda maiores do que o cinema, pelo que precisa ainda mais de usar uma estrutura fácil de desenvolver e comprovadamente eficaz (Thompson, 2003: 38/9), baseada na lógica do “conteúdo menos objetável” ou “mínimo denominador comum” (Mittell, 2015: 261). Mas, a narrativa clássica não é assim tão simples: “frequentemente a audiência tem de seguir diversas personagens, múltiplas linhas de intriga, motivos e sentidos temáticos” (Thompson, 2003: ix). Fiske (1987: 110) diz que essa atitude crítica discrimina as formas de “baixa cultura”, mas o valor de uma obra também está nas convenções, que são partilhadas e *moldadas* tanto pelos produtores como pelas audiências e “corporizam as [suas] preocupações ideológicas”; uma fórmula não deve ser rejeitada “como mera falta de imaginação”, pois “escolher a fórmula certa” para criar “uma forma de arte popular não é tarefa fácil”. Mais ainda, para Geada (1998: 40), a “imposição do menor denominador comum (...) não impediu que Hollywood desse à luz alguns dos melhores filmes jamais produzidos.”

### **A “revolução” digital**

Entretanto, o advento dos *media* digitais cria uma nova “revolução”. Na década de 1970, o computador torna-se apto ao uso comum, ao diminuir em tamanho e preço, e aumentar em rapidez, capacidade e funções (e.g., Murray, 1997: 27). Na de 1990, surge a Internet, que expande fortemente as potencialidades. Os *media* que surgem nos suportes digitais são muito diversos, mas, para nós, é a sua natureza digital que gera mudanças significativas. Para Marcos,

Branco e Carvalho (2009: 1), este formato fornece “possibilidades quase ilimitadas de interação, virtualização e manipulação da informação”. A diferença entre um código analógico e um digital é que, neste, as unidades são descontínuas, “estão claramente separadas” (Fiske, 2004 [1990]: 92/3). A informação é transformada em zeros e uns, mas o que o utilizador percebe não é o código numérico, que pode não saber usar. Segundo Ryan (1991: 9), ele acede à informação através de “uma hierarquia de [códigos] imaginários”, que é traduzida para outra linguagem, virtual, “até se tornar executável pelo *hardware* da máquina real.” Este formato dá atributos únicos a estes *media*. Aqui, resumimos os principais:

- a) *Modularidade, funcionamento processual e automação*: os objetos digitais são formados por módulos discretos, combináveis em objetos maiores; o computador não inclui dados estáticos, ele executa processos e regras, e é capaz de executar tarefas demasiado complexas para a mente humana, através de algoritmos, de forma automática (e.g., Manovich, 2001: 27-33; Salen & Zimmerman, 2004: 88; Murray, 1997: 71/2).
- b) *Volatilidade dos signos*: a informação não tem um formato fixo, pode ser alterada a qualquer momento (e.g., Ryan, 2004: 338).
- c) *Multimedialidade*: há a fusão não só de linguagens distintas, mas de distintos *media* propriamente ditos (televisão, cinema, rádio, etc.) num único *medium*, o chamado *multimédia* (e.g., Murray, 1997: 27; Zagalo, 2009b: 215; Vaughan, 2011: 1).
- d) *Multifuncionalidade*: o computador inclui aplicações que permitem realizar múltiplas tarefas, de criação, edição, distribuição e armazenamento (e.g., Manovich, 2001: 19) e exige um trabalho colaborativo e multidisciplinar, entre Arte, Engenharia, Psicologia, Programação, *Design*, etc. (e.g., Marcos, Branco & Carvalho, 2009: 2, 9/10).
- e) *Conexão em rede*: a Internet permite a partilha de dados e a comunicação entre pessoas geograficamente distantes em grande escala (e.g., Miller, 2008: 23/4).
- f) *Natureza enciclopédica*: estes meios têm uma capacidade de armazenar informação e de a partilhar a nível global que suplanta qualquer outro meio (Murray, 1997: 83; Jenkins, 2006a: 4; Manovich, 2001: 35). O computador ligado em rede é, assim, o instrumento ideal para “inteligência coletiva” de que fala Pierre Lévy (1994).
- g) *Hipertextualidade*: capacidade de criar ligações instantâneas entre documentos e locais dentro do ciberespaço, que o utilizador pode seguir (e.g., Copley, 2001: 203; Bolter e Grusin, 1999: 272; Ryan, 2004: 340; Manovich, 2001: 38). Esta função é muitas vezes associada à intertextualidade, mas a hiperligação digital é explícita, física, e não apenas

sugerida (e.g., Ryan, 2001: 7, 16/7; Jensen, 2002: 187; Manovich, 2001: 61).

- h) *Interatividade, agência e participação*: reação ao *input* do utilizador, permitindo manipular os objetos em tempo real e conduzir o seu desenrolar (e.g., Murray, 1997: 74; Manovich, 2001: 55ss; Ryan, 2001: 17; Miller, 2008: 54; Zagalo & Gouveia, 2008: 2215). Estes meios permitem que o utilizador *interaja* não só tecnológica, mas semanticamente com os objetos (Zagalo, 2009b: 217/8), que seja *agente*, pois as suas ações e escolhas “trazem resultados tangíveis” e um impacto no objeto (Murray, 1997: 126), e que *participe* na produção cultural global (e.g., Jenkins, 2006a: 3).
- i) *Imersão e navegabilidade*: os *media* digitais estimulam uma *imersão* especialmente forte; temos a sensação de estar imersos num mundo virtual, cujo espaço podemos navegar ou explorar (e.g., Ryan, 2001: 9ss; Manovich, 2001: 259; Murray, 1997: 79ss).
- j) *Transformação*: um dos prazeres que estes meios suscitam é, para Murray (1997: 154, 170) e Miller (2008: 8), usar *software* para transformar imagens ou outros dados, ou a nós mesmos, ao assumir um avatar e representar um papel.

Em geral, o formato digital permite que a informação seja “armazenada facilmente, acedida rapidamente e transferida entre uma grande variedade de dispositivos” (Miller, 2008: 4). Ela pode ser atualizada a qualquer momento, alterada e remontada em outros objetos (e.g., Manovich, 2001: 30, 36ss; Scolari, 2003). Para Murray (1997: 154), o computador baseia-se e sugere processos, pelo que tudo “se torna mais plástico, mais convidativo à mudança.” A Internet torna-se “num robusto veículo para conteúdo original de todos os tipos” e um espaço onde florescem novos tipos de comunidades (Miller, 2008: 29/30). O mundo afirma-se, assim, como a “aldeia global” iniciada, segundo McLuhan (2002 [1962]), pelos *media* elétricos (cinema, televisão, etc.), e acentuada pela Internet (e.g., Manovich, 2001: 6).

A “revolução digital” é vista com apreensão, pois supõe-se que os *media* digitais vêm substituir os tradicionais: cinema, rádio, televisão ou teatro. Mas, o que se verifica é a chamada “convergência mediática”. Para Jenkins (2006a: 282), os novos *media* geram “mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais”, mas elas diferem muito das previstas e incluem:

... a cooperação entre múltiplas indústrias mediáticas, a busca de novas estruturas de financiamento mediático que caem nos interstícios entre velhos e novos *media* e o comportamento migratório das audiências dos *media* (...). Talvez mais latamente, a convergência mediática refere-se a uma situação em que múltiplos sistemas mediáticos coexistem e onde o conteúdo mediático circula fluidamente através deles.

O conceito de convergência é ambíguo, e inclui também divergência. Bolin (2007: 246)

diz que vivemos numa “era de convergência tecnológica e divergência textual”. Para Scolari (2013a: 64/5), o ecossistema mediático funciona “como um ente orgânico que (...) circula por movimentos de contração e dilatação”; de um lado, os meios convergem, hibridam-se; do outro, os conteúdos “propagam-se através” deles. Mas, os novos *media* não “mataram” os velhos. Mudam os aparelhos através dos quais acedemos aos conteúdos, as “*tecnologias de distribuição*”, e as suas funções, estatuto, conteúdo e audiências, mas num contexto em que todos interagem uns com os outros (Jenkins, 2006a: 13/4). Os velhos *media* especializam-se e são digitalizados (e.g., Rosengren, 2006: 1; Ryan, 2004: 30). Mas, por si só, a digitalização não implica uma mudança no *medium* e nos seus conteúdos (Zagalo, 2009a: 141/2; Ryan, 2004: 30). Ora, como os *media* tradicionais não são eliminados, há hoje mais *media* do que nunca. Há “mais *media*, mais plataformas, mais narrativas e mais interações” (Scolari, 2014: 2383).

Hoje, quase todas as atividades diárias são atravessadas pela tecnologia digital (e.g., Marcos, Branco & Carvalho, 2009: 8/9). Os equipamentos tornam-se portáteis, permitindo o acesso aos *media* em qualquer lugar, e as fronteiras entre eles esbatem-se: no passado, cada *medium* é acedido através de um aparelho próprio, mas, hoje, podemos ver televisão e filmes, ouvir rádio ou telefonar num computador ou *tablet*, ver cinema na televisão ou ouvir música no telemóvel (e.g., Miller, 2008: 29/30). Como diz Bolin (2007: 237), “torna-se cada vez mais difícil fazer distinções entre diferentes tecnologias mediáticas, pois elas adotam funções e formas umas das outras.” Os produtos mediáticos são cada vez mais produzidos para serem distribuídos em vários suportes (e.g., Bolin, 2007: 244). Aliás, McLuhan (2008 [1964]: 296) já prevê este esbatimento de fronteiras, a que chama “implosão tecnológica”. E ela estende-se à produção, funcionamento e mercado das indústrias mediáticas (e.g., Jenkins, 2006a: 10/1).

A convergência é geralmente discutida como um fenómeno tecnológico (e.g., Bolin, 2007: 244). Os *media* digitais evidenciam uma retórica usual sempre que surge um novo meio, o “determinismo tecnológico”, que supõe, com entusiasmo ou temor, que ele rompe com os anteriores e causa por si só uma profunda mudança social (e.g., Bolter & Grusin, 1999: 76; Aarseth, 1997: 14). Ora, esta postura “essencializa” a tecnologia, dota-a de uma “agência” que ela não tem (e.g., Gitelman, 2006: 2). Para Aarseth (1997: 15, 167), isto é “um equívoco estranhamente ahistórico e antropomórfico”; são as “prioridades ideológicas dos que controlam o *medium* (ou o seu contexto social)” que definem a mudança, pois “o *medium* é o mecanismo, não o dono, do discurso”. Este erro é usual talvez porque é inconsciente: por exemplo, Bolter e Grusin (1999: 78) são contra esta atitude mas usam expressões como “os *media* digitais estão a

desafiar o estatuto da televisão e do cinema”; os autores explicam que estão só a abreviar, pois o sujeito da mudança não são os *media*, mas as pessoas que os usam. Jenkins (2006a: 15/6, 243) diz que a convergência é gerada pela evolução tecnológica, mas “não depende de nenhum mecanismo de distribuição específico”, e inclui mudanças em vários aspetos da vida social. É certo que cada *medium* tem especificidades que influenciam a cultura de forma profunda. McLuhan (2008 [1964]) diz que “o meio é a mensagem”: as suas potencialidades são mais marcantes do que os conteúdos que veicula. Ong (2005 [1982]: 171) salienta que a escrita “abre possibilidades” até aí impensáveis, como um vocabulário complexo que possibilita mesmo a evolução da ciência. Para Gitelman (2006: 7), a tecnologia “faz todo o tipo de diferença para as coisas que [as pessoas] dizem e a forma como as dizem.” Mas, como diz McLuhan (2008 [1964]), os meios são “extensões” do Homem. A mudança não é só causada pela tecnologia, mas por fatores sociais e culturais, que se influenciam mutuamente (Ong, 2005 [1982]: 171; Bolter & Grusin, 1999: 77/8; Aarseth, 1997: 19; Marcos, Branco & Carvalho, 2009: 3). Nós adotamos a postura de Gitelman (2006: 1, 5): a evolução dos *media* não é bem uma “sequência de ‘eras’ separadas com ruturas, revoluções”, pois eles “vêm de algum lado”, resultam das necessidades humanas, e da “contínua negociação do sentido” social. Mais ainda, os novos *media* (cada um deles, quando surge) são tanto uma causa da mudança quanto um efeito dela. Os *media* digitais são “emuladores de atributos e funções que já foram inventados” (Aarseth, 1997: 74), e causados por “novas necessidades sociais, culturais e políticas” (Kress & van Leeuwen, 2001: 112). Muitos defendem que eles são a realização dos princípios pós-modernos, da sensibilidade e dilemas típicos do século XX e das estratégias estilísticas da vanguarda artística desde o início do século, em diversas artes: a intertextualidade e autorreflexividade, jogos de significação, colagem e experimentação, estruturas não-lineares, abertas ou ambíguas e o questionamento de uma verdade absoluta (Ryan, 1991: 8; 2001: 5, 7, 17; Murray, 1997: 37/8, 57/8, 161/2; Manovich, 2001: 306/7). Para Murray (1997: 280), “cada época busca o *medium* apropriado no qual confrontar as questões irrespondíveis da existência humana”.

Alguns princípios básicos dos *media* digitais já se verificam em *media* anteriores, como a *interatividade* nas narrativas orais primitivas, a *hiperligação* nas referências intertextuais, a *realidade alternativa* nas encenações de mitos, a *amostragem* na montagem do cinema (*vide* e.g., Manovich, 2001: 50/1; Miller, 2008: 4ss; Bolter e Grusin, 1999: 14; Copley, 2001: 204; Murray, 1997: 112/3). Aarseth (1997: 19) diz que certas formas digitais “têm mais em comum com alguns *media* em papel do que umas com as outras.” Mas, os *media* digitais são também

diferentes (e.g., Copley, 2001: 204; Manovich, 2001: 61). Ryan (2004: 354-6) defende que, ao nível *semântico*, eles “não mudam (...) as condições básicas de narratividade”, mas podem exigir outro tipo de histórias; e afetam a narrativa ao nível *pragmático*, oferecendo “novos modos de envolvimento e novas coisas para fazer”, e ao nível *sintático*, pois “exigem novas estratégias interpretativas”. Para Miller (2008: 43), a hibridez nos *media* digitais produz “um poderoso efeito sinérgico”, que inspira novos produtos e serviços, tipos de experiência e mercados.

Um efeito da convergência é que o modelo unidirecional, de “distribuição”, em que os *media* são produzidos por poucos profissionais e dirigidos às massas, coabita agora com o da “circulação”, em que os conteúdos fluem em múltiplas direções, e são também produzidos pelo público (Jenkins, Ford & Green, 2013: 1/2). Martins (2012: 51) sugere que a figura do fluxo é talvez “a melhor chave de compreensão do nosso estado tecnológico”. Há uma circulação contínua de conteúdos, que são partilhados e reapropriados, em várias plataformas, pelos vários participantes (e.g., Jenkins, 2006a: 3). Os novos *media* são usados tanto para o *conhecimento*, como para o entretenimento e socialização (e.g., Wasko, 1994: 2; Latorre, 2013: 228; Jenkins, 2006a: 17). A comunicação massiva e interpessoal cruzam-se, mediatizam-se conversas diárias e informais, o que leva até a uma viragem nas ciências da comunicação dos *media* de massas para todo o tipo de *media*, incluindo os interpessoais (e.g., Jensen, 2002: 3, 31). Dá-se, assim, o advento de uma comunicação “pós-massiva” (Scolari, 2008: 32), ou “bidirecional” (Salen & Zimmerman, 2004: xiv). É a “era dos *self-media*” (Amaral & Sousa, 2009). Martins (2011: 48) diz que o paradigma comunicacional já existia antes, pois é impossível não comunicar, mas agora ele torna-se “mais nítido”: a comunicação mediada torna-se acessível a todos.

Ora, isto torna a comunicação mediada cada vez mais central na vida quotidiana (e.g., McQuail, 2002: 28; Martins, 2003a: 4). A produção de mensagens cresce exponencialmente (e.g., Scolari, 2013a: 243; Manovich, 2001: 35). Passamos cada vez mais horas a consumi-las (Miller, 2008: 31). As narrativas em especial “proliferam como nunca” (Copley, 2001: 209). Há uma tendência crescente para a “narrativização” e “ludificação”, para transformar experiências mediáticas (e.g., jornalismo, publicidade, comunicação científica) e quotidianas (e.g., comércio, medicina, gestão) em narrativas ou jogos, respetivamente, para estimular o envolvimento do público (e.g., Martins, 2012: 55; Pinto & Zagalo, 2013: 191; Scolari, 2013a: 297; Latorre, 2013: 224-9). Isto baseia-se nos achados das neurociências, que revelam a importância das histórias e dos jogos na criação de sentido e de uma conexão emocional e cognitiva, tornando, ao mesmo tempo, as tarefas rotineiras mais divertidas (Zagalo, 2014a: 7/8; Scolari 2013a: 297). Pode

dizer-se, com Latorre (2013: 224), que hoje “vivemos numa sociedade do entretenimento”.

Neste novo contexto, os *media* tornam-se cada vez mais complexos, híbridos e sintéticos (e.g., Martins, 2012: 50). Eles caracterizam-se cada vez mais por cruzar distintos sistemas semióticos, linguagens e estilos (Bolter & Grusin, 1999: 6), e por “atravessar as fronteiras entre as diversas disciplinas artísticas, de *design* e performance” (Kress & van Leeuwen, 2001: 1). Esbatem-se as fronteiras entre “jogos e histórias (...), entre formas narrativas (...) e dramáticas”, ou outras (Murray, 1997: 64). Bolter e Grusin (1999: 15) dizem que “nenhum *medium* hoje (...) parece fazer o seu trabalho cultural isoladamente de outros *media*...”. E a evolução é cada vez mais rápida: comparado com a lenta evolução do livro, por exemplo, o progresso dos *media* digitais, em poucas décadas, parece “vertiginoso” ou “desenfreado” (Scolari, 2003: par. 2). Como diz Martins (2010: 268), “o nosso tempo acelerou vertiginosamente”.

A hibridez e complexidade não é exclusiva dos *media* digitais. A maioria dos filmes de Hollywood e das séries de TV continua a obedecer à forma clássica (Thompson, 1999: 346; Mittell, 2006: 29), mas muita ficção torna-se mais complexa. Até aqui, as séries televisivas são “episódicas”: cada episódio tem uma intriga que começa e acaba, e não interfere com os outros episódios; desde a década de 1970, com algumas experiências iniciais, e na de 1990 em força, o novo drama televisivo inclui intrigas complexas, que se estendem por episódios e temporadas, várias intrigas simultâneas e vários protagonistas (e.g., Thompson, 2003: 55-9; Jenkins, 2006a: 116/7; Zagalo & Barker, 2006: 169ss; Mittell, 2006: 32ss). No cinema, Carroll (1989: 241) diz que, desde 1970, Hollywood assume um “alusionismo” crescente, um uso extensivo da alusão, tributo e imitação de gêneros e cenas memoráveis de outros filmes. Mas, o fenômeno é mais lato: é a complexificação típica do modernismo e pós-modernismo, que surge décadas antes na literatura, com autores como Borges e Joyce, e no cinema de arte, caracterizada pela ênfase na forma, a referência aberta ao processo de criação e a outras obras, jogos de palavras, estruturas complexas, finais abertos e ambiguidade (e.g., Morson, 1999: 277; Mittell, 2009: 20). Mas, estas referências refletem um medo de adaptar ou imitar (Andrew, 1984: 100), “de criar meras cópias”, vistas como inferiores (Ryan, 2001: 349). Segundo Carroll (1989: 240/1), o filme alusionista pede que o vejamos não como “plágio ou derivação desinspirada”, mas como estratégia artística “inteligente e conhecedora”; a tendência estende-se à publicidade televisiva. Intensifica-se também a criação de narrativas adicionais em outros *media*, mais ou menos próximos do que Jenkins (2003; 2006a) chama de *transmedia storytelling*.

A cultura da convergência caracteriza-se por uma lógica de “*media mix*”: os conteúdos

estão interligados e estendem-se por variados *media* (Jenkins, 2006a: 110). Os produtores de televisão e rádio tentam envolver o espectador através de sítios na rede, ou permitindo-lhe participar em votações ou dar a sua opinião; continua-se também a procurar, nuns *media*, ideias para produtos em outros (Miller, 2008: 32, 49). Como há cada vez mais *media*, a procura de material narrativo é ainda maior (e.g., Scolari, 2013a: 223). As adaptações aumentam em parte porque fornecem matéria prima para os *media* e canais que surgem (e.g., Hutcheon, 2006: 4).

Por isso, a cultura atual é cada vez mais propícia à propagação de histórias. Ryan e Thon (2014: 1) dizem que “a cultura popular acostumou-nos a narrativas que se recusam a deixar o palco, voltando repetidamente para outra ronda de aplausos e para outro pote de ouro...”. Para Jenkins (2003: par. 3), a convergência “torna o fluxo de conteúdo (...) quase inevitável” e a indústria está estruturada para o promover. Gray (2010: 1) diz que a produção não se limita aos produtos convencionais, incluindo múltiplos “paratextos”: “anúncios, previsões, *trailers*, entrevistas com o pessoal criativo, discussão na Internet, notícias de entretenimento, críticas, *merchandising*, campanhas de *marketing* de guerrilha, criações dos fãs, pósteres, jogos, DVDs, CDs e *spin-offs*”. O fluxo de conteúdos ocorre também através de adaptações, não só de romance a filme, mas em qualquer direção entre séries de televisão, jogos digitais, BD, teatro, narrativas áudio, ou outros (e.g., Ryan, 2008: 399), ou até inspiradas em brinquedos e jogos, digitais ou não (e.g., Kinder, 1991: 94). Outra forma de propagação popular é a sequência, usual no cinema desde a década de 1970, e depois na televisão e em outros *media* (Thompson, 2003: 98ss), como os videojogos (Zagalo, 2013a). As “prequelas” têm também florescido (Thompson, 2003: 101). Mas, para Scolari (2013a: 139), a BD foi “o meio que mais experimentou com a criação de mundos narrativos complexos”, criando “desde *crossovers* de personagens até (...) *spin-offs* (...) que expandiam” a história. Nos últimos anos, estas histórias têm sido adaptadas e expandidas no cinema continuamente; a política da Marvel, por exemplo, consiste “em criar ligações narrativas entre todos os personagens e todos os seus mundos”, passando os livros de BD e os filmes “a servir um todo unitário” (Zagalo, 2015: par. 4).

Uma modalidade particular é a chamada “reescrita pós-moderna” (e.g., Doležel, 1998; Saint-Gelais, 2007; Ryan, 2008), que consiste na refeitura de uma obra anterior. Para Moraru (2001: xiv, 7-9), esta prática é antiga, mas é cada vez mais frequente desde finais do século XX, na literatura como em outros *media* narrativos, comprovando a “inclinação da nossa época para a serialização, sequelas e reposições.” Mas, muitas destas obras desviam-se propositadamente do mundo ficcional anterior (Ryan, 2008: 398). A propagação faz-se cada vez mais pela



diferença, por obras que estendem ou modificam a obra fonte. Segundo Kinder (1991: 167), o sentido tanto quanto o lucro são procurados num “jogo infinito de diferença”. Para Bryman (2004: 4), o consumo uniformizado da “Disneyificação” é substituído pelas experiências singulares e espetaculares da “Disneyização”, que “busca criar variedade e diferença”. Para Manovich (2001: 36, 41/2), os novos *media*, e a sua cultura, são “variáveis”, “*mutáveis* e *líquidos*”, porque “em vez de cópias idênticas, um objeto dos novos *media* tipicamente dá origem a muitas versões diferentes”; a antiga lógica de produção industrial, massiva e padronizada, é substituída pela mentalidade pós-industrial, da “individualidade sobre a conformidade”, onde “cada cidadão pode construir o seu próprio estilo de vida customizado e ‘selecionar’ a sua ideologia de um grande (mas não infinito) número de opções”.

Ora, os paratextos dos objetos mediáticos primários ajudam a promovê-los e estendem a sua presença nos *media*, mas também dão informação que orienta a interpretação (Gray, 2010: 1/2; Kinder, 1991: 2). Para Kinder (1991: 1/2), na cultura pós-moderna, cada *medium* pode “dar uma contribuição vital a um supersistema de entretenimento em constante expansão”, caracterizado pela “intertextualidade transmediática”; “cada texto (...) é parte de um discurso cultural mais lato e portanto deve ser lido em relação a outros textos.” Um supersistema é “uma rede de intertextualidade construída à volta de uma figura ou grupo de figuras da cultura pop”, ficcional ou real (Kinder, 1991: 122/3). As histórias tornam-se “significantes corredios”, que se “movem fluidamente através de diversas formas de produção de imagem e fronteiras culturais” (Kinder, 1991: 3). Para Saint-Gelais (2011: 377), há uma “emancipação transficcional da personagem”, que é “evidentemente favorecida por fatores quantitativos como a multiplicidade dos *media*, das versões e dos ‘autores’...”. As criaturas ficcionais ancoradas no imaginário social, como Holmes e Superman, são qualificadas como “mitos modernos” (Saint-Gelais, 2011: 36). Manovich (2001: 43) chama-lhes “dados” ou “propriedades”: “uma narrativa conhecida (*Psycho*), um ícone (símbolo da Coca-Cola), uma personagem (Rato Mickey) ou uma estrela famosa (Madonna)”, que constituem um protótipo, a que associamos todos os produtos culturais derivados. Eder, Jannidis e Schneider (2010: 19/20) chamam “personagens transmediais” a personagens muito adaptadas, e também a “grandes *franchises* de entretenimento (incluindo James Bond, Lara Croft, Harry Potter, ou as personagens de *Lord of the Rings*), e até personagens de anúncios (Ronald McDonald) ou personae criadas por comediantes de sucesso (Borat de Sacha Baron Cohen).” Scolari (2013a: 277) fala em “mundos-marca”, como o de Harry Potter, que “não se esgota na figura do jovem mago, mas (...) incorpora todo o tipo de

componentes e reprocessa-os até os reduzir a um estilo diferenciado.”

Portanto, cada vez mais, as histórias e personagens tendem a transcender um único artefacto e a propagar-se por muitos, em vários *media*. Segundo Jenkins (2006a: 114), as pessoas valorizam a criação desses sistemas, ao ponto de a narrativa se tornar a “arte de construir mundos, (...) ambientes que não podem ser plenamente explorados ou esgotados dentro de uma única obra ou mesmo um único *medium*”. As histórias tendem, cada vez mais, a ser continuamente propagadas, revistas, parodiadas e remisturadas, em múltiplos *media*, e por múltiplos criadores, inclusivamente os fãs (Scolari, 2013b: 16; Ryan & Thon, 2014: 1). É, portanto, assim que surgem as narrativas transmediáticas: não como uma “invenção” repentina, mas como uma decorrência natural da evolução das práticas narrativas e comunicativas.

### **A cultura transmediática e os novos consumidores**

Estas mudanças exigem novas competências. A complexidade e extensão das narrativas transmediáticas exigem um esforço maior, que é, até aqui, pedido só a espectadores de filmes de arte, mas agora se estende à audiência massiva (Jenkins, 2009b: p. 3 par. 12<sup>15</sup>; Mittell, 2006: 37). As obras complexas exigem que o público consiga seguir intrigas complexas, complete informação fragmentada por várias narrativas, conheça as obras aludidas e recorde episódios prévios (e.g., Carroll, 1989: 241-3; Zagalo & Barker, 2006: 170/1; Moraru, 2001: 25). Mittell (2006: 35-7) diz que a “estética operacional” que caracteriza as séries complexas atuais nos distrai da diegese, em prol da mecânica narrativa; há uma violação das convenções e “falta de pistas narrativas explícitas” que gera desorientação e exige um esforço maior.

Isto só funciona porque as audiências estão diferentes. Em primeiro lugar, ao contrário das audiências de meados do século, que seguem “religiosamente” os seus programas da rádio ou televisão favoritos, a horas certas (Scolari, 2013a: 221), a audiência atual segmenta-se por diferentes produtos, canais e *media*, escolhendo o que quer ver (e.g., Bordwell, 2006: 5; Bolin, 2007: 246). Com a Internet, a oferta cresce e as audiências fragmentam-se ainda mais: tornam-se “fluidas” (Bolin, 2007: 246) ou “líquidas” (Scolari, 2013a: 221), pois não se fixam à volta de um único *medium*, canal ou equipamento, nem têm os mesmos modos de consumo. Os conteúdos são, por isso, mais difíceis de “controlar e capitalizar” (Bolin, 2007: 246). A indústria é obrigada a oferecer conteúdos diferenciados para cada segmento (e.g., Manovich, 2001: 42). As audiências atuais são cada vez mais capazes de entender narrativas complexas e conhecem

---

<sup>15</sup> Alguns artigos consultados foram publicados em blogs em várias partes, em páginas diferentes, mas como são artigos completos no conjunto, indicamos, na lista de referências, as várias páginas na mesma entrada e, no texto, a página/parte (p.) e o parágrafo (par.) da citação.

múltiplos géneros e formas narrativos (e.g., Zagalo & Barker, 2006: 167; Thompson, 2003: 79; Mittell, 2006: 38). Elas estão capacitadas para lidar com textos em várias *media* (Scolari, 2013a: 70), e têm “uma avidez para transpor e remontar os vários elementos de uma história e uma capacidade de recordar múltiplas versões alternativas do mesmo mundo ficcional” (Murray, 1997: 40). Para Thompson (2003: 79), estas novas competências poderão explicar “o aumento de séries televisivas multi-história, tanto quanto o desenvolvimento da saga multimédia.”

Muitos autores (e.g., Miller 2008: 54; Scolari, 2013a: 222; Phillips, 2012: 104) opõem a nova forma de consumo de *media* à tradicional, que apelidam de “passiva”. Como vimos, a interpretação de um texto não é de todo passiva: é um processo complexo e ativo, ainda que inconsciente (e.g., Iser, 1980). Mais ainda, o *uso* que damos aos textos sempre foi livre (e.g., Fiske, 1998: 11). Certeau (1988: 165/6) diz que se costuma supor que os produtos, incluindo os mediáticos, e o seu modo de consumo são impostos às massas pelas elites económicas e intelectuais. Mas, os recetores não se deixam domar: são “caçadores furtivos” dos produtos dos outros; não têm o poder de os alterar, mas dão-lhes usos distintos dos previstos, apropriam-nos na sua vida; esta atividade é dispersa, episódica e invisível, pois não se manifesta em produtos próprios, mas é também uma produção, *poiesis* ou “*bricolage*” (Certeau, 1988: xii-xviii). Mas, hoje, a audiência é *mais ativa* do que antes, porque não se limita a interpretar os produtos mediáticos (Scolari, 2013a: 222; Murray 1997: 38ss), nem ao seu uso privado e silencioso (Certeau, 1988: xii-xiii). A sua atividade é agora mais evidente, e começa a ser reconhecida por produtores e investigadores (Scolari, 2013a: 69; Jenkins, 2006b: 1). O público passa a ter um poder maior, e a reclamá-lo. A convergência, como diz Jenkins (2006a: 17) “também ocorre quando as pessoas tomam os *media* nas suas próprias mãos.” O autor explica:

Se os velhos consumidores eram entendidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os velhos consumidores eram previsíveis e ficavam onde lhes diziam para ficar, então os novos consumidores são migratórios, mostrando uma lealdade em declínio a canais ou *media*. Se os velhos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores estão mais ligados socialmente. Se o trabalho dos consumidores mediáticos foi outrora silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (Jenkins, 2006a: 18/9)

No modelo da circulação, as pessoas comuns podem facilmente comentar, “moldar, partilhar, reenquadrar e remisturar conteúdo mediático” (Jenkins, Ford & Green, 2013: 2). Para Jenkins (2006a: 282), os fãs tornam-se “caçadores e recolectores de informação, tendo prazer em rastrear o passado das personagens e pontos da intriga e fazendo conexões entre diferentes textos dentro do mesmo *franchise*”; eles exibem um “comportamento migratório”, vão “quase a

qualquer lado à procura do tipo de experiências de entretenimento quem querem.” Para Scolari (2013a: 222), os fãs tendem a “realizar um consumo de tipo forense que passa ao *ralenti* cada texto, o desmonta e analisa a fundo até tirar-lhe a última gota de suco interpretativo.” Mittell (2006: 38; 2009: 14ss) diz que os fãs há muito se envolvem intensamente com as histórias, mas, com as séries complexas atuais, convertem-se em “narratologistas amadores”, praticam uma “*fandom forense*”, ou consumo analítico e “híper-atento”. Jenkins (2006a: 98/9) chama a esta curiosidade “epistemofilia”; as transmediações em especial permitem que comunidades de conhecimento “mostrem a sua perícia, escavem fundo nas suas bibliotecas, e consigam abarcar um texto que promete um poço sem fundo de segredos.” Para Zagalo e Barker (2006: 171), o prazer das séries complexas está na busca de informação e na capacidade de a organizar. Jenkins (2006a: 117) diz que esta capacidade é auxiliada pelo vídeo e a Internet, que permitem revê-las e encontrar resumos quando se perde um episódio. Para Murray (1997: 84/5), a capacidade enciclopédica dos *media* digitais induz essa expectativa, pois eles contêm essa informação. Mais ainda, isso pode ser feito em comunidade. Através da Internet, pessoas com interesses comuns mas distantes no espaço podem encontrar-se, “reunir as suas perspetivas e informação, mobilizar-se para promover interesses comuns” e fazer circular “conteúdo interessante” (Jenkins, 2006a: 245). As novas audiências reclamam o direito a participar na cultura, “não como indivíduos isolados mas dentro de comunidades” (Jenkins, Ford & Green, 2013: 2). A sua força vem das afinidades, do “prazer de descobrir que não estão ‘sozinhos’” (Jenkins, 2013: 22/3). Assim, o ser humano volta a ser “tribal” (McLuhan, 2008 [1964]: 180), a ter um “forte sentido de grupo”, mas um grupo global (Ong, 2005 [1982]: 133).

Um grupo especialmente influente e ativo é o dos fãs. Eles podem dedicar-se a um *medium*, história, autor, estrela ou género (Jenkins, 2013: 1; Scolari, 2013a: 232). Hutcheon (2006: 116) diz que os fãs têm mais propensão a experienciar adaptações, e são um grupo que “é conscientemente acalentado pelos adaptadores”. A “*fandom*<sup>16</sup>” nasce de forma subterrânea, e os fãs são tradicionalmente marginalizados, vistos como imbecis, alienados, votados ao culto de material baixo, infantis, eróticos ou assexuados ou até psicóticos (Jenkins, 2013: 10ss; Ito, 2003: 7/8). Estes preconceitos prendem-se com a conotação negativa do termo “fanático”, mas hoje a *fandom* é central à cultura, e é “tudo menos periférica e subterrânea” (Jenkins, 2013: 12, 2006b: 2). Alguns sustentam que a *fandom* é criada “pelos esforços de *marketing* dos estúdios” (cf. Jenkins, 2006b: 2); outros que é produto dos meios digitais (cf. Scolari, 2013a: 232; Miller,

---

<sup>16</sup> Uma tradução possível seria *fanatismo*, mas, dada a sua conotação negativa, usamos o original em Inglês ou, quando aplicável, *cultura fã*.

2008: 37; Zagalo, 2014c). Mas, a atividade fã é muito mais antiga e remonta: às “*fanzines*” (revistas amadoras produzidas pelos fãs) pré-digitais; às convenções de fãs, ou “*cons*”, hoje usuais, mas existentes há várias décadas na Europa e EUA, e no Japão sobre *manga* e *animé*<sup>17</sup>; ou até, nos séculos XVIII e XIX, aos leitores que sugerem a Dickens continuações das suas séries, ou que exigem o regresso de Sherlock Holmes depois de Conan Doyle o ter “matado” (vide Ito, 2003: 9; Jenkins, 2006b: 5; 2013: 27; Scolari, 2013a: 232).

Com a Internet, a cultura fã sai dos circuitos fechados e ganha visibilidade e influência na cultura popular global (Scolari, 2013a: 231; Jenkins, 2006a: 131; 2006b: 5). Há várias formas de atividade, mas é assim que, como diz Scolari (2013a: 232), “se cozin[h]a a fogo lento a produção a cargo dos consumidores”, a “*fan art*”, “*fan fiction*” ou conteúdos gerados pelos utilizadores (CGU). Eles sempre puderam produzir os seus artefactos, mas os recursos eram escassos e a divulgação limitada à esfera pessoal. O computador oferece-lhes ferramentas até aí limitadas à indústria, que lhes permitem criar as suas próprias narrativas (e.g., Miller, 2008: 37; Jenkins, 2006a: 131; Sousa, Zagalo & Martins, 2012; Scolari, 2014: 2387). Os consumidores tornam-se, assim, como diz Alvin Toffler (1984), “prosumidores”. A sua produção deixa de ser efémera e invisível, pode ser fixada e distribuída globalmente (Jenkins, 2013: 45/6; Scolari, 2013a: 223). Apesar de poderem produzir histórias originais, a maioria dos fãs centra-se em histórias de culto, criando adaptações ou novas histórias (Miller, 2008: 37), ou “textos breves como falsos avanços, paródias ou recapitulações de poucos minutos” (Scolari, 2013a: 223). Isto significa que estas obras podem propagar a história de forma idêntica à indústria.

Esta produção é caracterizada pela lógica da apropriação. Com os *media* digitais, o público habitua-se a “tomar os materiais ao seu dispor e a reutilizá-los para os [seus] próprios usos”, o que é fomentado pela união em comunidades (Murray, 1997: 148). Para Jenkins (2013: 18), os fãs, não intimidados pelos direitos de autor, “saqueiam a cultura de massas”. Eles remontam os materiais oficiais, cujo acesso e reutilização são facilitados pelo formato digital (Scolari, 2013a: 222/3; Manovich, 2001: 35/6), para refletir as “suas próprias preocupações” (Murray, 1997: 41). Para Moraru (2001: 21), esta é uma cultura da “reciclagem”, mas que cria, através da revisão e da crítica, um “excedente”. Esta lógica é há muito reconhecida na arte de vanguarda. A montagem e a colagem são comuns nas artes visuais, onde “criar é rearranjar formas existentes” (Bolter & Grusin, 1999: 38/9). Agora, isto passa para os *media* de massas e a produção popular (Bolter & Grusin, 1999: 39; Scolari, 2013a: 224).

---

<sup>17</sup> *Manga* é um género de banda desenhada japonesa e, *animé*, o mesmo género em animação audiovisual.

Esta lógica de apropriação é, naturalmente, propensa a disputas. Os fãs são um segmento da audiência “que se recusa a simplesmente aceitar o que lhe é dado, mas insiste no direito de se tornar participante de pleno direito” (Jenkins, 2006a: 131). A indústria ainda detém o maior poder: decide a produção oficial e detém os direitos legais; e muitas das estratégias de resistência não são bem sucedidas (Jenkins, 2013: 27/8). Mas o público tem as suas “táticas”, como diz Certeau (1988: xix): um cálculo de força que “se insinua no lugar do outro”, “vitórias dos ‘fracos’ sobre os ‘fortes’”, “truques hábeis”, manobras “poéticas tanto quanto bélicas.” Os fãs reclamam o seu direito a ir contra o gosto e formas de consumo instituídos, a fazer as suas próprias interpretações, a “construir cânones culturais” (Jenkins, 2013: 18). Os *media* digitais simbolizam, por isso, para muitos, a materialização do ideal democrático (e.g., Jenkins, Ford & Green, 2013: xiii; Kinder, 1991: 5; Manovich, 2001: 42; Bolter & Grusin, 1999: 60). Segundo Jenkins (2006a: 19), a indústria está “a responder a estes consumidores (...) de formas contraditórias”. Alguns continuam a restringir a participação através da sua autoridade legal ou escusam-se a ouvir o público; outros adotam noções distorcidas de participação, defendendo os próprios interesses; outros ainda realmente embarcam, criando produtos diferenciados, formas de participação efetiva e plataformas para albergar as opiniões e obras do público (e.g., Jenkins, Ford & Green, 2013: xi; Miller, 2008: 32; Jenkins, 2006b: 2).

Este consumo ativo tem sido muito discutido – e louvado. Aarseth (1997: 162ss) fala até, por analogia à “morte do autor”, da “morte do leitor”, pois o consumidor torna-se produtor. Mas, nem todos têm o mesmo poder, recursos ou as competências necessárias à participação efetiva (e.g., Jenkins, 2006a: 3, 23; Scolari & Ibrus, 2014: 2192/3, 2198). Aarseth (1997: 165-7) diz que até plataformas “descentralizadas”, que permitem a discussão livre acabam por albergar uma “hierarquia informal (...) [que] tende a excluir e silenciar vozes dissonantes”. Por outro lado, nem todos estão dispostos a um esforço tão exigente, contentando-se com o papel tradicional de espectador; assim, continua a haver espaço para os *media* tradicionais (Jenkins, 2006a: 243/4, 257). Em suma, as relações entre participantes estão ainda a ser negociadas e a adaptar-se ao novo contexto (e.g., Bolter & Grusin, 1999: 4/5; Jenkins, 2006a: 3/4).

## **2. O CONCEITO DE *MEDIUM* NA NOVA ERA MEDIÁTICA**

Uma das questões que se levanta, neste contexto, é a própria noção de *medium*. No passado, cada meio de comunicação tem uma tecnologia própria (a rádio é transmitida no aparelho de rádio, os jornais impressos em papel, etc.) e um conjunto de práticas comunicativas

e sociais delimitado. Mas, com a digitalização, as fronteiras esbatem-se. Um livro na Internet ainda é literatura? O cinema interativo é um novo *medium*? Qual a diferença entre um episódio televisivo e um webisódio acedidos no mesmo aparelho? Esta mudança “reflete a ambiguidade do termo” (Ryan, 2004: 16) e exige que a noção tradicional de *medium* (muitas vezes implícita) seja revista (e.g., Bernardo, 2011: 8; Evans, 2011: 8). Ryan (2014: 28) diz mesmo que é hoje extremamente difícil “estabelecer uma lista básica de *media* que transcenda disciplinas”. Revemos, assim, de seguida, alguns autores que esclarecem de algum modo o conceito.

Bolter e Grusin (1999: 65) definem *medium* como “aquilo que remedia (...) que apropria as técnicas, formas e significado social dos outros *media*...”. Esta definição é tautológica, mas os autores têm ideias informativas. Para eles, as “tecnologias mediáticas constituem redes ou híbridos que podem ser expressos em termos físicos, sociais, estéticos e económicos”; ou seja, um *medium* não é apenas um *hardware* e um *software*, mas o conjunto de uma tal rede, “a soma dos usos” dados a essa tecnologia (Bolter & Grusin, 1999: 19). Ora, o reconhecimento cultural de um *medium* como tal depende não só da forma como a tecnologia funciona em si, mas também da “rede de contextos técnicos, sociais e económicos” em que participa, e da sua relação com outros *media*; os diversos elementos de um *medium* “estão ligados tão estreitamente que não podem nunca ser inteiramente separados” (Bolter & Grusin, 1999: 65, 67). Bolter e Grusin (1999: 77/8) propõem que se deve tratar “as forças sociais e as formas técnicas como dois aspetos do mesmo fenómeno.”

A historiadora de *media* Lisa Gitelman (2006: 7) propõe uma definição semelhante: os *media* são “estruturas de comunicação socialmente realizadas”, compostas pela tecnologia e também por “uma vasta confusão de regras normativas e condições por defeito, que se juntam (...) à volta de um núcleo tecnológico”, por “protocolos” que “expressam uma variedade enorme de relações sociais, económicas e materiais”. Jenkins (2006a: 14) usa esta definição, pois concorda que as tecnologias são sistemas de distribuição, que podem mudar sem que os *media*, como sistemas culturais, sofram mudanças significativas. Mas, como diz Gitelman (2006: 8), os protocolos também “estão longe de ser estáticos. Apesar de possuírem extraordinária inércia, as normas e padrões podem mudar e mudam, porque são expressivos de relações sociais, económicas e material mutantes.” Portanto, os *media* são compostos por tecnologias, e também por uma série de práticas culturais e comunicativas que lhes conferem o seu estatuto.

Estas duas dimensões podem depois ser subdivididas (e.g., as tecnologias podem ser de produção ou distribuição, os protocolos podem ter a ver com o conteúdo, práticas produtivas e

interpretativas, etc.), mas a definição principal carece ainda de uma categoria que importa salientar: a natureza dos signos usados. Trata-se do que Kress e van Leeuwen (2001) chamam de “modos”. Visto que os *media* cada vez mais integram vários modos, os autores distinguem entre *modo* e *medium*. Os modos são “recursos semióticos” que permitem realizar ideias, como a linguagem (ora e escrita), a imagem, o som e a música, e que podem ser realizados em diferentes *media*, ou combinados no mesmo; o *medium* é o meio de “execução”, a “substância material” em que a mensagem é produzida, ou “articulada”, pois há “*media* que não produzem vestígios que durem além do momento de articulação, como a fala ou a música” (Kress & van Leeuwen, 2001: 6/7, 21/2). Kress e van Leeuwen (2001: 6) dão o exemplo da linguagem, que “é um modo semiótico porque pode ser realizada ou como fala ou como escrita”, mas a escrita “é também um modo semiótico, porque pode ser realizada como gravação em pedra, como caligrafia em certificados, como impressão em papel lustroso...”. Para os autores, os modos podem ser realizados em vários *media*, e “os *media* tornam-se modos quando os seus princípios de semiose começam a ser concebidos de formas mais abstratas (como ‘gramáticas’ de algum tipo)”; mas os modos também se podem tornar *media* de novo; os autores alertam que “não podemos ser absolutos sobre o que constitui uma prática semiótica, (...) ou um modo, porque todos eles são os efeitos do trabalho em circunstâncias sociais mutantes”, pelo que deixam várias questões em aberto, visando só “começar uma discussão (...), não fechá-la” (Kress & van Leeuwen, 2001: 22, 122, n.p.). Mas, o modelo torna-se, assim, confuso, até porque consideram a narrativa como um modo (Kress & van Leeuwen, 2001: 22), unindo, na mesma categoria, modos de discurso (de organizar significados) e sistemas semióticos (tipos de significantes). Ryan (2014: 28/9), apesar de achar o modelo interessante, acha que a classificação dos modos é confusa, pois parece aleatória. O que nos importa reter aqui é apenas a noção de *modo* como *tipo de significantes*, com uma *linguagem* própria, aplicável em vários *media*.

Ryan (2014: 27/8) diz que se tende a “associar os *media* às tecnologias específicas de comunicação”, mas isto “exclui muitas formas narrativas culturalmente importantes, especialmente formas de arte, que não têm a sua própria tecnologia”, como a BD, ou que não precisam de tecnologia, como a narração oral. Assim, em vez de partir dos modos ou tipos de linguagem, Ryan (2014: 29/30) parte das “categorias mediáticas informalmente usadas nas culturas ocidentais”, para constituir uma taxonomia assente em três critérios: a “*substância semiótica*” (a que chamamos *modo semiótico*) consiste nos “tipos básicos de signos” usados, como “imagem, som, linguagem e movimento”, e pode incluir a “extensão espaço-temporal,



dimensões significantes (...) [como cor, forma, tom, etc.], impacto sensorial (auditivo, visual), e modo de significação (icônica, indicial ou simbólica)”; a “*dimensão técnica*”, assim chamada porque alguns *media* não envolvem uma tecnologia (ou partilham-na com outros), mas todos têm um “suporte material” e um “modo de produção” (que pode ter etapas separadas, como conceção e execução); e, finalmente, a “*dimensão cultural*”, que consiste “no reconhecimento público dos *media* como formas de comunicação e as instituições, comportamentos e práticas que os suportam”, forma de classificação especialmente útil nos *media* “que são largamente reconhecidos (...) mas que não podem ser distinguidos por motivos puramente semióticos ou tecnológicos”, como os *comics* ou o teatro. Este é o modelo que consideramos mais adequado e que adotamos. De notar só que incluímos da primeira alínea a música e a dança, por exemplo, que não constituem linguagens no sentido tradicional, mas são forma distintas de criar sentido.

### **2.1. O que cada *medium* faz melhor**

Nesta tese, vemos todos os *media* como igualmente legítimos e capazes de comunicar. Mas, um tema recorrente é o tipo de informação que cada um se presta melhor a expressar, em função da sua materialidade semiótica: “o que pode um modo fazer (bem) e o que não pode fazer (bem)” é uma questão que, no contexto transmediático atual, urge investigar (Kress & van Leeuwen, 2001: 125/6). Nos estudos da adaptação, os *media* são muitas vezes discutidos como sendo capazes de fazer certas coisas e não outras. Na narração transmediática, Jenkins (2006a: 95/6) diz que cada *medium* deve ser usado para fazer “o que faz melhor”. A questão é se, como diz Zagalo (2014a: 8), “existirá mesmo um melhor meio para cada ideia? Ou se fará mesmo diferença comunicar uma ideia através de um livro, filme ou videojogo?”.

Por um lado, todos os *media* narrativos têm a mesma função: representar as histórias que a imaginação do autor cria, a sua visão (e.g., James, 1884: 2; Barthes, 1977: 70). James (1884: 2) diz que a inspiração de todo o artista é “a mesma, o seu processo (abrindo espaço à diferente qualidade do veículo) é o mesmo”: “competir com a vida”. Segundo McLuhan (2008 [1964]: 296), “o homem tipográfico adotou rapidamente o cinema porque este, tal como os livros, oferece um mundo interior de sonhos e de fantasia.” Para Sérgio Sousa (2001: 15), cinema e literatura têm “um elevado grau de afinidade transestética”, porque partilham a dimensão narrativa e também “o signo verbal”. Vimos que muitos autores concordam que os “mesmos” significados podem ser veiculados por distintos *media*, porque, como dizem Kress e van Leeuwen (2001: 1/2), eles têm “princípios semióticos comuns”. Para Scolari (2009: 591),

as obras são estruturadas sobretudo com base na narrativa e não nos signos usados. Nós criamos “sentido em qualquer e todo o signo (...) e em qualquer modo” (Kress & van Leeuwen, 2001: 4). Para Chatman (1978: 37), uma história “existe apenas a um nível abstrato” e, apesar de aparecer sempre já materializada, “não há nenhuma manifestação privilegiada.” É por isso que Bazin (2000 [1948]: 23) condena a guerra entre literatura e cinema, porque a linguagem está ao serviço do pensamento, o estilo “ao serviço da narrativa: é um reflexo dela, por assim dizer, o corpo mas não a alma. E não é impossível que a alma artística se manifeste através de outra encarnação”. Metz (1964: 65) diz que “a mensagem, quando se afina, contorna o código; o código, a todo o momento, poderá mudar ou desaparecer; a mensagem, a todo o momento, encontrará o meio para se significar de outro modo.” Assim, como a prática demonstra, “podemos usar qualquer meio para expressar qualquer ideia” (Zagalo, 2014a: 18).

Por outro lado, cada *medium* tem de facto atributos específicos. Eles não são veículos exatos de transmissão, como os modelos matemáticos da comunicação parecem sugerir (e.g., Martins, 2002a: 116). Ong (2005 [1982]: 171/2) evita até usar o termo “*medium*”, que sugere “que a comunicação é uma transferência canalizada”, exata, de informação, e assim “distorce o ato de comunicação”. Barthes (2006 [1953]: 13, 16) diz que a língua é “um horizonte, isto é, um limite e uma paragem simultaneamente”; ela “funciona como uma negatividade, o limite inicial do possível.” Para Gaudreault e Marion (2004: 58-60), cada meio de representação apresenta um “tipo de resistência específica”: “O pensamento humano, à medida que se ‘materializa’, é sempre submetido a um encontro com o mundo da contingência”, ou “opacidade”; assim, ao mover-se entre *media*, a história “necessariamente sofreria uma série de constrangimentos enformantes e deformantes ligados ao que pode ser chamada a configuração intrínseca do novo *medium*”; a ideia na mente do autor seria “já mais ou menos compatível com um *medium* particular e pré-programaria assim, por assim dizer, qualquer processo de adaptação.” Para Hutcheon (2006: 19), “um adaptador abordando uma história com a ideia de adaptar a um filme seria atraído por diferentes aspetos dele que um libretista de ópera.” Bolin (2007: 244) diz que as histórias transmediáticas são pensadas para serem independentes da plataforma, mas esta limita “o que pode ser contado ou representado”.

Stam (2005: 19) acha que, nos estudos da adaptação, a postura da “especificidade do *medium*”, presume que cada meio é bom a fazer umas coisas e não outras. A comparação, em particular nos estudos mais antigos (que resulta geralmente na depreciação do cinema), insiste essencialmente nas seguintes ideias: a literatura é verbal e o cinema visual; a literatura é

conceptual e o cinema perceptual; o cinema preenche demasiadas falhas, inibe a imaginação do receptor ao materializar o que no livro é só sugerido; é incapaz de expressar pensamento, ambiguidade, metáforas ou complexidade, de descrever ou de representar tempos verbais como o passado e o futuro (só representa o presente); o cinema e os *media* interativos só são adequados a retratar a exterioridade (*vide* Leitch, 2003: 153ss; Hutcheon, 2006: 52ss).

Veremos adiante que estes argumentos são infundados. As especificidades de cada *medium* são mais fáceis de identificar através da sua comparação (e.g., Ryan, 2004: 1/2). Mas, estes estudos atribuem-lhes muitas vezes atributos discutíveis, porque se baseiam em ideias erróneas sobre *media* que os autores conhecem mal e em juízos de valor (e.g., McFarlane, 1996: 29, 37; Palmer, 2004: 261; Stam, 2005: 19). Como diz Elliott (2003: 2), as artes são vistas como irredutíveis e “puras, mas paradoxalmente, por analogias interartísticas.” Outra razão para estas falhas é que tendemos a naturalizar os *media* (Kress & van Leeuwen, 2001: 4). Ong (2005 [1982]: 1) diz que os achados sobre as culturas orais surpreendem porque mostram que muitos atributos que associamos ao pensamento em geral, são na realidade típicos da tecnologia da escrita. Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 13/4) dizem que, “como a música ambiente num grande espaço comercial”, aprendemos a ignorar as diferenças entre romances e filmes. Gitelman (2006: 5/6) explica que, quando surge um novo *medium*, damos atenção consciente à sua natureza, mas, com o hábito, esquecemo-la e aos protocolos culturalmente fixados. Eles tornam-se “transparentes” (Gitelman, 2006: 7), ou “imediatos” (Bolter & Grusin, 2001: 272/3). Mas, a dificuldade em discutir essa especificidade com rigor não invalida que ela seja estudada, revela só a limitação destes estudos em percebê-la de forma imparcial.

Para Ryan (2004: 17), a rejeição do “canal oco” (*hollow pipe*) é exagerada, pois o canal não “desfaz” totalmente a mensagem; há, assim, que encontrar um compromisso entre as duas posições; mas, “a informação tem de ser ajustada à ‘forma e tamanho’ da conduta”, configuração que “afeta de uma forma crucial a construção da imagem mental do receptor”. Grishakova e Ryan (2010: 2/3) creem que o canal de transmissão “permite que apenas certos objetos passem”, mas “a maioria dos *media* de transmissão permite a passagem de histórias que foram configuradas para outros *media*”. As especificidades de cada *medium* limitam o que podemos fazer neles (e.g., Grishakova & Ryan, 2010: 7; Scolari, 2008: 14; Gaudreault & Marion, 2004). A sua “materialidade (...) ‘importa’ para o tipo de significados que podem ser codificados” (Ryan, 2004: 1/2), faz diferença quanto ao que se diz e como se diz (e.g., Gitelman, 2006: 7, 10). Mesmo o suporte de distribuição condiciona a situação de receção e

influencia o envolvimento do espectador com a narrativa (Bolin, 2007: 244).

Por um lado, é preciso reconhecer que muitas discussões sobre esta questão centram-se na natureza intrínseca dos *media*, mas muito do que eles são (ou não) capazes de fazer (melhor) depende das normas estabelecidas, do que o público está disposto a aceitar, dos usos sociais (e.g., Bluestone, 1957: 62; Gaudreault & Marion, 2004: 66/7; Chatman, 1990: 163; Leitch, 2003: 153). Por exemplo, Hutcheon (2006: 47) diz que o cinema e as séries de televisão se caracterizam pelo realismo. Mas, alguns filmes e séries quebram deliberadamente a ilusão realista. O realismo é uma convenção (e.g., Barthes, 2006 [1953]: 61), e nada na natureza destes *media* exige que sejam realistas. Na nossa opinião, não é que cada *medium* só *consiga* representar certos elementos e não outros: ele tem mais *facilidade* em representar uns do que outros, por causa dos signos que usa, mas a prática comprova que um artista talentoso é capaz de debelar essa dificuldade. Como assumem Kress e van Leeuwen (2001: 5), um autor criativo é capaz de “estender o alcance semiótico do *medium*.” Hutcheon (2006: 24) diz que nenhum modo de expressão “é inerentemente bom a fazer uma coisa e não outra; mas cada um tem ao seu dispor diferentes meios de expressão – *media* e géneros – e assim pode ambicionar e atingir certas coisas melhor do que outros.” Por outro lado, muitas alterações feitas nas adaptações são mais um efeito das convenções instituídas, do que o público espera, aprecia ou é capaz de entender e aceitar (diferentes públicos têm diferentes capacidades, preferências e tolerância a desvios nas convenções). Por isso, Stam (2000: 59) defende que se deve falar não na “essência” de cada *medium*, como se todas as suas características estivessem inscritas na película em si, mas na sua “especificidade diacrítica”, já que “as noções de essência fílmica e literária (...) impõem um colete de forças opressivo num conjunto de práticas aberto e ‘não-finalizado’...”. Leitch (2003: 152) concorda que os argumentos anteriores se “aplicam não a propriedades essenciais de romances e filmes, mas a hábitos de leitura específicos que são fundados na história da moda, do gosto e da análise...”. Desmond e Hawkes (2006: 40) dizem que “as *convenções* são métodos e práticas aceites numa forma específica que são compreendidas pelo artista e a audiência”; quando uma história passa de um *medium* a outro, em qualquer forma de propagação, as convenções do novo devem ser respeitadas. Elas também podem ser quebradas, mas têm de ser conhecidas, para se saber como quebrá-las.

Por outro lado, “um constrangimento não é um limite, porque um constrangimento é também a fonte, e mesmo a condição, da criatividade” (Gaudreault & Marion, 2004: 60). Geralmente, supõe-se que um autor tem uma história na mente e usa, depois, a linguagem para

a materializar ou expressar, mas o material em que a ideia é expressa muitas vezes ajuda a moldá-la: ele é fonte de criatividade; aliás, é essa simbiose entre pensamento e linguagem, entre ideia e material, que torna o produto do seu cruzamento mais rico (Gaudreault & Marion, 2004: 60). Zagalo (2014a: 18) concorda que “muita inovação artística advém exatamente das dificuldades impostas pelos diferentes *media* à transmissão de ideias específicas.” Para Marion (1993: 78), cada meio, pelo modo como “combina e desmultiplica os materiais de expressão” (texto, imagem, música, movimento, gesto, etc.), “possui a sua própria energia comunicacional”, a sua “força de inércia”, que “serve também de ‘trampolim’ à história”, pois pode dar-lhe “apaixonantes possibilidades de desenvolvimento”; o *medium* “põe-se *em reação* com a fábula que o escolhe. A fábula (...) constrói-se em *interação* com um *medium*.” É também por isso que, mesmo que a intenção seja ser fiel, um adaptador raramente consegue evitar fazer alterações.

A escolha do melhor meio para contar uma história pode seguir vários critérios, como o do “*medium* de preferência do público alvo, ou o *medium* que o autor prefere ou em que se sente mais habilitado” (Zagalo, 2014a: 8). Este é talvez o critério mais comum. Mas, a escolha deve também atentar à propensão do *medium* para o “que se pretende comunicar” (Zagalo, 2014a: 8). Não só os seus atributos semióticos, mas também as convenções e hábitos de consumo instituídos. Para Ryan (2004: 19), “nós selecionamos os *media* por aquilo que eles permitem fazer, e contornamos as suas limitações, tentando ultrapassá-las ou torná-las irrelevantes.” Segundo Marion (1993: 77-9), para comunicar eventos, é preciso “utilizar um meio de mediação que lhe[s] permita encontrar a sua configuração”, e, para isso, conhecer “o potencial expressivo e narrativo” efetivo de cada *medium* e os seus “limites expressivos”. Para Kress e van Leeuwen (2001: 2), esta questão é especialmente relevante porque, cada vez mais, um profissional tem de desempenhar várias funções ou usar vários modos. Para o nosso estudo, esta discussão interessa só indiretamente, porque não nos focamos nas diferenças entre *media*, mas é essencial tê-la em mente, para podermos discernir o que é comum e o que não é, e para não enviesarmos as conclusões ao ignorar a existência de diferenças entre *media*.

## **2.2. Os meios para contar histórias**

Apesar de todos os *media* terem elementos comuns, e de as fronteiras serem cada vez menos claras, interessa passar em revista os principais atributos específicos dos principais *media* narrativos, sem pretensões exaustivas, pois o subcapítulo tem um caráter auxiliar.

## Literatura

Para autores como Bluestone (1957: vi, 1) e McFarlane (1996: 26/7), a literatura é verbal e conceptual, enquanto o cinema é visual e perceptual. Mas estes dualismos não são rigorosos. Este é de facto um *medium* verbal e geralmente “monomodal” (Kress & van Leeuwen, 2001), mas um livro pode ter ilustrações (e.g., Elliott, 2003: 2), mapas ou árvores genealógicas, apesar de serem por norma secundários, pois a história é inteligível sem eles. Muitos contos e romances do século XVIII e XIX, como os de Dickens ou Conan Doyle, publicados originalmente em fascículos na imprensa escrita com ilustrações, são reeditados sem elas. Mas, quando incluídos, estes elementos também contribuem para o sentido da obra. Mais ainda, o sentido que usamos para perceber a literatura é também a *visão*. Hutcheon (2006: 22/3) diz que o modo de contar (*telling*) da literatura imerge-nos no mundo ficcional não através da percepção, mas da imaginação, “que é simultaneamente controlada pelas palavras selecionadas, diretivas do texto, e liberada – isto é, não estrangida pelos limites do visual ou auditivo”. Mas, sem percepção não conseguiríamos ler. A forma das letras em si não representa nada, pois a relação entre significante e significado é codificada: eles não se parecem, apenas se convencionou que um corresponde a outro (e.g., Metz, 1964: 81). A relação é *arbitrária* e não *icónica* (Fiske, 2004 [1990]: 70ss). Por isso, “a linguagem exige uma grande quantidade de atividade imaginativa e inferências lógicas extensivas para produzir qualquer tipo de imagem na mente do leitor” (Ryan, 2001: 348). Mas, como diz Elliott (2003: 210), “as palavras (...) evocam imagens mentais”.

Quanto à recepção, a leitura é, em regra, uma experiência “privada e individual”, aliás, mais próxima da da televisão, do filme em DVD ou do computador do que a experiência “pública e comunal” do cinema e do teatro (Hutcheon, 2006: 27). Os livros podem também ser lidos em formato digital, no computador, telemóvel ou *tablet*. Cada recetor pode sentir mais ou menos conforto com cada suporte, mas a obra em si é idêntica (exceto quando tem hiperligações). O texto escrito é “linear” no sentido em que, para o perceber, temos de o ler na ordem em que é apresentado. Bal (1987: 60) diz que, ao contrário da poesia, costumamos ler os romances “de enfiada”, porque eles são geralmente longos, mas há “várias formas de quebrar uma linearidade tão rígida...”. Um livro demora horas a ler (cada leitor tem o seu ritmo), de modo que geralmente não o lemos de uma vez; ele é portátil e podemos parar a qualquer momento, passar à frente certas partes, ler primeiro o final, ou voltar atrás para reler um trecho (e.g., Hutcheon, 2006: 23; Abbott, 2008: 114). Martins (2002a: 69) diz que a fala é “sequencial e serial”, pois só pode ser apreendida na ordem dada; mas, “o leitor não é obrigado a ler um texto passo a passo”.

Quanto à linearidade da história, Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 140), diz que a epopeia pode expor muitas ações simultâneas, ao contrário da tragédia (teatro), que apresenta uma cena de cada vez. Mas, McLuhan (2008 [1964]: 292/3) diz que o filme (ou o teatro) pode apresentar uma série de detalhes visuais ao mesmo tempo; já o escritor “não tem maneira de apresentar em bloco tal massa de pormenores ao seu leitor.” Para além da questão da dualidade temporal, que permite distorcer a ordem intrínseca dos eventos, a literatura pode contar vários eventos não “em simultâneo”, mas *intercalados*, porque só pode dizer uma coisa de cada vez, enquanto o cinema, o teatro ou a banda desenhada, como têm vários registos ou modos, podem mostrar e contar várias coisas *realmente ao mesmo tempo*. Mas, na literatura, podemos alternar entre cenas mais facilmente do que nessas artes, porque é mais fácil indicar o salto, quer através de “elementos gramáticos”, quer através de “meios semânticos” (Chatman, 1978: 79/80).

Outra particularidade é que o discurso verbal é mais lento do que os meios visuais, pois descreve os pensamentos das personagens e demora mais descrever verbalmente os detalhes do espaço e as ações físicas do que mostrá-los (Chatman, 1978: 73; Hutcheon, 2006: 37). Por outro lado, a literatura tem uma flexibilidade muito grande para descrever todo o tipo de ideias. Ryan (2004: 10/1) defende que a narrativa verbal é a mais adequada para contar histórias, já que, como tem um narrador, pode facilmente exprimir todos os elementos narrativos, fazer sumários, proposições e negações, indicar condições e hipóteses, explicitar relações causais e expressar pensamento. Para Marion (1993: 78), a linguagem verbal é o meio narrativo que evocamos mais naturalmente. James (1884: 11) fala sobre a “magnificência” do romance, “que oferece à vista tão poucas restrições e tão inúmeras oportunidades”, enquanto artes como a pintura e a escultura, “em comparação, parecem confinadas e atrapalhadas”. Mas, no contexto das artes visuais, o argumento chega a ser que “as palavras têm de esforçar-se para capturar o poder das imagens, e não o contrário” (Leitch, 2012: 93). Em primeiro lugar, é preciso considerar que *quase todas* as outras artes narrativas usam a linguagem verbal, e, em segundo, que também há coisas que ela tem mais dificuldade em fazer, como veremos.

Tentando olhar a literatura de forma imparcial, um dos seus principais dons é, de facto, a capacidade de expressar interioridade, o mundo interior das personagens. Forster (1977 [1927]: 149) diz: “Os seres humanos têm a sua grande oportunidade no romance.” O escritor pode falar através das suas personagens ou sobre elas, fazer-nos ouvir o que pensam e sentem, “espreitar” para o seu subconsciente (Forster, 1977 [1927]: 85). Lodge (2011 [1991]: 67) diz que outros *media* “podem igualmente contar uma história, mas não podem igualar a grande

tradição do romance europeu na riqueza, variedade e profundidade psicológica dos seus retratos da natureza humana.” Para Chatman (1978: 30), a narrativa verbal tem até dificuldade em narrar a história sem referir os estados de espírito das personagens. Mas, para Lodge (2011 [1991]: 48), o monólogo interior é “uma técnica muito difícil de usar com sucesso, demasiado pronta a impor um ritmo dolorosamente lento na narrativa e a aborrecer o leitor com uma plethora de detalhes triviais”; por isso, certos escritores evitam-no, limitando-se a relatar os eventos de forma impessoal. Mas isso é uma questão de gosto. Quer use ou não esta técnica, a literatura permite explicitar com facilidade o pensamento humano.

Em geral, na literatura, a criação da história é muito flexível, pois o autor pode escolher livremente o que revelar e omitir. Quanto ao espaço, à aparência das ações, personagens e cenário, o escritor geralmente seleciona só os aspetos mais relevantes, e pode descrevê-los explicitamente, até em grande detalhe, pode apenas sugerir-los, descrevê-los só de passagem ou mesmo omiti-los; neste caso, estes elementos são indefinidos, mas não inexistentes (Hutcheon, 2006: 61/2; Chatman, 1978: 103/4). Certas características físicas das personagens podem não ser reveladas (Parsons, 1980: 55/6). Abbott (2008: 118) diz que há uma “indeterminação flexível” das personagens. Isto aplica-se também à ação, pois certos eventos podem ser omitidos, ou descritos apenas parcialmente, ou resumidos. Assim, “a descrição de ação, cenário ou personagem de um romance pode ser longa ou curta, detalhada ou vaga, e (...) o leitor infere importância do tempo despendido sobre ela pelo narrador” (Hutcheon, 2006: 64).

Por outro lado, há elementos que a literatura tem mais dificuldade em expressar (a não ser que inclua outros modos) do que um meio audiovisual: elementos auditivos, como a música ou os ruídos, e visuais, como expressões faciais e gestos. Para Walter Scott (1841: 20),

Ação, e tom, e gesto, o sorriso do amante, o olhar carrancudo do tirano, a careta do bobo, - tudo deve ser contado, pois nada pode ser mostrado. (...) [O escritor] deve não só contar o que as personagens realmente disseram (...), mas também descrever o tom, o aspeto, o gesto, de que o seu débito foi acompanhado, - contando, em suma, tudo o que, no teatro, se torna a província do ator expressar.

É também mais difícil descrever num livro o espaço, a distribuição e o movimento dentro dele. Chatman (1978: 101) diz que aí “não há o ícone ou analogia provido pelas imagens fotografadas num ecrã”; assim, os existentes e o espaço são “vistos” só na imaginação, “transformados de palavras em projeções mentais”; é por isso que “cada pessoa cria a sua própria imagem mental” da história, que é pessoal e variável, e é também por isso “que se diz que o espaço da história verbal é abstrato. Não inexistente, mas um constructo mental...”.



Para além das suas especificidades técnicas e semióticas, a ficção em prosa pode assumir vários formatos, sendo os principais o *conto*, a *novela*, o *romance* e a *epopeia*; eles têm outras particularidades, mas distinguem-se sobretudo pela extensão (*vide* Reis & Lopes, 2007: 78ss, 129ss, 302ss e 356ss). Quando falamos em *romances*, não nos referimos a histórias de amor, mas a obras literárias ficcionais de uma certa extensão. A novela é um conto longo, ou um romance curto. A epopeia pode não ser mais extensa que alguns romances, mas difere dos outros formatos por versar sobre a história de um povo, baseada geralmente nas suas lendas e mitologia (Reis & Lopes, 2007: 129-31). A literatura pode também estar em poesia, outro *modo* da linguagem verbal, apesar de a poesia se ter distanciado, como diz Genette (1976 [1966]: 274), da função representativa. Mas, há também poemas narrativos, mais ou menos longos.

Sobre o teatro não nos estendemos, porque ele não tem um registo que facilite a sua análise, mas importa deixar uma nota. Muitos autores consideram-no um género literário, incluindo-o nestes estudos (e.g., Ryan, 1991: 1; Whelehan, 2002: 14), mas ao mesmo tempo falam das diferenças essenciais entre as duas artes, como a diferença entre mostrar e contar (e.g., Forster, 1977 [1927]: 85; Genette, 1976 [1966]: 256ss). A questão é que o teatro é geralmente estudado através do texto dramático (o mais próximo do que o autor concebeu). Mas, esse texto não é uma obra acabada; a peça só é efetivamente *teatro* quando é encenada, representada em palco. E, como diz Hutcheon (2006: 170), “as obras de espetáculo ao vivo são (...) fluidas no sentido em que duas produções de um texto dramático (...) ou até duas performances da mesma produção, nunca serão iguais.” A encenação exige toda uma equipa – encenador, atores, técnicos de som e luz, costureiros, etc. – cada um com uma sensibilidade e criatividade próprias, que são adicionadas ao texto durante a representação (Abbott, 2008: 109). O teatro é dramatizado, como os *media* audiovisuais, mas difere deles pela sua realização em palco, ao vivo, e porque tem um cenário e um ponto de vista mais fixos, e possibilidades de efeitos especiais mais restritas, apesar de a fantasia poder igualmente ser representada.

### **Narrativas gráficas**

O termo narrativa gráfica evoca primeiramente a *banda desenhada* (BD) ou *comics*, o género mais comum, mas há outros. Eisner (2000 [1985]: 5) fala, em geral, em “arte sequencial”: “um meio de expressão criativa (...), uma arte e forma literária que lida com o arranjo de desenhos ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.” McCloud (1994: 9, 5, 21) diz que os *comics* são “imagens pictóricas e outras justapostas em

sequência deliberada, visando veicular informação e/ou produzir uma reação estética no espectador”; esta definição (também lata) tem, para o autor, a vantagem de ser “neutral em matérias de estilo, qualidade ou conteúdo”, excluindo só os *cartoons*, porque são quadros isolados. Petersen (2011: xiv) chama “narrativa gráfica” a “uma história contada usando imagens estáticas.” Esta arte é por vezes considerada “literária”, porque geralmente é publicada em livro e inclui texto. Eisner (2000 [1985]: 5, 7) diz que ela é uma “forma artística e literária”, que também se pode “ler”, mas num sentido mais lato. Com efeito, como diz McCloud (1994: 8), uma narrativa visual sem palavras continua a ser considerada *comics*. Para Petersen (2011: xv), o termo “narrativa gráfica” tem sido adotado por autores recentes porque é mais neutro, e “não está histórica ou culturalmente ligado a uma era ou estilo específico”, permitindo o foco na ideia de que esta arte é “*gráfica*, uma forma visual composta e não animada, e *narrativa*, uma história construída”. Dentro das narrativas gráficas, podemos, então, incluir a BD ou *comics*, que é desenhada, e também o foto-romance e os livros ilustrados.

Estes géneros têm algumas diferenças, mas também elementos comuns. O texto verbal pode não existir, mas quase todas as narrativas gráficas o incluem. Por isso, imagem e texto constituem os dois modos básicos do *medium* (e.g., Aldama, 2010: 318; Abbott, 2008: 123). Este modo de expressão “depende da ação recíproca dos elementos visuais e verbais da narrativa” (Aldama, 2010: 318). Essa ação, que se verifica em todos os *media* que cruzam vários modos ou linguagens, é o que Martinez (2004: 165) chama de *intersemiose*: a articulação de signos diferentes em simultâneo, numa relação simbiótica em que “a significação geral se beneficia das características e potencialidades próprias de cada uma das linguagens componentes”, permitindo “uma riqueza de significação e de geração de novos signos” impossível no uso de uma só. Um objeto é, segundo Kress e van Leeuwen (2001: 20), *multimodal* quando usa vários modos, que podem “reforçar-se uns aos outros”, complementar-se ou “ser hierarquicamente ordenados”. Barthes (1977: 23) discute esta questão a respeito da fotografia nos jornais e da sua conexão com o texto, títulos e legendas: “A conotação de algum modo ‘emerge’ de todas estas unidades significantes que são ainda assim ‘capturadas’ como se a cena fosse imediata e espontânea.” Eisner (2000 [1985]: 8) crê que os artistas de BD modernos “atingiram uma hibridização bem sucedida de ilustração e prosa.” Para McCloud (1994: 47, 156, 135), uma boa obra de BD é aquela onde a combinação de imagem e texto é “harmoniosa”: eles “são como parceiros numa dança e os dois revezam-se a conduzir. (...) Apesar de que um pouco de competição lúdica pode por vezes produzir resultados agradáveis.”

O seu cruzamento permite “mostrar” e “contar” ao mesmo tempo (McCloud, 1994: 152; Hutcheon, 2006). Marion (1993: 86) nota que algumas BD são criadas por um guionista e um desenhador, mas quando eles colaboram ou uma só pessoa faz as duas coisas, há um “curioso espaço compósito que corresponde (...) ao espírito próprio” do *medium*.

Há várias formas de combinar os dois modos. McCloud (1994: 153-5) propõe uma tipologia muito interessante de combinações possíveis, em que texto e imagem podem ser redundantes, complementares, contraditórios, etc. Barthes (1977: 38ss) descreve duas funções de ligação: ancoragem e *relay* (retransmissão), que “podem coexistir no todo icônico”. Do mesmo modo, os livros ilustrados variam entre a obra literária ilustrada, que é um subtipo de literatura, porque a imagem é acessória, e o livro em que a imagem predomina, os *livros gráficos*. Incluímos aqui os livros infantis e guias visuais de histórias que não obedecem à disposição habitual da BD, mas conjugam imagens em sequência e texto (apesar de os guias não serem organizados como uma narrativa tradicional). Para Ryan (2014: 28), “os *comics* e as histórias ilustradas (...) partilham os modos da linguagem e imagem, mas certamente diferem no seu uso destes modos e, logo, no significado das suas potencialidades narrativas.”

Um outro elemento comum é o “quadro” ou “vinheta” (em inglês, “*frame*” ou “*panel*”). Segundo Groensteen (2007: 25/6), na BD, é o quadro que “dita as suas leis à imagem”; cada quadro “condensa” um momento específico da ação. Para McCloud (1994: 81/2), os “*comics* são uma arte... de intervalos.” As imagens isoladas, como diz Petersen (2011: xiv), “não contam histórias facilmente porque são percebidas mais ou menos de uma só vez, sincronicamente”. Assim, em cada quadro, é preciso condensar um espaço de tempo, ou escolher o mais ilustrativo, como na pintura. Barthes (1977: 73) diz:

Para contar uma história, o pintor tem apenas um instante à sua disposição, o instante que vai imobilizar na tela, e ele deve por isso escolhê-lo bem (...). Necessariamente total, este instante será artificial (...), um hieróglifo em que podemos ler num só relance (...) o presente, o passado e o futuro...

Naturalmente, uma narrativa gráfica usa uma *sequência* de quadros, mas não pode usar demasiados, pois isso seria moroso e dispendioso. Mas, eventos importantes podem “ocorrer” no espaço entre quadros (i.e. não ser mostrados); o autor pode “deixa[r] o fardo da inferência para o leitor”, porque este é capaz de os inferir, através do que é apresentado (Chatman, 1978: 38). Os detalhes dados “nunca podem ser totais”, pelo que o autor tem de decidir quais pode omitir e quais os que “conduzirão os seus leitores-espectadores a imaginar” a história (Aldama,

2010: 321). Isto ocorre em todos os *media*, mas na BD a ação “salta” mais. Assim, a percepção da história entre eles é “um ato de fé, baseado em meros fragmentos” (McCloud, 1994: 62). McCloud (1994: 136) defende que os *comics* são uma “arte do invisível”. Um elemento que, segundo Abbott (2008: 123), está no centro da teoria da BD, é o princípio da “calha” (*gutter*). É o espaço “entre os quadros – geralmente uma margem branca que separa uma vinheta da próxima – que permite ao leitor-espectador imaginar movimento” (Aldama, 2010: 321). McCloud (1994: 66, 92) diz que a calha é um “limbo”, onde “a imaginação humana pega em duas imagens separadas e [as] transforma numa única ideia”; ela convida-nos “a entrar numa dança silenciosa entre o (...) visível e o invisível”, que pede muito ao leitor, e é “única nos *comics*”. Em todas as narrativas gráficas, a história aparece em quadros discretos, mas nós assumimos “que o tempo e espaço do mundo da história são contínuos” (Ryan, 2014: 39). Esta é, para Petersen (2011: xviii), a “mais fundamental de todas as convenções” desta arte. McCloud (1994: 62-5) diz que, tal como na experiência do real e na percepção de outros *media*, captamos dados fragmentados e incompletos e organizamo-los num todo, mas, nos *comics*, o recetor tem de o fazer voluntária e conscientemente para perceber o fluxo do tempo e o movimento.

As narrativas gráficas são também sempre sequenciais. Como o cinema, elas “têm por essência um não-sei-quê narrativo desde logo por se definirem pela maneira como agenciam e fazem suceder-se imagens”, que se vão transformando (Marion, 1993: 78). Metz (1964: 63) defende que o foto-romance “estende no espaço a sucessividade que o filme teria exposto no tempo, e sobre a página (...) o olhar soletra na ordem desejada os fotogramas que nessa mesma ordem teriam desfilado no ecrã.” Portanto, o cinema dispõe a sequência no tempo e, a narrativa gráfica, no espaço (McCloud, 1994: 7; Marion, 1993: 84). Para Marion (1993: 84), a BD tem uma duração subjetiva. Petersen (2011: xiv) diz que ler uma narrativa gráfica “é mais como ler um livro do que ver um filme ou um programa de televisão, onde o ritmo narrativo é ditado pelo *medium*. Mas, ao contrário do livro, o leitor de uma narrativa gráfica nem sempre lê a história de uma forma linear.” Tanto na literatura como nas narrativas gráficas, a página apresenta-se toda ao mesmo tempo, pelo que é fácil, num relance, inverter a ordem de leitura, mas a natureza icónica da imagem parece chamar a atenção e promover uma leitura menos linear (McCloud, 1994: 104; Groensteen, 2007: 26; Petersen, 2011: xiv). Nesses momentos, podemos estabelecer “múltiplas ligações – gráficas, cromáticas, semânticas, narrativas, etc.” (Marion, 1993: 85). Genette (1995 [1972]: 32) diz que a fotonovela e a BD exigem uma leitura sequencial, mas também “se prestam, e, mesmo, convidam a uma espécie de olhar global e

sincrónico (...), um olhar cujo percurso não é já comandado pela sucessão das imagens.” Ainda assim, é preciso “ler” os quadros por ordem para seguir a narrativa.

Ora, para além dos elementos comuns, a BD tem atributos exclusivos. Ela inclui uma série de elementos singulares, um vocabulário de ícones com o seu significado, que a tornam uma “linguagem” própria, partilhada pelo criador e pela audiência (McCloud, 1994: 47; Eisner, 2000 [1985]: 7). Em primeiro lugar, “o desenho possui o seu sistema mimético específico” (Marion, 1993: 87). Para Petersen (2011: xvii), “os desenhos (...) não são de todo dependentes de serem objetos reais em espaço real e tempo real...”. Marion (1993: 83/4) diz que a imagem da BD é “sempre *opaca*”; há uma espécie de “*mostração gráfica*”: uma “instância enunciativa particular que ‘trata’ o material gráfico (...) e lhe insufla, de maneira reflexiva, (...) a marca do seu estilo próprio”; por isso, as imagens de BD “produzem sempre um efeito de assinatura” e são mais homogêneas. É claro que Marion omite que o cinema pode também ser animado, usar efeitos especiais ou ter um estilo de imagem próprio, que funcionam como o desenho. Mas, de facto, a BD “sofre menos o jugo da *censura referencial*” (Marion, 1993: 85). Em segundo lugar, ao longo do tempo, ela desenvolveu um léxico ou linguagem próprios.

Um aspeto dessa linguagem é o próprio texto: nos outros tipos de narrativa gráfica, ele é geralmente inscrito em tipos mecânicos, mas, na BD, é (quase sempre) desenhado: as palavras têm um tratamento visual, são “formas de arte gráfica” “ao serviço da história”, servindo as suas variações para “fornecer um ambiente, uma ponte narrativa, e a implicação do som”; este “envolvimento solidário na imagem” torna as palavras parte desse vocabulário (Eisner, 2000 [1985]: 10/1). Na BD, são também usadas múltiplas “convenções visuais”, como os balões: percebemos facilmente que eles não são um elemento físico na cena, apesar de que “aparecem tão opacos e visíveis como as próprias personagens” (Petersen, 2011: xix). No foto-romance, os balões variam pouco de forma; nos livros ilustrados, não costumam ser usados, pois o texto é geralmente destacado da imagem. Na BD, pelo contrário, eles podem assumir “todo o tipo de formas, ou nenhuma forma de todo, e pelo seu desenho podem mudar a forma como o texto é lido”; o mesmo ocorre com os códigos visuais usados para “representar elementos invisíveis como música, ruído, pensamento e movimento”, a que Petersen (2011: xix) chama “*emanata*”. McCloud (1994: 116, 134) diz que o “som” se divide em: “balões de texto e efeitos sonoros”; estes incluem elementos não-verbais, tanto a “variação de estilos de letra” nos balões como as onomatopeias (“Arg!” ou “Zzzzzz”), que tentam “capturar a própria essência do som.”

Elementos abstratos ou invisíveis, como ideias ou emoções, e sensações como cheiros

podem também ser expostos visualmente, aproximando-se, assim, da abstração da linguagem; estas expressões do invisível dependem da imaginação do artista, mas quando são eficazes, tornam-se convenções (McCloud, 1994: 127, 129). Quanto ao movimento, McCloud (1994: 110/1, 116) indica dois tipos: “encerramento quadro-a-quadro”, onde a sequência de quadros expressa o movimento; e “movimento dentro dos quadros”, onde o quadro mostra um corpo a meio do movimento, seguido de “linhas de movimento”, ou várias figuras iguais desfocadas, o cenário desfocado por trás do objeto fixo ou eventos que demoram a ocorrer. A vinheta parece instantânea, mas não é, “porque as ações e fala nela demoram algum tempo a produzir-se, uma pergunta e resposta, por exemplo, ou cada frase por si” (McCloud, 1994: 94/5). Groensteen (2007: 25/6) explica que a vinheta condensa um intervalo maior de tempo que o plano do cinema. Petersen (2011: xvii) diz que as narrativas gráficas “tendem a ser figurativas”: procuram descrever movimento, sobretudo através do corpo humano, que inspira “empatia emocional”, dá espontaneidade à história “e permite ao leitor ver a ação representada como se estivesse (...) a desenrolar-se perante os [seus] olhos...”. Mas, para isso, o autor tem de guiar a sequência de leitura, de compor a forma e a sequência dos quadros de modo a esclarecer o caminho ou “trajeto” (*path*) que o leitor tem de seguir para acompanhar a história (Petersen, 2011: xiv). A convenção principal (quase universal) é que lemos da esquerda para a direita e de cima para baixo. Os foto-romances limitam-se geralmente a este caminho, e os quadros têm todos o mesmo formato; nos livros ilustrados, os desenhos são mais fáceis de seguir, pois há poucos quadros por página. Mas, na BD, os quadros variam muito de forma, de modo que a sua organização deve “facilitar a leitura numa direção particular” (Petersen, 2011: xviii).

Para além dessas convenções formais, a BD é frequentemente associada a personagens estereotipadas e fixas (Aldama, 2010: 324), a uma separação linear entre o bem e o mal, e a um modelo narrativo em que as séries de histórias de super-heróis diferentes, continuadas quase indefinidamente, se entrecruzam constantemente de modo que só lendo todos os fascículos percebemos a história toda (e.g., Zagalo, 2015). Mas estes atributos não caracterizam o meio em si, apenas a forma mais comum, podendo os autores mais criativos, como não tem deixado de acontecer, subverter livremente essas convenções (e.g., Aldama, 2010: 324).

## **Cinema**

O cinema é também propício à narrativa, porque exhibe imagens em sequência (e.g., Marion, 1993: 80; Metz, 1964: 63). Para Bluestone (1957: 1) e McFarlane (1996: 26/7), ele é

*perceptual*, e não *conceptual* como a literatura. Mas, percepção e conceção são duas fases de um só processo. A compreensão de um filme depende, como diz Branigan (1992: 33), da “nossa capacidade de criar um mundo tridimensional a partir de um banho bidimensional de luz e escuridão.” O que induz em erro é que os signos filmicos são relativamente “fáceis” de interpretar, pois são icónicos. Um ícone é um signo em que o significante se assemelha ao significado (e.g., Fiske, 2004 [1990]: 71). Barthes (1977: 36) explica que, no cinema,

... a relação entre significado e significante é quase-tautológica (...) Para ‘ler’ este (...) nível da imagem, tudo o que é preciso é o conhecimento ligado à nossa percepção. Esse conhecimento não é nulo, pois precisamos de saber o que uma imagem é (...) e o que (...) [os objetos nela] são, mas é uma questão de um conhecimento quase antropológico.

Andrew (1984: 32/3) diz que o cinema mostra as cenas “com um automatismo tão regular que conseguimos (...) usá-lo como uma extensão da percepção verídica.” Na linguagem verbal, significante e significado só estão ligados por convenção; o aspeto das letras em si não significa nada, mas os signos do cinema são similares às percepções do mundo; a sua expressividade é “natural”, daí a “impressão de realidade” que causa (Metz, 1964: 74). Na fotografia, no teatro e na BD, esse efeito é menor, porque os desenhos são menos icónicos do que a imagem mecânica, a fotografia é estática, e no teatro estamos mais cientes da encenação. Mas, um filme assemelha-se à percepção visual e auditiva do mundo. Assim, como diz Andrew (1984: 19), ao nível psicológico, “o cinema de facto afeta-nos como um fenómeno natural”, mais do que as outras artes. Certos autores (e.g., Marion, 1993: 84) dizem que ele tem de limitar-se ao espaço “pró-filmico”, que é captado pela câmara, mas, desde os tempos de Méliès, mais ainda com o avanço dos efeitos especiais, e na própria animação, o espaço filmico pode ser totalmente “irreal”. A literatura tem talvez mais facilidade em fazê-lo, bastando, como diz Stam (2005: 44), “um golpe da caneta”. Mas, o realismo é apenas um efeito ou ilusão.

Há muito mais num filme do que percepções: ele exhibe muitos significados simultâneos (Metz, 1964: 78), evoca múltiplos códigos e convenções que temos de decifrar para formar uma narrativa, o que exige cognição (e.g., Bordwell, 1985: 33; Leitch, 2003: 156; Stam, 2005: 10). Barthes (1977: 42-6) explica que, na mensagem icónica literal (da fotografia), “a relação dos significados com os significantes não é de ‘transformação’ mas de ‘registro’, e a ausência de código claramente reforça o mito da ‘naturalidade’ fotográfica”; mas a imagem origina também múltiplas conotações, confundidas porque são recebidas em conjunto; assim, a mensagem denotada “naturaliza a (...) simbólica, inocenta o artifício semântico da conotação” e

“desintelectualiza a mensagem porque parece fundar na natureza os signos da cultura.” No cinema, sucede o mesmo, mas o movimento e o som assemelham-no ainda mais ao real. Para Cook e Bernink (1999: 319), “o cinema cria impressões de realidade através do artifício de estratégias completamente representacionais”, em especial a montagem. O filme exige interpretação, processo que é complexo (Andrew, 1984: 172) e comum a todos os *media*.

Segundo Barthes (1977: 32), alguns, como os linguistas, “recusam o status de linguagem a toda a comunicação por analogia”, porque ela não é duplamente articulada. Mas o problema só se coloca porque o cinema é visto como se fosse só visual, e não é (Stam 2005: 19; Elliott, 2004: 2-4). Esta é, para Leitch (2003: 153), a falácia “mais duradoura e perniciosa” nos estudos da adaptação. O cinema nasce mudo, mas as imagens são quase desde o início intercaladas com intertítulos<sup>18</sup> e acompanhadas de música. Os filmes atuais incluem diálogos, narração e legendas. Para Barthes (1977: 41), “o diálogo funciona não apenas como elucidação mas realmente avança a ação ao expor (...) significados que não são encontrados na imagem em si.” O som é pouco discutido mas é igualmente importante (e.g., Gaudreault & Jost, 1995: 33/4; Hutcheon, 2006: 40/1). Ele pode “criar espaços realistas convincentes, ou distorcer e subverter o realismo” (Hunt, Marland & Rawle, 2010: 166). A música em particular, muito pouco estudada nos estudos filmicos, “oferece ‘equivalentes’ sonoros para as emoções das personagens” e “funde-se com os efeitos sonoros tanto para sublinhar como para criar reações emocionais” (Hutcheon 2006: 23, 40/1). Hunt, Marland e Rawle (2010: 58) dizem que ela “não consegue comunicar diretamente a narrativa”, mas fornece uma base subtil para a imagem e o diálogo que posiciona a audiência de um modo que eles não conseguem.

Metz (1964: 71) diz que é a união de várias linguagens que origina a “especificidade cinematográfica”: o “discurso filmico” é a composição de todas essas “formas de expressão preexistentes que não perdem inteiramente as suas leis próprias”; então, o cinema não é uma linguagem, mas casa várias linguagens, cujos “poderes (...) tendem a tornar-se intermutáveis.” O cinema reúne uma diversidade de modos de expressão, artes e linguagens: prosa, poesia, teatro, dança, arquitetura, fotografia, pintura, mímica, etc. (e.g., Stam, 2005: 23/4; Larsen, 2002: 134/5). Ele tem só duas faixas, o som e a imagem em movimento, mas elas incluem linguagem escrita e oral, ruídos, música, cenários, caracterização, expressões faciais, gestos, dialetos, efeitos especiais, etc. (e.g., Klein, 1981: 3; McFarlane, 1996: 29; Leitch, 2003: 153; Elliott, 2003: 195/6; Jost, 2004: 73), e ainda a “gramática do enquadramento e a sintaxe da

---

<sup>18</sup> Intertítulos são as legendas dos filmes mudos, cartões com texto filmados e intercalados com as imagens do filme.



montagem” (Eco, 2005: 55). O cinema é, assim, “multimodal” (Kress & van Leeuwen, 2001), “intersemiótico” (Martinez, 2004), uma “linguagem compósita” (Stam, 2005: 23), uma arte “sintetizadora” (Klein, 1981: 3). Marion (1993: 80, 88) diz até que ele é uma arte “adulta” porque é produzido “sob o signo da rutura”, da tensão entre linguagens artísticas.

Então, experienciar um filme não é uma atividade acéfala. Para Cook e Bernink (1999: 323), “ler um livro depende de operações linguísticas e psicológicas muito complexas, mas ver e ouvir um filme envolve operações adicionais, específicas”. Hutcheon (2006: 23) diz: “Nem o ato de olhar para e interpretar marcas pretas (...) numa página branca nem o de perceber e interpretar uma representação direta de uma história no (...) ecrã são, de forma alguma, passivos; ambos são imaginativamente, cognitivamente, emocionalmente ativos.” Aliás, o cinema é criado como instrumento da ciência e da investigação médica (Zagalo, 2009a: 79).

Vimos que são apontadas ao cinema outras limitações: não é capaz de expressar ideias abstratas, o espiritual e a “interioridade”, só a exterioridade; ou não é capaz de narrar ou descrever (cf. Leitch, 2003: 158ss; Hutcheon, 2006: 22ss; Zagalo, 2014a: 16). Para Bluestone (1957: 48), Whelehan (2002: 11) e McFarlane (1996: 29), o cinema não é capaz de expressar vários tempos verbais, só o presente. Para Ryan (2004: 10/1), as imagens puras são incapazes de articular proposições, negações, condições ou possibilidades (apesar de o poderem sugerir). Alguns defendem que as adaptações filmicas “preenchem demasiadas falhas” (cf. Chatman, 1990: 161), e que o cinema “usurpa a imaginação da sua audiência”, ao mostrar o que, no livro, é só sugerido e deixado à imaginação do leitor (cf. Leitch, 2003: 160).

Ora, em primeiro lugar, o cinema é capaz de expressar abstração, metáforas, ambiguidade e complexidade. A ação é sobretudo mostrada, e não narrada verbalmente, mas, para além de poder haver narração, inferimos o que as personagens pensam e sentem pelo que *dizem* e *fazem* (e.g., Chatman, 1978: 30). Leitch (2003: 158) diz que o argumento se aplicaria também ao teatro, mas “ninguém questiona a capacidade dos dramaturgos (...) para criar personagens complexas.” Aliás, inferir os seus pensamentos é um dos grandes prazeres da ficção (Leitch, 2003: 158; Zunshine, 2006). Com efeito, o cinema tem mais dificuldade em transmitir grande complexidade de pensamento ou monólogos internos (Hutcheon, 2006: 57/8; Abbott, 2008: 125). Mas, há muitos romances que também não o fazem e isso no cinema é possível, exige só o uso de técnicas diferentes, como os gestos ou a própria presença física (e.g., Klein, 1981: 7; Stam, 2005: 22; Hutcheon, 2006: 69/70). O cinema tem um poder especial (comum à BD) para revelar emoções e criar identificação: o grande plano de expressões faciais

(Hutcheon, 2006: 58/9; Geada, 1998: 27). Pensamentos das personagens e outras abstrações (do narrador) podem ser tornados patentes no cenário, no ambiente da cena, ou expressos através do jogo entre faixas (e.g., Hutcheon, 2006: 58-60, 76). Símbolos e metáforas podem ser materializados de forma gráfica e através de equivalentes visuais e sonoros; a música também expressa simbolismo e, de forma única, emoções complexas e contradições (e.g., Klein, 1981: 6/7; Stam, 2005: 39, 41; Hutcheon, 2006: 23, 60; Hunt, Marland & Rawle, 2010: 58). Elliott (2003: 218) diz que os “estudos filmicos estão cheios de ensaios sobre o simbolismo visual, mas tais asserções diminuem ou desaparecem inteiramente em comparações” com a literatura. A subjetividade perceptual e mental, como a embriaguez, um sonho ou alucinação, pode também ser representada por diversas técnicas estabelecidas, como a câmara subjetiva, câmara lenta e imagem ou som distorcidos (Bordwell & Thompson, 2010: 95).

Ryan (2008: 412/3) diz que nos *media* miméticos “não há um narrador que guia a interpretação do espectador, e muitas qualidades constitutivas da história (por exemplo, causalidade e motivações) são deixadas para o espectador inferir.” Mas, muitos romances também o fazem. Bordwell (1985: 62) diz que falar de um “narrador” é uma analogia errônea com a literatura, é uma “ficção antropomórfica”: num filme, não pensamos que uma “entidade semelhante a um ser humano” está a contar uma história. Isto deve-se à aparência de automatismo da câmara (Andrew, 1984: 32/3; Marion, 1993: 83; Copley, 2001: 65), mas há igualmente uma “instância” ou “situação” de narração, seja ela declarada ou não (e.g., Barthes, 1976 [1966]: 48/9; Bal, 1987: 127ss). Um filme é, como um romance, o produto de uma *construção*, de uma seleção e montagem. A narração filmica e o narrador literário cumprem as mesmas funções (Stam, 2005: 36). A diferença é que o narrador literário é explícito, até quando tenta passar despercebido. Mas, um filme também pode narrar verbalmente, por exemplo, através de “*voice-over*”<sup>19</sup>. A narração surge sobretudo no início e no fim do filme, para situar a história e a concluir, e também pode ser escrita (como a abertura de *Star Wars*), mas é, por regra, “intermitente” (Abbott, 2008: 79). Chatman (1990: 38, 1978: 106/7) diz que “os cineastas tradicionalmente preferem representações visuais às verbais”, porque a narração verbal “sugere uma falta de fé no *medium*”. Ainda assim, o cinema tem um relato duplo: a *narração*, que é explícita, e a *mostração*, que é implícita e, mais ainda, não é só feita pela imagem, mas também pelo som (Gaudreault & Jost, 1995: 33/4, 48; Stam, 2005: 35). A montagem e o enquadramento podem suscitar efeitos como focalização interna, elipses ou

---

<sup>19</sup> Uma voz que se ouve sobre a imagem e som do filme, mas cuja situação não faz parte da cena mostrada, por vezes nem da própria história.

sumários, como o narrador literário (Reis & Lopes, 2007: 61). Quanto ao ponto de vista, um filme pode mostrar o que uma personagem vê, simular estados alterados ou seguir o seu campo de consciência; pode também alternar entre personagens, e manter-se à distância ou aproximar-se (e.g., Chatman, 1978: 159/60; Bordwell & Thompson, 2010: 95-101). Ao contrário do teatro, que expõe a cena toda de uma vez (apesar de haver formas de dirigir a atenção do espectador), o cinema pode direcionar ou mudar o ponto de vista, condicionando o que o espectador vê de forma precisa (e.g., Hutcheon, 2006: 132; Gaudreault & Jost, 1995: 34).

Alguns afirmam também que o cinema é incapaz de descrever, “porque todos os detalhes estão *já* totalmente visíveis” (Chatman, 1990: 3). Na literatura, temos de descrever os elementos na cena de forma linear, um detalhe de cada vez, e podemos não especificá-los; mas, no cinema, temos de o fazer, de atribuir uma certa aparência física, atributos demográficos, jeito de falar e de se mover às personagens, de mostrar e localizar os existentes no espaço (e.g., Chatman, 1978: 30; Abbott, 2008: 117/8; Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 37/8). Os elementos materiais são apresentados ao mesmo tempo (McLuhan, 2008 [1964]: 292; Hutcheon, 2006: 130). Mas, há formas de não os mostrar, ou de mostrar só uns e não outros (Bordwell & Thompson, 2010: 82), a cena pode ser dada aos poucos e há coisas que não são mostradas; temos de completar a cena a partir de dados parciais, apesar de que, na literatura, temos realmente de completar mais coisas. Mas, como diz Stam (2005: 7), os filmes também “comportam ‘releitura’, precisamente porque tanto pode escapar a um único visionamento”.

Muitos dizem também que o cinema tem só um tempo verbal, pois tudo parece estar a acontecer agora (cf. Stam, 2005: 20; Hutcheon, 2006: 63). Barthes (1977: 45) explica que a fotografia sugere um “*ter-estado-lá*”, enquanto o cinema sugere um “*estar-lá*”, que estamos a presenciar o que vemos. As narrativas verbais têm de facto mais facilidade em fazer sumários ou inversões cronológicas (Chatman, 1978: 25). Basta usar um advérbio. Alguns autores (e.g., Lodge, 2011 [1991]: 75; Prince, 1982: 50) dizem que o cinema tem dificuldade em fazer *flashforwards* e *flashbacks* pois eles confundem o espectador. Assim, “normalmente temos uma equivalência rigorosa entre o tempo do discurso e o tempo da história” (Eco, 1995: 61/2). Mas, há múltiplas formas de representar a passagem de tempo e as anacronias. Para além de haver discurso verbal (Stam, 2005: 20; Chatman, 1978: 80), como diz Abbott (2008: 121), a edição permite avançar e retroceder no tempo, acelerar e abrandar, pelo que o cinema liberta-se “do tempo do relógio”, aproximando-se da “fluidez (...) da narrativa em prosa”. Como diz Klein (1981: 8), o cinema possui convenções bem definidas para “representar múltiplas camadas de

tempo e consciência: tempo passado, tempo presente, tempo futuro, tempo imaginativo.”

Do cinema, diz-se ainda que preenche demasiadas falhas, ao materializar o que no livro temos de imaginar (cf. Chatman, 1990: 161). Mas, diz-se também que “a câmara *limita* o que podemos ver” (Hutcheon, 2006: 43). Muitos focam-se no que o cinema é incapaz de expressar, mas o que ele omite, deixa à inferência do espectador; por esta lógica, é a literatura que preenche demasiadas falhas. Leitch (2003: 158) diz que o prazer no cinema e no teatro está em “inferir o que as personagens estão a pensar com base na sua fala e comportamento”, e os pensamentos “inferidos podem ser tão subtis e profundos como pensamentos que são apresentados diretamente.” As falhas num livro não são só pictóricas e o filme também as tem: pode estimular menos a “imaginação visual”, mas estimula a conceptual (Leitch, 2003: 160/1; Chatman, 1990: 162). Para Leitch (2003: 159), os *media* têm “diferentes tipos de falhas.”

Finalmente, o cinema é mais adequado a expressar certas coisas do que a literatura (e.g., Chatman, 1990: 162). Ryan (2004: 12) assume que há “significados que são melhor expressos visual ou musicalmente”, e, Bluestone (1957: 53/4), que ele tem mais facilidade em expressar o “tempo-em-fluxo”. Há também um ganho em imediatez (Hutcheon, 2006: 70) e o ponto de vista físico é mais flexível (McFarlane, 1996: 16). Para Zagalo (2014a: 17), o cinema é o meio mais adequado para representar “realidades concretas e palpáveis, (...) sintetizáveis em aspectos visuais”. A literatura também pode descrever o espaço e as suas relações, mas o cinema tem mais facilidade em expressá-lo, porque, apesar de cada plano ser fragmentado, nós unimo-los, e o espaço, os objetos e os seus atributos são expressos por parâmetros espaciais explícitos; o movimento “pode também ser sugerido pela edição”, pelo que o espaço cinematográfico é “altamente elástico” (Chatman, 1978: 25, 96/7, 101). Mais ainda, os vários modos de expressão usados pelo cinema podem combinar-se de múltiplas formas, completar-se ou contradizer-se, o que é inacessível à literatura (e.g., Stam, 2005: 20; Klein, 1981: 4).

Quanto ao formato, os mais comuns são a longa metragem, de cerca de duas horas, e a curta-metragem, geralmente de poucos minutos, que não tem uma exibição dedicada nas salas de cinema: ou é exibida em conjunto com outras curtas, ou antes de uma longa-metragem, ou na televisão. O processo de receção na sala de cinema é linear: o tempo corre inexorável, pois não controlamos o seu desenrolar (Chatman, 1990: 41/2; Hutcheon, 2006: 23). A receção é também feita em grupo; as salas “grandes, silenciosas e escuras” geram, para Hutcheon (2006: 131/2), “uma sensação (...) tanto de coletividade anónima quanto de clausura imersiva”. Mas, o vídeo, o DVD e os suportes digitais portáteis “‘domesticaram’ as condições de receção de filmes,

aproximando-as das condições de leitura” (Stam, 2005: 11). Como num livro, podemos andar para trás e para a frente, ou parar e retomar a recepção, e estamos geralmente num espaço doméstico (mais) isolado. Segundo Abbott (2008: 114), ao passar das salas de cinema para DVD e outros recursos digitais, os filmes tornam-se “portáteis” e “interrompíveis”, mas “o modelo primário para a experiência narrativa fílmica ainda é a experiência contínua...”.

## **Televisão**

A televisão, como vimos, é frequentemente vista como inferior à literatura e ao cinema, ou nem sequer é considerada arte (e.g., Hutcheon, 2006: 3). Contudo, ela usa o mesmo conjunto de linguagens que o cinema, pelo que tem as mesmas potencialidades e limitações semióticas, e partilha algumas técnicas narrativas (e.g., Thompson, 2003: xi, 1; Hutcheon, 2006: 47). Aliás, como o “vídeo”, que, por ser veiculado em outros suportes, é considerado outro *medium*. Um aspeto comum, este convencional, é o realismo (e.g., Hutcheon, 2006: 132; Mittell, 2006: 35), apesar de as séries de “baixo orçamento” terem “pretensões miméticas mais fracas”, e exibirem personagens muito tipificadas (Richardson, 2010: 535). Até há alguns anos, a qualidade de imagem é muito mais baixa na televisão, porque o sinal de transmissão é fraco. McLuhan (2008 [1964]: 293) diz que “o teatro e a televisão conseguem safar-se com aproximações grosseiras porque oferecem uma imagem de baixa definição, que escapa à análise minuciosa.” No cinema, cada detalhe é ampliado por um ecrã de grandes proporções, mas a televisão não necessita de um cuidado aturado com os detalhes (de cenário, adereços ou caracterização), pois eles não são notados. Hoje, contudo, com a digitalização e a crescente qualidade dos aparelhos recetores, a qualidade de imagem e som é cada vez maior. Assim, a televisão distingue-se hoje do cinema especialmente pelo processo de produção e de recepção e pelos formatos e géneros, portanto, pela sua parte cultural. Apesar de se estarem a aproximar em termos tecnológicos, ainda são considerados *media* distintos (Thompson, 2003: 1).

Como diz Thompson (2003: xi), o cinema e a televisão, ao longo da sua história, “desenvolveram formatos largamente distintos”, nomeadamente ao nível da estrutura, que têm implicações nas suas “possibilidades artísticas”; eles diferem sobretudo porque “as longas metragens tendem a ser mais longas do que a maioria dos programas de televisão” e são “tipicamente vistas individualmente como histórias autocontidas”. Pelo contrário, a ficção televisiva é geralmente exibida em séries de episódios semanais e temporadas anuais (e.g., Mittell, 2010: 79), que podem durar anos ou décadas. Thompson (2003: 2, 40/1) diz que

algumas usam “episódios de duas horas para estrear ou finalizar uma temporada”; eles geralmente não chegam a duas horas, pois são interrompidos por anúncios, mas são comparáveis às longas metragens; são, no entanto, raros: as formas televisivas “consistem o mais das vezes na comédia de situação de meia hora e no drama de uma hora.” As telenovelas, muito usuais em muitos países, como Portugal, também duram cerca de uma hora. Em termos narrativos, as séries têm a vantagem de, apesar de os episódios serem breves, terem mais tempo para desenvolver a história, o que, no caso da adaptação de romances, permite não ter de comprimir tanto a história como no cinema (Hutcheon, 2006: 47).

Por outro lado, ao contrário do cinema, a televisão tem uma programação contínua e variada, que inclui muitos programas diferentes, de informação, entretenimento, separadores e anúncios. Quase todos os programas estão em géneros estabelecidos, como “programas de polícias, telenovelas, *sitcoms*, dramas de hospital”, entre outros (Fiske, 1994: 110). A televisão tem uma “estrutura altamente segmentada”, ao ponto de, aliada ao facto de se poder escolher o canal, parecer interativa (Kinder, 1991: 31, 85). Outra razão pode ser que, na televisão como na rádio, muitas vezes, os locutores falam diretamente para o público, criando a sensação de diálogo. Fiske (1994: 147) diz que essa sensação se deve também à natureza segmentada da TV, que impede o “encerramento nas suas estruturas narrativas”. Thompson (2003: 16/7) nota que esta continuidade inspira a teoria do “fluxo”, segundo a qual os espectadores apreendem a programação como um *continuum*, onde os anúncios e o seu sentido “fluem” para dentro das séries ficcionais. Para Fiske (1994: 14), cada programa tem “fronteiras claras”, mas faz “parte do ‘fluxo’ da televisão como experienciada pelas suas audiências”; ora, esse fluxo é o fluxo intertextual mais lato no qual todos os textos, em todos os *media*, participam. Thompson (2003: 16/7, 35) rejeita a teoria do fluxo porque os anúncios de facto funcionam como interrupções; são até bem-vindos “porque os espectadores sabem que a narrativa é suspensa brevemente e que não perderão nada ao desviar-se” por instantes; ainda assim, os intervalos têm efeito na narrativa, pois os autores têm de tê-los “em consideração ao planear a estrutura” dos episódios.

A escrita para televisão enfrenta restrições acrescidas em relação aos outros *media*, ligadas ao tempo e formato (e.g., Thompson, 2003: x, 38/9; Hutcheon, 2006: 66). Para Thompson (2003: 19, 38/9), essas restrições, como a necessidade de preencher muito mais horas de programação, fazem com que haja uma tendência para usar estruturas baseadas em fórmulas; muitas normas do cinema clássico são usadas em televisão porque prestam-se a “contar histórias simples e que entretêm.” Entretanto, como vimos, as séries têm-se tornado

mais complexas (e.g., Mittell, 2015), mas Thompson (2003: x) defende que as comédias de situação e dramas “simples” são mais complexos do que parecem; os filmes clássicos e estas séries “escondem a sua própria habilidade numa exibição de simplicidade (...) [que] causa pouca impressão a não ser que prestemos muita atenção ou façamos efetivamente análise...”.

Outra razão para a narrativa televisiva ser considerada fácil é a habitual redundância. Thompson (2003: 37) nota que se gasta muito tempo “a recapitular ação anterior, não só no início dos programas mas também dentro deles, para as pessoas que possam sintonizar a qualquer momento.” E para as que tenham perdido episódios. Hutcheon (2006: 66) diz que “enquanto *medium* a televisão tem convencionalmente um ritmo mais rápido do que o cinema”: há menos tempo, em cada episódio, para veicular a história, porque os episódios são breves e sofrem interrupções, o que faz com que tenham de ter uma duração precisa para encaixar no horário. O cinema também tem limitações de tempo, mas nunca tão exatas; em televisão, os espaços publicitários têm horas precisas, “exigindo a inserção (...) de ‘*cliffhangers*<sup>20</sup>’ antes de cada um” para manter a atenção do recetor (Thompson, 2003: 39). Os episódios devem ter: “exposição compacta, progressão rápida da causa ao efeito, estabelecimento de material para entradas futuras na série” (Thompson, 2003: x). Na televisão não comercial, as séries têm “mais margem de manobra”, mas muitas são divididas em atos, que “dão a um episódio uma sensação de estrutura” (Thompson, 2003: 48, 54). A televisão tem por norma orçamentos mais modestos que o cinema, “desencorajando o uso de quaisquer temas que exijam efeitos especiais elaborados, grandes multidões, ou gravar em locais distantes”; mais ainda, a censura na televisão é muito mais austera do que nos filmes (Thompson, 2003: 39). Para Thompson (2003: 39), as restrições próprias da escrita para televisão são tais que nos levam a “ter mais respeito pelos escritores que conseguem trabalhar criativamente” neste *medium*. Mas são elas que dão origem a “um conjunto específico de convenções narrativas e possibilidades poéticas” que torna a televisão um *medium* narrativo único (Mittell, 2010: 79). Nos últimos anos, contudo, tem havido um avanço considerável: as séries dramáticas tornam-se cada vez mais sofisticadas e gozam de orçamentos maiores (e.g., Zagalo & Barker, 2006: 166). E, a julgar por séries recentes, como *Breaking Bad* (2008-2013), os padrões de censura estão também a mudar.

Como vimos, até aos anos 1970, as séries tendem a ser “episódicas”, mas desde então há cada vez mais séries complexas ou “seriais”, em especial no domínio do drama (e.g., Jenkins, 2006a: 116/7). Ao nível da estrutura, elas assemelham-se às telenovelas, pois têm

---

<sup>20</sup> *Cliffhanger*, termo usual em televisão, é uma técnica em que um episódio termina num momento crucial da ação, e somos deixados “pendurados” sobre um “penhasco”, ou seja, em *suspense* para saber como a cena acaba até o próximo episódio.

várias intrigas contínuas e simultâneas e vários protagonistas (e.g., Mittell, 2006: 32), e aproximam-se também do estilo visual realista de Hollywood (Zagalo & Barker, 2006). A sua complexidade exige que o público faça um esforço acrescido para seguir a história (Thompson, 2003: ix, 79). E, como diz Thompson (2003: x), estes programas exigem muito planeamento, porque os argumentistas têm de estruturar “as narrativas dentro dos episódios, ao longo de temporadas, e ao longo de uma sucessão potencialmente longa de temporadas.” Nem todas as séries têm estruturas complexas; muitas cruzam uma intriga transversal de fundo, relacionada com a vida dos protagonistas (em alguns casos muito ténue), e um conflito concreto (caso médico, crime, mistério) que é resolvido em cada episódio (Mittell, 2006: 33).

Quanto à receção, a televisão é geralmente assistida em espaços privados (Hutcheon, 2006: 27); a receção é, porém, mais “social” do que, por exemplo, a de um livro. Inicialmente, a televisão é vista por toda a família, que se junta a determinadas horas para ver um programa, mas com o aumento de canais, a invenção do controlo remoto e a presença de mais aparelhos em cada lar, a receção segmenta-se (e.g., Scolari, 2013a: 220/1). Como diz Policarpo (2006: 41/2), essa receção nem sempre é atenta, porque a televisão fica muitas vezes ligada enquanto se realiza outras tarefas, caso em que cumpre a função de “companhia” e “serve mais para ser ouvida do que vista”, como a rádio. Mas, como diz Fiske (1994: 145/6), a narrativa televisiva “pode ser assistida quer de forma contínua quer com interrupções”. Em ambos os casos, ela é interrompida por anúncios, outras pessoas presentes ou telefonemas, o que raramente ocorre “quando assistimos a um filme no cinema ou um musical no teatro (pelo menos se todos os telemóveis estiverem realmente desligados)” (Hutcheon, 2006: 133). No sistema de difusão tradicional, podemos escolher o canal, mas o correr do programa é fixo. Atualmente, contudo, o poder de escolha é maior. As audiências, como diz Scolari (2013a: 221), continuam a consumir televisão, mas “numa ampla variedade de dispositivos e ecrãs.” Muitas vezes, os programas são vistos após a transmissão, na Internet ou através da função de gravação do serviço de cabo (e.g., Scolari, 2013a: 222). É ainda possível, como diz Jenkins (2006a: 252/3), adquirir as séries em DVD, ou fazer o seu *download* (pago ou gratuito, legal ou ilegal). Para Mittell, (2006: 31), a distribuição em vídeo e DVD “encoraj[a] os visionamentos múltiplos do que costumava ser uma forma de entretenimento sobretudo efémera.” Miller (2008: 30, 32) diz que os sistemas digitais “libertaram os espectadores de televisão da tirania do horário televisivo”, e estão a ofuscar a televisão de difusão. Há, como vimos, um acesso crescente aos programas, material paralelo na Internet e aplicações de “segundo ecrã” (e.g., Scolari & Ibrus, 2014: 2196). Mas,



para já, o *medium* da televisão não parece correr risco de extinção, em especial a ficção televisiva, que está a assumir uma popularidade e legitimidade consideráveis no campo da narrativa e da ficção em geral (Zagalo & Barker, 2006: 166; Mittell, 2006: 29).

### **Narrativas dos *media* digitais**

O computador inclui uma multiplicidade de aplicações para o acesso bem como para a produção de conteúdos. Como vimos, o nome a atribuir a estes *media* é problemático. Para Zagalo (2009b: 215/6), “multimédia” diferencia-os dos audiovisuais em termos tecnológicos, mas não comunicativos, “novos *media*” tem uma duração limitada, e “*media* digitais” deixa de fazer sentido quando os tradicionais são digitalizados; o autor propõe, então, *media digitais interativos*. O termo “interativo” é distintivo, mas outros *media* podem sê-lo, como o teatro improvisado (Murray, 1997: 43), e nem todos os conteúdos nestes *media* o são. O termo *digital* parece-nos o mais adequado, pois essa é a grande inovação, que potencia os princípios referidos. Marcos, Branco e Carvalho (2009: 7) também chamam “digital” à arte nestes *media*. Os tradicionais são digitalizados, mas isso só ocorre depois de os seus protocolos estarem formados, enquanto estes nascem já neste formato. Chamamos, então, *media* digitais aos conteúdos mediáticos do computador, ou de outros equipamentos digitais, como telemóveis ou *tablets*. Ora, estes *media* incluem múltiplas estéticas, temáticas, géneros e tecnologias, pelo que se pode dizer que são diferentes *media* (Aarseth, 1997: 5, 79), formatos (Murray, 1997: 28) ou géneros (Ryan, 2004: 338; Miller, 2008: 258). Daí o uso do termo no plural (Ryan, 2004: 338). Aqui, interessa-nos descrever os principais *media* digitais narrativos e/ou ficcionais.

O “webisódio” é um formato recente, que consiste, segundo Bernardo (2011: 3), em “conteúdo vídeo para a rede, (...) distribuído de forma serializada”, e difere do “mobisódio” só porque este é distribuído por telemóvel. Segundo Miller (2008: 261), a história “é partida em episódios curtos”, de poucos minutos, que podem ser compostos por texto e imagens estáticas, mas hoje são geralmente vídeos. Recentemente têm surgido séries originais, geralmente produções independentes, mas muitas são *spin-offs* de séries televisivas e filmes (Miller, 2008: 261; Bernardo, 2011: 4). São frequentemente usadas em estratégias transmediáticas, para oferecer conteúdos complementares (Scolari, 2013a: 87). Mas, os webisódios e mobisódios não têm diferenças semióticas dos meios audiovisuais, nem interatividade (Miller, 2008: 261). Distinguem-se só pelo formato breve e pelas técnicas narrativas exigidas por essa brevidade. Por isso, agrupamo-los nos *media* audiovisuais, junto com a televisão, o cinema e os vídeos.

A narrativa digital em geral tem muito em comum com a tradicional, mas tem princípios distintos (e.g., Miller, 2008: 4). Um deles é a *interatividade*, termo muito popular, mas ambíguo. Em geral, consiste numa “relação ativa entre duas coisas” (Salen & Zimmerman, 2004: 58). Neste sentido, Ryan (2001: 16/7) diz que toda a narrativa é “interativa”, pois temos de participar na criação de sentido, mas esta interatividade é metafórica, ao passo que nos *media* digitais é literal. Aqui, temos adicionalmente de realizar ações materiais para avançar (e.g., Murray, 1997: 294; Manovich, 2001: 57). Aarseth (1997: 1, 4) chama a esse trabalho “*ergódico*”, pois exige um “esforço não trivial”; o esforço interpretativo gera o “prazer do *voyeur*. Seguro, mas impotente”, ao passo que o ergódico implica “intervenção”, “luta” por “controlo narrativo”, em que o que fazemos altera o texto em si. Mas, a interatividade pode ser ilusória, envolver só de executar tarefas simples, premir botões, seguir uma via num menu com opções predefinidas (Murray, 1997: 127; Manovich, 2001: 34, 57). Mesmo em jogos e narrativas hipertextuais, a ação pode ser “previsível”, “dirigida pelo texto” (Aarseth, 1997: 106).

A confusão surge porque o grau de interatividade pode variar (e.g., Ryan, 2001: 16/7; Miller, 2008: 59). Salen e Zimmerman (2004: 59ss) distinguem quatro modos: os dois polos são a *interatividade cognitiva* ou *interpretativa* e a *interatividade-para-além-do-objeto*, no seio da cultura; entre eles, há a *interatividade funcional*, que inclui as “interações funcionais, estruturais com os componentes materiais do sistema”, e a *explícita*, as “escolhas, eventos aleatórios, simulações dinâmicas e outros procedimentos programados na experiência interativa”. Nestes dois modos, há interatividade no próprio objeto, não só na receção. Vários autores concordam que pode haver só a escolha de um caminho, entre opções dadas, e uma interatividade forte onde o próprio texto é modificado pela ação do utilizador. Manovich (2001: 38-40) fala em *interatividade ramificada* ou *fechada*, e *aberta*; Ryan (2004: 339), em envolvimento *exploratório* e *ontológico*; e Aarseth (1997: 64), nas funções *exploratória* e *configurativa*. Aarseth (1997: 4, 164) diz que, mesmo nos casos em que a interatividade é “ilusória, (...) o aspeto de coerção e manipulação é real”, mas a verdadeira interatividade é a configurativa, que permite “transformar o texto em algo que o instigador do texto não poderia prever ou planear”. Para Ryan (2004: 339), o envolvimento pode ainda ser *interno*, quando o utilizador se projeta no mundo virtual, através de um avatar, por exemplo, ou *externo*, quando se situa fora dele.

As narrativas dos *media* digitais caracterizam-se também pela não linearidade. Murray (1997: 30ss) chama às narrativas digitais “multiformes”: um filme ou romance tem de contar a história de forma linear, mas elas podem apresentar eventos simultâneos ao mesmo tempo,

permitindo-nos navegar entre “múltiplas alternativas contraditórias”. Aarseth (1997: 7-9, 46/7) diz que os textos literários podem ter uma aparência labiríntica, mas (excepto em casos raros como enciclopédias e histórias bifurcadas), são “unicursais”, permitem um só caminho, enquanto os cibertextos são (podem ser, se o autor desejar) “multicursais”. Zagalo (2009a: 217) diz que uma história interativa pode assumir quatro topologias: tradicional (linear), em árvore (não linear), caminhos paralelos (multilinear) ou de comportamentos autónomos (emergente).

Uma narrativa interativa é, para Zagalo (2009a: 217), “um processo de sequenciação cronológica de eventos causa e efeito, que só poderão ser acionados através de interação / participação.” Miller (2008: xi) define a narração digital como o “uso de tecnologia digital interativa para contar histórias imersivas e participativas.” Como toda a arte neste contexto, ela torna-se “uma estrutura aberta em processo que assenta num constante fluxo de informação” (Marcos, Branco & Carvalho, 2009: 9). A narrativa digital caracteriza-se ainda por conter personagens controladas pelo utilizador ou pelo sistema, por ser imersiva, “navegável”, mais “maleável” que a narrativa tradicional e permite diversos resultados (Miller, 2008: 17-9).

Um tipo particular de história interativa, na Internet ou em DVD, é a “ficção interativa” (Miller, 2008: 65), literatura hipertextual ou “hiperficção” (Aarseth 1997: 77). Aarseth (1997: 75, 77) distingue-a do cibertexto, pois, apesar de ser ergódica, é estática e exploratória; é um texto que pode ser lido “numa sequência escolhida pelo leitor”. Contudo, esta forma ainda está pouco desenvolvida (e.g., Murray, 1997: 58; Ryan, 2001: 352). Ela é pouco popular, o que torna menos provável a existência de propagações, pelo que não as discutiremos aqui.

Por outro lado, plataformas na Internet como sítios, blogues e redes sociais são também hipertextos. Todos usam vários modos (escrita, imagem estática, vídeo, áudio, hiperligações e menus). Os sítios são produzidos por uma só entidade, que define a sua estrutura, e esta é estável, apesar de poder ser modificada (e.g., Aarseth, 1997: 81). Há, para Ryan (2004: 342), um envolvimento externo, porque o leitor não entra no mundo textual, e exploratório, porque a navegação não afeta os eventos; o sítio funciona como “uma base de dados a ser pesquisada”. O blogue é uma página pessoal, onde a estrutura é pré-definida e cronológica, pela entrada mais recente. Para Miller (2008: 262), eles são “geralmente altamente pessoais e são escritos muito como diários”. As entradas são textuais, mas podem incluir outros modos; podem também ser comentadas pelos visitantes, e partilhadas em outras plataformas. As redes sociais assemelham-se aos blogues, mas são preenchidas por vários utilizadores com o mesmo nível hierárquico, cada um com o seu “perfil” pessoal, e cada entrada é mais curta; cada rede social tem uma

estrutura própria, e pode privilegiar um modo particular (e.g., o *Instagram* enfatiza as fotografias e, o *Twitter*, texto curto), e cada entrada pode ser partilhada, comentada e avaliada. Podem também incluir jogos, destinados a “facilitar a socialização” (Miller, 2008: 36).

Muitas destas plataformas não são consideradas narrativas, pois veiculam informação extradiegética sobre a feitura de narrativas, mas são cada vez mais usadas para contar histórias ou para fornecer informação ficcional adicional. Por exemplo, há histórias transmediáticas, que criam “*faux blogs*” (Miller, 2008: 262) ou sítios ficcionais, onde a informação é diegética e permite conhecer melhor o mundo ficcional, retratando-o como se fosse real. Uma personagem ficcional também pode ter um perfil numa rede social, onde narra a sua história (e.g., Bernardo, 2011: XX; Miller, 2008: 262). Há um senão: ao contrário dos livros e filmes, estas plataformas têm menos suportes para esclarecer que são ficcionais, podendo induzir o público em erro (e.g., Miller, 2008: 262). Mas, como os meios interpessoais (correio eletrónico, mensagens escritas, telefonemas, etc.), muitas vezes usados em ARG e NT, elas permitem ao público interagir com as personagens como se estas fossem reais (e.g., Bernardo, 2011: XX; Phillips, 2012: 4ss).

Outra forma são os *mundos virtuais simulados*, quer sistemas normais de acesso à rede, quer sistemas de “realidade virtual”, com equipamento imersivo próprio. Os casos mais simples permitem explorar espacialmente o território virtual, e interagir de forma mecânica com ele. Isto pode parecer básico, mas satisfaz, para Murray (1997: 98), o “desejo secular de vivenciar uma fantasia despertada por um mundo ficcional”, num ambiente altamente imersivo. A participação é estruturada como uma “visita”, que “pode ser prazerosa em si”, mas “pode ser muito solitária” (Murray, 1997: 106-10, 129). Outros sistemas são mais complexos: podem incluir personagens automáticas e, os ligados em rede, ser “como uma sociedade cheia de indivíduos autónomos” em relação, que “podemos manipular e observar em processo” (Murray, 1997: 92, 280). Aplicações como o *Second Life* “abrem um campo que potencia a incursão de lugares abertos à brincadeira” (Zagalo & Gouveia, 2008: 2213). Em casos como o jogo *Simcity*, os utilizadores tentam manter o mundo em equilíbrio, mas ninguém “ganha”; contudo, “os elementos do sistema reagem às decisões dos jogadores” segundo comportamentos automáticos, pelo que temos a sensação de estar num mundo dinâmico (Ryan, 2004: 351/2). Estes sistemas são, assim, mais imersivos, mas não há uma intriga (Hutcheon, 2006: 51).

Mas, o tipo de simulação mais estudado e popular são os jogos digitais. Para Salen e Zimmerman (2004: 72, 80), o termo *play* (jogar) significa obedecer “a um conjunto formalizado de regras e competir para ganhar”, enquanto *game* (jogo) “é um sistema em que os jogadores

se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que resulta num resultado quantificável.” Zagalo (2014b: par. 3) diz que os videogames usam a “linguagem clássica do audiovisual à qual foi adicionada a linguagem de interação”, mas o “cruzamento de linguagens” não é só “aditivo”: ele origina uma “forma de expressão singular”. A questão que surge é se os jogos são ou não narrativos. Zagalo (2009a: 17, 136/7) diz que há um “paradoxo narrativo”: numa narrativa, o autor controla a história e nós deixamo-nos “levar pela [sua] batuta”, mas a cedência do controlo limita a “liberdade” que o mundo virtual deve gerar. Para Murray (1997: 126, 140), nos jogos, esperamos ser agentes, que as nossas ações tenham “resultados tangíveis”, o que não ocorre numa narrativa; assim, os dois modos oferecem tipos de satisfações diferentes. Ryan (2004: 347/8) diz que a intriga numa narrativa é “um *design* global, imposto de cima para baixo (...) por um autor tipo-deus”, enquanto num jogo o interator age em seu nome. Aarseth (1997: 112) diz que, numa narrativa, é suposto que os eventos “por muito confusos que sejam [façam] sentido no fim”, enquanto que, num jogo, há “vários resultados possíveis que dependem de diversos fatores, como a esperteza e experiência do jogador”. Klevjer (2002: 197) diz que “queremos ser livres, para jogar (...), mas também queremos que as nossas ações tenham significado num universo ficcional mítico”; há, assim, um “paradoxo do faz-de-conta”.

Este paradoxo tem gerado divergências. Alguns, em especial narratologistas, salientam as semelhanças entre jogo e narrativa. Murray (1997: 51, 142/3) assume que a narrativa nos jogos é “ténue e (...) frequentemente importada de outros *media* ou fornecido por personagens (...) estereotipadas”, mas um jogo “pode ser experienciado como drama simbólico”, porque a intriga básica é sempre a luta de um sujeito contra dificuldades e antagonistas, envolve o teste de capacidades, e cada jogada é “como um evento da intriga”. Scolari (2003: par. 65) diz que a interação digital, como a narrativa, é basicamente “um processo em que um *sujeito*, através da manipulação de uma série de *instrumentos*, transforma um ambiente gerando uma sucessão de *estados* (seguindo um eixo lógico-temporal) até obter o *objetivo desejado*.”

Os chamados “ludólogos radicais” rejeitam a ideia de um esquema narrativo universal, porque ele, mesmo existindo, não tem de ser a estrutura de tudo (e.g., Juul, 2001: par. 8; Aarseth, 1997: 94). Para Eskelinen (2001: par. 1, 34) estas analogias são “conceptualmente fracas e mal fundamentadas”; “as histórias são só ornamentos desinteressantes ou papéis de embrulho para os jogos”, “ferramentas de *marketing*”. Aarseth (1997: 94) explica que um jogo de futebol, por exemplo, é uma “sucessão de eventos”, que podemos narrar, mas *jogá-lo* não é uma ação narrativa, e sim *ergódica*. Eskelinen (2001: par. 1) diz: “Se eu te atiro uma bola, não

espero que a deixes cair nem aguardo até que ela comece a contar histórias.” Juul (2001: par. 55, 25-7) assume que o jogador pode recontar uma sessão de jogo, mas essa narração não é o *jogo*, “um sistema dinâmico explorável que permitia uma multiplicidade de sequências”; prova disso é que um jogo não pode ser traduzido linearmente para outros meios, e vice versa: o jogo pode usar algumas partes de um filme para criar os desafios, mas não somos “capazes de reconstruir os eventos do filme a partir do jogo”; no caso inverso, o filme “não é um sistema dinâmico”, os resultados das ações são predefinidos e as personagens são aprofundadas, pelo que não pode haver uma tradução como há entre romances e filmes, por exemplo. Juul (2001: par. 39/40) diz que, nas histórias, os eventos são contados *depois* de ocorrerem; num jogo, eles “estão a *acontecer* agora, e (...) o que vem a seguir ainda não está determinado”; quando há *cutscenes*<sup>21</sup>, que só narram história, o tempo da história e o da experiência distanciam-se, “mas quando o utilizador pode agir”, eles têm de se unir, pois “é impossível influenciar algo que já aconteceu. Isto significa que *não podemos ter interatividade e narração ao mesmo tempo.*”

Ryan (2008), Salen e Zimmerman (2004) e Klevjer (2002), mais moderados, defendem que certos jogos têm parecenças com a narrativa, mas há diferenças. Ryan (2008: 414) e Salen e Zimmerman (2004: 412) concordam que a experiência de jogo pode ser recontada, mas essa narração não é o mesmo que o jogo, que é dinâmico, baseado na *incerteza*. Para Aarseth (1997: 112-4), a *intriga* ergódica “desenrola-se através da negociação deste espaço pelo texto e o utilizador”. A própria Murray (1997: 173/4) diz que “muito do prazer reside no envolvimento sustentado, na recusa do clímax.” Aarseth (1997: 4/5, 84/5, 94) distingue jogo e narrativa porque ignorar a diferença “é ignorar qualidades essenciais de ambas as categorias”, mas admite que “há sobreposição significativa entre as duas”; o jogo partilha os elementos básicos da narrativa, os elementos ficcionais, mas num jogo eles são usados “com outros fins”. Juul (2001: par. 54, 15) também acaba por reconhecer que jogo e narrativa “partilham alguns traços estruturais” e podem “funcionar juntos”. Os autores menos radicais concordam. Ryan (2008: 412-4; 2004: 10) defende que um jogo promove “tanto um prazer de ver quanto um prazer de fazer”, e o que “vemos” é narrativo; mas mais do que “ser uma narrativa”, os jogos (uns mais do que outros) têm “narratividade”, a história é usada instrumentalmente, para “atrair o jogador” para o verdadeiro “foco de interesse” – a “ação estratégica”. Para Salen e Zimmerman (2004: 378), o jogo é uma experiência diferente, mas tem “dimensões narrativas.” Para Dena (2009: 198/9, 204), os dois modos “não têm de ser uma contradição (...), ou provocar uma

---

<sup>21</sup> Cenas de corte, nos jogos digitais, em que o jogo para para o jogador assistir à narração de um pedaço de história.

batalha de demarcação”; eles são diferentes, mas têm elementos comuns ou “transmodais”: o cenário, as personagens e os eventos, que não são específicos de nenhum.

Para Salen e Zimmerman (2004: 383-5), o “jogo narrativo” pode surgir de duas formas: como narrativa “embutida”, conteúdo narrativo fixo, tradicional, gerado previamente e experienciado, em intervalos do jogo, fornecendo “motivação para os eventos e ações do jogo” e o “arco da história” que estrutura a interação; e a narrativa “emergente”, que tem “origem no conjunto de regras que governam a interação com o sistema de jogo.” A narrativa embutida consiste geralmente em *cutscenes*, que são pequenas narrações tradicionais (e.g., Juul, 2001).

Os ludologistas radicais são avessos às *cutscenes*, pois consideram-nas elementos estranhos ao jogo, que o interrompem. Klevjer (2002: 191, 200), pelo contrário, defende-as: elas têm o papel crucial de invocar uma “ação simbólica típica e familiar”, convenções narrativas, universos arquetípicos e referências da cultura popular e de outros *media*, que dotam o jogo de significados adicionais; a *cutscene* é uma narrativa “que prepara o caminho para o evento mimético”. Klevjer (2002: 195, 197) diz que uma *cutscene* afeta, mas não “interrompe” o jogo, porque é “parte integrante da experiência configurativa”: pode prover “momentos regulares de libertação da ação intensa”, criando um “ritmo característico”, e informação útil, “funcionar como ‘catapulta da jogabilidade’, acumulando o *suspense*” para “precipitar o jogador” no jogo, ou como “recompensa por entretenimento”; os jogos digitais são “ao mesmo tempo representação e ação, leitura e configuração, comunicação e evento, mediação e jogo” e esta oscilação é “uma convenção *standard* nos jogos de computador baseados em histórias.” Para Salen e Zimmerman (2004: 408, 412), as *cutscenes* podem ajudar o jogador a “familiarizar-se” com o mundo ficcional; “prefigurar eventos a vir, (...) criar transições entre cenários” e explicar “como interagir com objetos”; elas podem gerar “irrisão de jogadores experientes”, mas são importantes para o jogo narrativo, mas não são obrigatórias, já que a história pode emergir de outros elementos. Mais ainda, muitos jogos não se baseiam numa história ficcional (Klevjer, 2002: 201).

Quanto aos elementos constituintes do jogo, o *gameplay* ou *design da jogabilidade* (Zagalo & Gouveia, 2008: 2212), consiste, para Miller (2008: 250), nos “desafios específicos que são apresentados ao jogador e as ações que o jogador pode realizar para os ultrapassar”, as condições em que se ganha ou perde, as regras do jogo. Salen e Zimmerman (2004: 80, 385ss) apontam como principais elementos: o *desafio* ou conflito, entre o jogador e “forças opostas”, que fornece “uma oportunidade para os eventos narrativos e um contexto narrativo que enquadra os obstáculos que o jogador tem de superar”; *regras* que definem “o que o jogador

pode e não pode fazer”; e um “resultado quantificável”, os *objetivos* do jogo, que permitem avaliar o progresso. O desafio e os objetivos são definidos pelo *contexto* do jogo, pela história que situa a ação e motiva o jogador (Miller, 2008: 250), que pode ser dado por *backstories* (Salen & Zimmerman, 2004: 379/80) ou pela infusão no mundo do jogo de “mito” (Ryan, 2008: 413). As histórias típicas ou gêneros (ou até histórias concretas já existentes) são úteis porque, como o jogador já os conhece de antemão, pode evocá-los rapidamente, sem ser necessário descrevê-los elaboradamente (Klevjer, 2002: 194/5; Kjastrup & Tosca, 2004).

Em geral, a história é transmitida através do que Salen e Zimmerman (2004: 399) chamam de “descritores narrativos”, que podem ser de vários tipos. A *história de fundo* é muitas vezes apresentada em *cutscenes*. Estas podem surgir no início do jogo, como introdução, ou quando o jogador completa uma etapa (Juul, 2001), e podem assumir a forma de texto, banda desenhada, “cinemática 3D em tempo real ou sequências animadas”; mas, no jogo também há descritores (Salen & Zimmerman, 2004: 408, 401). A história pode ser narrada verbalmente por personagens do sistema (Ryan, 2008: 413). Outros descritores são “elementos gráficos e efeitos sonoros [que] comunicam a identidade narrativa de objetos e personagens”, o “*design* da luz e som”, o “estilo da interface de jogo” e a banda sonora, que ajuda a “estabelecer um estado de espírito ou atmosfera” (Salen & Zimmerman, 2004: 399, 404, 408). A música guia “o jogador emocionalmente” e transforma “o ato de descoberta num momento de revelação dramática” (Murray, 1997: 53/4). O *espaço* onde o jogo decorre, o *mundo do jogo* (Zagalo & Gouveia, 2008: 2212), também veicula informação narrativa. A história pode ainda ser veiculada pela arte gráfica ou pelo texto na caixa do jogo, no manual ou no armário nos jogos de salão de jogos (Salen & Zimmerman, 2004: 399, 408). A *estrutura* “determina quando e como os elementos narrativos (...) serão apresentados”; a maioria dos videojogos é estruturada em níveis, que funcionam, para Miller (2008: 250), como os capítulos num livro. Aí, a passagem de nível “significa não só atingir um objetivo, mas também atravessar um episódio de uma história maior”, em “áreas específicas do mundo narrativo” (Salen & Zimmerman, 2004: 386).

Para além destes elementos, os jogos digitais têm especificidades narrativas. Quanto à relação entre o tempo da história e do discurso, como vimos, eles têm de ser equivalentes, exceto nas *cutscenes* e na narração. Juul (2001: par. 64, 41) diz que “o *flashforward* é um problema maior do que o *flashback*, uma vez que descrever eventos no futuro significa que o jogador não pode fazer nada” ou que eles não irão afetar os eventos; o tempo da história pode correr mais rápido (ou devagar) do que o do jogo, mas ele “exige (...) períodos de convergência



temporal em que o tempo do mundo do jogo e o tempo de jogar se fundem – e o jogador pode realmente *fazer* alguma coisa.” Quanto ao ponto de vista, há quem diga que a prosa tem uma “flexibilidade única”, mas, para Hutcheon (2006: 55), “a animação computadorizada permite maior variedade do que é geralmente reconhecido”, pois o jogador pode assumir tanto a perspectiva de primeira como de terceira pessoa, ou posições combinadas.

Por outro lado, como se baseiam na ação, os jogos não se prestam a retratar o “espaço da mente”, como o romance ou até o cinema (e.g., Hutcheon, 2006: 14). Zagalo (2014a: 16) diz que “o jogo consegue colocar-nos no lugar do outro, mas apenas na realização das suas ações, não no sentir do que causa essas ações.” Por isso, as personagens geralmente não são complexas, o que tornaria o jogo moroso, mas estereotipadas e planas; a sua “contribuição para a intriga não é uma questão de vida interior rica e experiência afetiva intensa mas, antes, uma questão de explorar um mundo, desempenhar ações, resolver problemas, competir contra inimigos” (Ryan, 2004: 348/9). Murray (1997: 51) diz que a “falta de profundidade de história torna até figuras extremamente populares como os Mario Brothers (...) impossíveis de traduzir em heróis cinematográficos de sucesso.” Isto tem sido feito, mas as personagens têm de ser dotadas de vidas interiores mais complexas para funcionarem bem em outros *media*.

Há, contudo, vários tipos de jogos. Para além do dispositivo físico (e.g., consola, computador), Miller (2008: 245-8) distingue vários géneros, dos quais os mais narrativos são: os jogos de aventura, de ação, estratégia, *role-playing games* (RPG) e *puzzle games* baseados numa história. Ryan (2004: 350ss) lista três tipos principais: jogos de aventura, em que as habilidades do jogador “determinam o destino do seu avatar”; jogos de mistério, onde “o objetivo do jogador é resolver um enigma”, que são narrativamente mais sofisticados; e as simulações, em que o jogador ajuda a gerir um “sistema complexo e dinâmico, como uma cidade, um império ou um grupo humano”. A narrativa é especialmente importante nos RPG (jogos de *role-playing*), onde o jogador assume uma personagem ou avatar, e tem de realizar tarefas num mundo ficcional (e.g., Salen & Zimmerman, 2004: 81). Ryan (2004: 350) diz que, aí, “a intriga é mais visível, e elaborada”. Mas, em muitos destes jogos, não há quantificação de resultados, porque o mundo narrativo evolui, sem um objetivo único de jogo; estes jogos podem ter só um jogador ou vários (Ryan, 2004: 352; Salen & Zimmerman, 2004: 81/2). Num MMOG (*Massive Multiplayer Online Game*) o jogador também assume um avatar, atua e explora o mundo virtual, mas há múltiplos jogadores, o que “cria a sensação de estar presente num mundo vivo e cheio de atividades (sociais)”; o mundo destes jogos “evolui, muda e, portanto, potencialmente promete ao jogador

novos conteúdos de forma constante” (Klastrup & Tosca, 2013: 181). Segundo Abbott (2008: 35), estes jogos têm “uma espécie de história em esqueleto, com ‘pontos de intriga’ críticos, todos sob o controlo e a invenção do ‘Game Master’”; mas, dentro de certos limites, os jogadores podem criar os seus próprios eventos, o que gera uma “empresa colaborativa”.

Os ARG (*Alternate Reality Games*), por sua vez, estão muito ligados ao TS (Bernardo, 2011: XVIII; Phillips, 2012: 8ss). São “um género novo, híbrido e em plena fase de experimentação” e caracterizam-se por usarem qualquer *medium* e o espaço “extramediático” (Scolari, 2013a: 267/8). Para Miller (2008: 288-90), eles incluem elementos de história e jogo, têm “arcos diegéticos” e personagens desenvolvidos, e são partidos “em fragmentos minúsculos que [têm] de ser descobertos e encaixados”. Os ARG decorrem em tempo real, tendo uma duração limitada; assemelham-se a uma caça ao tesouro, em que se distribui pistas seriais sobre um mistério, e os jogadores tentam resolvê-lo em grupo, trocando mensagens entre si e com as personagens, o que esbate a fronteira entre real e ficção (Miller, 2008: 288; Bernardo, 2011: XVIII; Phillips, 2012: 3/4, 10; Scolari 2013a: 265). Os ARG têm o seu valor próprio, mas têm sido usados para expandir e promover a história através dos *media* (Scolari, 2013a: 266).

Finalmente, quanto ao modo de receção dos *media* digitais, apesar de alguns formatos serem experienciados em grupo através da Internet, o utilizador está geralmente sozinho, concentrado em frente ao computador, de forma similar à leitura, porque a receção é privada, individual (Hutcheon, 2006: 130). Zagalo (2013b) diz que, apesar de se comparar geralmente a receção dos videojogos à do cinema, dada a sua semelhança visual e sonora, ela aproxima-se mais da leitura de um livro, porque dura muitas horas, não apenas duas, e exige mais resistência: um filme no cinema segue ininterrupto, nos livros e nos videojogos podemos detornar numa secção e temos de fazer mais esforço para “chegar ao final”. Para Hutcheon (2006: 130, 25), nos mundos simulados, a imagem no ecrã, próxima da nossa face, ocupa o campo visual, e o som, ampliado muitas vezes por auscultadores, isola os ruídos exteriores, de modo que a imersão é maior. Nos sistemas hipertextuais, pelo contrário, a necessidade de navegar o texto e tomar decisões e o modo de participação externa ao mundo virtual tornam a experiência mais consciente e, assim, também menos imersiva (e.g., Ryan, 2004: 342).

### **3. EXPLOSÃO TERMINOLÓGICA NA ERA DA CONVERGÊNCIA MEDIÁTICA**

A crescente diversidade e hibridação de formas narrativas e mediáticas patente nesta revisão dá origem a uma “explosão” terminológica, uma multiplicidade desconcertante de

conceitos, muitos dos quais se percebe facilmente que não constituem propagação de histórias. Importa, antes de avançar, excluir alguns destes conceitos e as práticas a que se referem.

## **O mito**

O primeiro conceito não é novo, mas é propenso a confusão. “Mito” pode ser entendido como lenda, crença errónea ou “narrativa simbólica constitutiva de uma mentalidade” (Durand, 1998: 41). Aqui, usamo-lo no sentido de uma estrutura comum a grande número de narrativas, ou a todas elas. Shklovski (2007 [1917]: 776) diz que, sendo a arte um modo de “pensar por imagens”, supor-se-ia que, ao longo da história, a imagética mudasse: “Mas descobrimos que as imagens mudam pouco; de século para século, de nação para nação, de poeta para poeta, elas fluem continuamente sem mudar.” Diversos estudos têm mostrado isso. Propp (1992 [1928]: 56), o primeiro a fazê-lo, pergunta-se: “Como explicar que a história da rainha-rã na Rússia, na Alemanha, em França, na Índia, nos Índios da América e na Nova Zelândia seja semelhante, já que não pode ser provado nenhum contacto entre estes povos?” O autor analisa uma série de contos maravilhosos russos e verifica uma forte uniformidade estrutural: os nomes e atributos concretos das personagens mudam, pois refletem o contexto social concreto, mas as suas *funções* (as ações que executam em relação à intriga) são constantes; há variações, mas elas “não quebram a constância desta lei”, que sugere que todos os contos têm a mesma “fonte (...) psicológica” (Propp, 1992 [1928]: 162/3). Propp é cauteloso nas suas conclusões, limitadas a este *corpus*, mas antevê que as mesmas premissas se podem aplicar a outras narrativas.

Campbell, entretanto, comprova-o; em *The Hero with a Thousand Faces* (1973 [1949]), analisa um grande número de histórias de todo o mundo e verifica paralelos admiráveis:

Quer ouçamos com divertimento indiferente as pataratices devaneantes de algum doutor feiticeiro de olhos vermelhos do Congo, ou leiamos com arrebatamento cultivado finas traduções dos sonetos do místico Lao-tse; ocasionalmente quebrems a casca dura de um argumento de Aquinas, ou apanhemos subitamente o brilhante significado de um bizarro conto de fadas esquimó: será sempre a mesma, mutante e ainda assim maravilhosa história constante que encontramos... (Campbell, 1973 [1949]: 3)

O “*ciclo cosmogónico*” da “jornada do herói”, presente em toda a narrativa, inclui três estágios, *separação*, *iniciação* e *retorno*, cada um composto por fases específicas; uma narrativa pode incluir vários ciclos, ou focar-se em certas fases; o herói, desafios, desfecho e mundo mágico podem assumir formas distintas e os contornos da simbologia “estão sujeitos a danos” entre culturas: podem ser “revistos para corresponderem à paisagem, ao costume ou crença

locais”, sofrer “deslocamentos acidentais ou intencionais” e, certos elementos, mudar de sentido, mas, a “morfologia da aventura” varia muito pouco (Campbell, 1973 [1949]: 30, 38, 246/7). A semelhança está no significado dos símbolos, que representam as mesmas “verdades básicas”, a jornada espiritual que todos fazemos na vida (Campbell, 1973 [1949]: vii-viii, 295).

O mito é também tratado por Lévi-Strauss (1996 [1958]), que identifica homologias na estrutura interna de mitos antigos, nos seus “mitemas” ou unidades básicas, também patentes em narrativas modernas, que correspondem a princípios universais. Vários estruturalistas (e.g., Greimas, 1976 [1966]) identificam constantes estruturais. Entretanto, Vogler (2007: xxvii) aplica o trabalho de Campbell ao cinema, sustentando que “todas as histórias consistem nuns poucos elementos estruturais comuns encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes”. Para Vogler (2007: xii), a jornada do herói está patente em todas as narrativas, que são diferentes “ecos e contra-ecos do som cósmico original (...), da vibração criativa original”.

Outros autores falam do mito como uma série reduzida de intrigas básicas. Para Durand (1998: 154/5), toda a narrativa se relaciona com o “*sermo mythicus*”: uma “matriz”, presente em todo o discurso, constituída por símbolos ou “mitemas”, ideias que cada mito específico expressa numa dada ordem e de modo particular. O mito “é uma repetição de certas relações, lógicas” que transcendem a linguagem: de “arquétipos ou símbolos profundos”, que são universais e altamente traduzíveis, pois refletem as imagens naturais sugeridas pela situação psicofisiológica e social humana (Durand, 1993 [1964]: 14, 90; 1998: 45, 85). O mito é manifestado de forma diferente em cada cultura porque o “símbolo *remete* para algo, mas não se *reduz* a uma única coisa”; o mito “nunca se conserva no seu estado puro”, não tem um “início absoluto”, mas “inflações e deflações” e pode sofrer “derivação” ou “desgaste”, mas o esquema básico mantém-se (Durand, 1993 [1964]: 56; 1998: 115/6). Abbott (2008: 46/7) fala em “*intrigas-mestras*”, histórias básicas que se repetem continuamente e “que estão vitalmente ligadas aos (...) valores, desejos e medos mais profundos” de cada cultura; “todas as culturas nacionais têm as suas intrigas-mestras, algumas das quais são variações locais de intrigas-mestras universais”. Vários mestres de escrita criativa descrevem séries de intrigas básicas, que permitem criar histórias fácil e eficazmente. Hogan (2008), nos seus estudos interculturais do cinema, identifica três “protótipos narrativos” comuns: o romântico, o heroico e a tragicomédia sacrificial. Portanto, estas estruturas estão ligadas às fórmulas e géneros narrativos.

Isto não significa que as histórias são todas iguais. Os estruturalistas e os formalistas são criticados por reduzir todas as narrativas a uma série de unidades simples, ignorando os

usos específicos (cf. Copley, 2001: 36/7). Eco (1990 [1978]: 38) diz que, se reduzirmos muito as funções, no limite, *Hamlet* acaba por ser *Capuchinho Vermelho*; todas as histórias têm semelhanças, mas isto “constitui um ponto de partida, não um ponto de chegada”. Mas, estes autores não o ignoram. Propp (1992 [1928]: 59) salienta o “duplo aspecto do conto maravilhoso: de um lado, a sua extraordinária diversidade, o seu pitoresco colorido, e por outro, a sua uniformidade não menos extraordinária.” Vogler (2007: xiii) diz que a jornada do herói não é “uma invenção”, mas o “reconhecimento de (...) um conjunto de princípios que governam a conduta da vida e do mundo da narração de histórias”; ao mesmo tempo, esses princípios são o modelo a partir do qual “cópias infinitas e altamente variadas podem ser produzidas”.

Turner (1996: 10, 7) explica que não reconhecemos cada história “como totalmente única. Ao invés, conhecemos histórias abstratas que se aplicam a séries de situações específicas”; percebemos o que cada história tem de específico, mas “interpretamo-la como projetando uma narrativa abstrata muito maior”. Bruner (1991: 6/7) diz que uma história pode incluir “emblemas”, que têm sempre o mesmo simbolismo; mas, para ser realizada, ela tem de dar-lhes uma corporização específica; é aí que reside a sua particularidade. Neste projeto, assumimos a existência de semelhanças estruturais em todas as narrativas, mas o nosso foco está nas histórias “particulares”, do seu “colorido” específico que nos permite distingui-las.

### **Fertilizações entre meios ou Remediação**

Outro fenómeno frequentemente confundido com a transmediação é a influência de uns meios sobre os outros. Bolter e Grusin (1999: 273) chamam-lhe “remediação”, “a lógica formal através da qual os novos *media* remodelam formas mediáticas anteriores.” Sempre que surge um novo *medium*, acredita-se que ele “satisfaz a promessa não cumprida de um *medium* mais antigo”, que vem suprir uma falta (Bolter & Grusin, 1999: 59/60). Cada *medium* oferece “uma experiência mais imediata ou autêntica”, visa a “imediatez” (*immediacy*), que consiste em “fazer o espectador esquecer a presença do *medium*”; mas, isto resulta também num aumento de hipermediatez (*hypermediacy*), tornando o *medium* mais evidente (Bolter & Grusin, 1999: 19, 272/3). Os *media* digitais, em especial, pedem emprestado “avidamente uns dos outros tanto quanto dos seus predecessores analógicos”; mas, os mais antigos também imitam os novos; hoje, todos “estão continuamente a comentar, a reproduzir e a substituir-se uns aos outros” e nenhum “estabelec[e] o seu próprio espaço separado e purificado de significado cultural” (Bolter & Grusin, 1999: 9, 39/40, 55). A remediação pode envolver a imitação da estética ou estrutura

de outros *media*, a “representação de um *medium* em outro”, ou ainda a remediação que “ocorre dentro de um único *medium* – por exemplo, quando um filme pede emprestado de um filme anterior”, mas sublinham que não se trata de “*repurposing*” (nome que dão à adaptação), mas de um “tipo mais complexo de empréstimo” (Bolter & Grusin, 1999: 45, 49).

Ora, este tipo de influência não é um fenómeno novo. Bolter e Grusin (1999: 5) dizem que os *media* digitais tornam a remediação evidente, mas ela não lhes é exclusiva. Em primeiro lugar, qualquer *medium*, quando é novo, se inspira nas técnicas dos anteriores e só com o tempo desenvolve técnicas e uma linguagem próprias (e.g., Murray, 1997: 28/9; Bordwell, 2006: 12/3). A narrativa literária inspira-se no teatro, os filmes no teatro, na literatura e nas artes visuais, e a televisão na rádio e no cinema (McCloud, 1994: 151; Genette, 1995 [1972]: 171; Bordwell, 2006: 12/3). Para Zagalo e Barker (2006: 167), as novas séries dramáticas televisivas são “fusões formais de estilos mais antigos”, como a estrutura das telenovelas e o estilo visual dos filmes de Hollywood. Os jogos digitais tiram partido da estética, temas e técnicas narrativas de artes como a pintura, o cinema ou o teatro (Zagalo & Gouveia, 2008: 2211; Miller, 2008: 50). Os sítios na rede são frequentemente “motins de formas mediáticas diversas”, também inspirados no *design* gráfico psicadélico ou no movimento Dada (Bolter & Grusin, 1999: 6). Por vezes, os *media* antigos parecem antecipar os que estão para surgir. Eco (1995: 77/8) diz: “Não venham dizer-me que um autor [de romances] do século XIX nada sabia de técnicas cinematográficas”, como o *zoom* e o *ralenti*. Para Murray (1997: 29), o “uso complexo de *flashback* de Emily Brontë” e os “panoramas de campos de batalha de Tolstoi que se dissolvem em vinhetas em grande plano de um único soldado” mostram “vislumbres do cinema vindouro (...). Apesar de ainda presos à página impressa, os contadores de histórias estavam já a tentar conseguir justaposições que era mais fácil conseguir com imagens do que com palavras.” Por outro lado, os *media* mais antigos também imitam os novos. A BD simula o dinamismo do cinema através de recursos gráficos (Scolari, 2013a: 296). A multimodalidade dos *media* digitais influencia a estética dos noticiários e do entretenimento televisivos, que usam ecrãs divididos, infografia e texto a rolar em rodapé (Bolter & Grusin, 1999: 6); até os anúncios comerciais por vezes simulam “vídeos amadores publicados no YouTube” (Miller, 2008: 49). A imprensa escrita frequentemente tenta imitar a estética fragmentada da internet (e.g., Scolari, 2013a: 296).

Murray (1997: 28) nota que, em todos os *media*, “as tradições de *storytelling* (...) alimentam-se umas às outras tanto em conteúdo como na forma.” Para Miller (2008: 49), a convergência também se traduz no “modo como formas tradicionais de narrativa se estão a

influenciar umas às outras em termos de estrutura, apresentação visual, estilo e uma abordagem geral à narração de histórias.” Já Forster (1977 [1927]: 134) diz que “quanto mais as artes se desenvolvem mais elas dependem umas nas outras para se definirem.” Scolari (2013a: 296) chama-lhe “*hibridação intermediática* ou *remediação*”. Miller (2008: 49) chama-lhe “*influência intermedia*”. Nós, chamamos-lhe *fertilização* ou *influência intermediática*, que consiste em influências ao nível do estilo, estrutura e, eventualmente, temas e géneros, entre *media*, e não na transferência de uma história concreta, entre artefactos concretos.

### **Multimodalidade, Multimedialidade, Intermedialidade, Transmedialidade...**

*Multimedialidade* e *multimodalidade* são outros termos que importa excluir, também ligados à natureza dos *media*. Kress e van Leeuwen (2001: 20) definem multimodalidade como “o uso de vários modos semióticos no *design* de um produto ou evento semiótico, junto com a forma particular como estes modos são combinados...”. A tendência da cultura ocidental para a monomodalidade, na arte e mesmo nas instituições, de que já falámos, começa atualmente a inverter-se, pois os diferentes modos são cada vez mais integrados (Kress & van Leeuwen, 2001: 1/2). Vimos já no subcapítulo sobre a definição de *medium*, em que consistem os modos, e que há *media* (na realidade a maior parte) que combinam diversos modos de expressão.

Ryan e Thon (2014: 9/10) dizem que o termo multimodalidade tem vindo a substituir o de multimedialidade. Mas, no nosso entender, ele não é alternativo, pois o cinema, por exemplo, é *multimodal*, mas não *multimedial*, ou *multimédia*. Este é um tema “quente”, porque “o modo é tão difícil de definir como o *medium*” (Ryan, 2014: 26). Para Vaughan (2011: 1), como vimos, *multimédia* é “qualquer combinação de texto, arte, som, animação e vídeo, que chega até nós através de computador ou outros meios manipulados eletrónica ou digitalmente.” Para Zagalo (2009b: 215/6), consiste em “plataformas capazes de suportar simultaneamente diferentes tipos de suporte (texto, som e vídeo)”; o autor acrescenta que as definições baseadas na tecnologia diferenciam-no “do audiovisual (...) pela sua natureza digital e dependência do computador”, mas isto não permite distingui-los ao nível comunicativo. A questão é complexa, mas nós distinguimos a *multimodalidade*, uso de vários modos ou tipos de signos no mesmo objeto, e a *multimedialidade*, ou *multimédia*, que é um objeto composto, que combina vários de *media* propriamente ditos, que podem funcionar isoladamente mas no objeto concreto são usados e experienciados em conjunto, de forma simbiótica. Ora, estas noções servem para caracterizar um *medium* ou objeto mediático, mas não as formas de propagação de que falamos,

a relação concreta de um objeto a outro em termos da história que contam.

Mas, a questão complica-se nos últimos anos, com a introdução por vários autores (às vezes pelo mesmo) de termos distintos, numa aparente explosão terminológica: para além dos referidos, fala-se em “plurimedialidade”, “transmedialidade” e “intermedialidade”. Grishakova e Ryan (2010: 3) falam em “intermedialidade”, sobretudo no sentido lato, a “participação de mais do que um *medium* (...) numa dada obra”, mas também no estrito, a participação de mais do que um canal sensorial, alertando que “outros termos devem ser forjados para diferenciar as suas diversas formas”. Para nós, estes sentidos correspondem à multimedialidade e multimodalidade. Ryan e Thon (2014: 10) usam também o termo “intermedialidade”, mas para representar “textos de um dado *medium* [que] mandam gavinhas em direção a outros *media*”:

Estas gavinhas podem incluir a adaptação intermedial (de filme a videojogo), referências dentro do texto a outros objetos mediáticos (uma pintura desempenhando um papel importante num romance), imitação por um *medium* dos recursos de outro *medium* (estrutura hipertextual impressa), e éfrase, ou outras formas de descrição de um tipo de signo através de outro tipo (artefactos musicais ou visuais descritos na linguagem).

Portanto, referem-se à *intertextualidade*, mas entre *media*. Ryan e Thon (2014: 14) usam o termo “transmedialidade” significando ou “a aplicabilidade de um conceito teórico a diferentes *media*”, ou narrativa transmediática. Miller (2008: 47-50) considera a “convergência” como fenómeno central, que pode assumir a forma de *transmedia storytelling*, adaptação e influências entre *media*. Isto dificulta a revisão teórica nesta área, porque torna difícil encontrar os trabalhos que falam sobre o fenómeno específico que se quer estudar: muitos trabalhos usam o mesmo termo mas referem-se a fenómenos diferentes e outros, sobre o mesmo, não os encontramos porque lhe dão outro nome. Um último fenómeno confundido com o TS é a *reposição*: a exibição dos mesmos conteúdos em plataformas diferentes do seu *medium* de origem (por exemplo, um programa de televisão transmitido na internet ou lançado em DVD, ou um filme transmitido na televisão), ou a reposição da mesma narrativa no mesmo meio (a reedição de um livro, reposição de um filme no cinema ou de um programa na televisão). Aí o artefacto é o mesmo, não há produção de um novo. Quanto às alusões intertextuais pontuais, também não as consideramos propagação, como veremos no próximo capítulo, onde revemos os achados teóricos específicos sobre as várias formas de propagação de histórias.



### **Capítulo III. A PROPAGAÇÃO DE HISTÓRIAS – PERSPETIVAS TEÓRICAS**

Um livro parte como uma onda rolando sobre a superfície do mar. As ideias radiam da mente do autor e colidem com outras mentes, despoletando novas ondas que regressam ao autor. Estas geram pensamentos e emanações ulteriores, e por aí em diante. (Vogler, 2007: xiii)

Neste capítulo, revemos a literatura específica sobre as práticas de propagação, em três grandes áreas: intertextualidade, adaptação e narração transmediática. São estes estudos que nos dão informação concreta sobre os diferentes tipos de relação que duas ou mais obras sobre o mesmo mundo ficcional podem assumir. Estes autores assumem perspetivas muito diferentes, já que se dedicam a *media* e/ou tipos de práticas específicos, em esforços conceptuais mais dedicados ou apenas operatórios, pelo que é preciso conhecer o seu posicionamento teórico-metodológico, para além dos conceitos e modelos que propõem. Mas, cada um contribui com a sua visão do fenómeno ou de parte dele, pelo que, juntos, criam um espaço de discussão teórica e analítica (através dos casos práticos que descrevem) que permite, por si só, dar início à parte empírica do trabalho, à construção de um pré-modelo das várias formas de propagação.

Quanto ao método, começamos por rever os estudos existentes, a área em que foram concebidos e como ela evoluiu, e perceber os pontos de contacto e de fricção, as sobreposições e limitações dos seus conceitos à luz da abordagem adotada, o que é já uma construção. Como resultado, realizamos uma síntese das relações de propagação discutidas, um modelo preliminar expresso num quadro que funcionará como base de trabalho para o desenvolvimento de um modelo conceptual aglutinador, no capítulo seguinte.

#### **1. A INTERTEXTUALIDADE**

Como vimos, em última análise, o termo intertextualidade pode significar qualquer relação entre textos (e.g., G. Allen, 2005: 1). Todorov (1976 [1966]: 211) diz que toda a obra “aparece em um universo literário povoado pelas obras já existentes”. Para Genette (1995 [1972]: 16), todas as obras literárias, “em algum grau e segundo as leituras”, evocam outras. Nas palavras de Ong (2005 [1982]: 158), “todo o texto se constrói sobre pré-texto.” Para Hillis Miller (1982: 2/3), um “romance é um tecido complexo de repetições”, de elementos internos e externos: “a mente do autor ou a sua vida; outras obras pelo mesmo autor” ou por outros; a

realidade psicológica, social ou histórica (...); motivos do passado mitológico ou fabuloso; elementos do passado suposto das personagens ou dos seus antepassados”, etc. Mais ainda, isto ocorre em todos os meios de expressão humana (e.g., Fiske, 1994: 15). Mas, a intertextualidade pode assumir “diversas formas: pode envolver a pluralidade radical do signo, a relação entre signos e textos e o texto cultural, a relação entre um texto e o sistema literário, ou a relação transformadora entre um texto e outro texto” (G. Allen, 2005: 6). Algumas delas não correspondem ao que chamamos propagação de histórias, porque têm a ver com relações pontuais, estruturais, de género ou estilísticas entre textos, ou com o contexto, ao passo que o nosso foco está só nas relações entre o *conteúdo* da história em diferentes enunciados.

Por isso, em vez de mapear a área, discutimos só alguns estudos pontuais úteis para este trabalho. Não é o caso dos de Bakhtin ou Kristeva, apesar de serem fundadores da teoria. Bakhtin (1975 [1936]: 262/3) fala no “dialogismo”, “vozes” que “dialogam” no romance, mas que não são referências a outros textos, e sim “tipos de fala sociais”, discursos típicos de certos grupos, que se refletem no estilo do texto; cada língua é estratificada internamente em múltiplos

“... dialectos sociais, comportamento de grupo característico, jargão profissional, linguagens genéricas [de género], linguagens de gerações e grupos etários, linguagens tendenciosas, linguagens das autoridades, de diversos círculos e de modas passageiras, linguagens que servem os propósitos sociopolíticos específicos do dia, até da hora...”.

Cada palavra e forma linguística toma “sentido e forma num momento histórico particular num ambiente socialmente específico”, e reflete a “visão do mundo” de um grupo, as suas “intenções e sotaques” (Bakhtin, 1975 [1936]: 271, 276, 293). Bakhtin (1975 [1936]: 266, 275ss) considera o dialogismo uma característica particular do romance, e não de outras artes ou modos: aí, o diálogo não está só nos temas, mas também no *estilo* do discurso, que reflete essas “heteroglossias”. Seja como for, não está a falar de relações ao nível do conteúdo da história. O conceito de intertextualidade de Kristeva (1984: 36/7), por sua vez, refere-se à produtividade das “elocuições romanescas”, que ocorre ao nível “translinguístico”; a autora estabelece uma tipologia dessas elocuições e explora “as suas origens fora do romance”, para perceber como se relacionam. O ideograma do romance é determinado pela função da “não-disjunção” (entre vida e morte, amor e ódio, fidelidade e traição) (Kristeva, 1984: 48). Ora, esta discussão tem a ver com a produtividade do discurso literário, em relação a ideias mais abstratas que lhe vêm de fora, mas que não são relações concretas entre textos.

Fiske (1994), como vimos, fala na intertextualidade como algo mais concreto, e inclui

outros *media*, sobretudo a televisão, mas ao nível das relações que o leitor estabelece entre textos, sejam elas sugeridas ou não. O autor distingue dois tipos de intertextualidade: a *horizontal* ocorre “entre textos primários que estão mais ou menos explicitamente ligados, geralmente ao longo dos eixos do género, da personagem, ou conteúdo”; e a *vertical* ocorre “entre um texto primário, tal como um programa ou série televisivo, e outros textos de um tipo diferente que se referem explicitamente a ele” e podem incluir textos secundários, como “publicidade do estúdio, peças jornalísticas, ou crítica, ou textos terciários produzidos pelos próprios espectadores sob a forma de cartas à imprensa ou (...) mexericos e conversa” (Fiske, 1994: 108). Os secundários servem “para promover a circulação de significados seleccionados do texto primário”; os terciários revelam os “sentidos que estão em circulação a qualquer dado momento”, sobre o programa primário, que funciona como “ativador textual” (Fiske, 1994: 117, 124). Os textos secundários e terciários permitem perceber a influência que a televisão tem no seio da vida cultural e em outros *media*, mas ela é influenciada de volta por outros *media* e experiências (Fiske, 1994: 118, 126). Para nós, o trabalho de Fiske tem ideias interessantes, mas esta tipologia não permite distinguir formas de propagação concretas.

Um dos modelos mais próximos do nosso é o de Genette (1982: 7), que engloba vários tipos de relações sob o termo “transtextualidade”: “tudo o que põe [o texto] em relação, manifesta ou secreta, com outros textos.” Genette (1982: 8/9) lista cinco tipos principais, “numa ordem aproximadamente crescente de abstração”: a *intertextualidade*, que equipara à noção de Kristeva mas define de forma mais restrita, como “a presença efetiva de um texto em outro”, sob a forma de *citação*, *plágio* ou *alusão*; a *paratextualidade*, a relação entre a obra e os “paratextos” que a rodeiam, como títulos, prefácios e posfácios, notas, epígrafes, ilustrações, anexos, capas, “e muitos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto uma *entourage* (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso”. Genette (1982: 10) acrescenta que um “pré-texto” como um esboço “também pode funcionar como um paratexto”; pode até acontecer que “uma obra faça paratexto a outra”, quando esclarece uma parte ambígua. Outros autores falam sobre este tipo de relação, *inclusive* em outros *media*, como Fiske. Abbott (2008: 30/1) e Gray (2010) também o fazem, salientando que os paratextos contribuem para a interpretação e a experiência da obra principal. Abbott (2008: 30/1) diz que tendemos a “assumir que a narrativa está totalmente abrangida na coisa que lemos, ouvimos ou vemos com o seu princípio, meio e fim”; alguns paratextos “podem ter muito pouca influência”, mas outros podem mover as expectativas da audiência de forma a

impactar a apreciação da narrativa como um todo. Gray (2010: 6, 46) diz que eles não são tão “periféricos” como se pensa, pois proveem informação que permite interpretar e discutir os textos principais, e guiar, influenciar, ampliar ou reduzir o seu sentido. Contudo, os paratextos, que são amiúde apenas fragmentos textuais, abordam geralmente a obra extradiegeticamente, pelo que não constituem propagações, mas podem sê-lo, quando são intradieгéticos.

Voltando a Genette (1982: 10), o terceiro tipo, a *metatextualidade*, corresponde à crítica ou comentário, que “une um texto a outro texto de que fala, sem necessariamente o citar (o convocar), e até, no limite, sem o nomear.” Este tipo de texto geralmente só refere a obra, como obra, avalia-a e analisa-a, mas não continua ou reconta a história. É, contudo, possível que uma propagação, sem sair da diegese, tenha uma função ou integre comentários metatextuais, por uma personagem ou o narrador ficcional, à obra anterior. O quinto tipo de relação apontado por Genette (1982: 11) é a *arquitextualidade*, uma relação mais abstrata e “totalmente muda”, que pode quando muito ser articulada num paratexto (e.g., a indicação *Romance* na capa); tem a ver com o género narrativo, cuja percepção “orienta e determina em grande medida o ‘horizonte de expectativa’ do leitor, e portanto a recepção da obra”, e que pode ser declarado, ou não.

O quarto tipo de relação, a que o autor se dedica, é o mais ligado à propagação. A *hipertextualidade* é “toda a relação que une um texto B (...) *hipertexto*) a um texto anterior A (...) *hipotexto*) sobre o qual ele se enxerta”; é um “texto em segundo grau (...) ou texto derivado de um outro texto preexistente”; a relação é hipertextual quando B não comenta ou fala sobre A, mas o *transforma* “mais ou menos manifestamente”, mantendo-se uma obra de ficção (Genette, 1982: 11/2). Dentro da hipertextualidade, o autor descreve uma série de relações específicas. Em geral, há dois tipos, a *transformação*, quando se conta a mesma história de outra maneira, e a *imitação*, quando se conta outra história da mesma maneira, como faz Virgílio, na *Eneida*: extrai o estilo da Odisseia para contar a história de Eneias, baseando-se “no tipo (genérico (...)) estabelecido por Homero na *Odisseia*” e também na *Iliada* (Genette, 1982: 12/3). A imitação é uma operação que, quando repetida em múltiplas obras, dá origem a um género, mas está ligada ao estilo, logo, não há propagação da história. Contudo, Genette (1982: 181ss) inclui, na *imitação séria*, entre outras coisas, a *continuação* de obras anteriores e o *suplemento*, cuja característica distintiva não é, a nosso ver, a imitação do estilo, mas a *expansão* da história. Esta distinção torna-se confusa, porque Genette (1982: 32-4, 237) usa um critério não estrutural mas “funcional”, a função paródica, satírica ou “séria”, acrescentando que estas formas podem apenas “dar lugar a textos breves”. Como a nossa noção da propagação não se baseia na

imitação apenas do estilo, estas formas não são tão elucidativas. É entre as *transformações* que encontramos as categorias mais relevantes para o nosso modelo. Genette (1982: 237) diz que a *transformação séria*, ou *transposição*, pode gerar obras de grande dimensão, permitindo uma maior subcategorização. Ela estende-se num eixo entre operações formais e temáticas: *tradução*, *versificação*, *prosificação*, *transmetrização* e *transestilização* (estas “puramente” formais), a *transformação quantitativa* (redução ou aumento) e a *transmodalização* (que já exigem algum trabalho temático) e a *transposição diegética* (mudança do contexto ficcional), *pragmática* (das ações) e *semântica* (dos sentidos das ações) (estas já propriamente temáticas); esta última inclui a *transmotivação* (mudanças na motivação das personagens), e a *transvalorização* (mudanças no valor das personagens ou das suas ações) (Genette, 1982: 238ss, 340ss).

Quanto ao seu modelo, Genette (1982: 14/5) faz duas advertências: em primeiro lugar, as formas transtextuais não são “categorias estanques”; por exemplo, um hipertexto pode ser metatextual e a hipertextualidade é, em si, um architexto que engloba vários géneros. A maioria das transposições deriva “de diversas destas operações, e não se deix[a] resumir a uma delas exceto a título de característica dominante” (Genette, 1982: 237). A segunda precaução é que, mais do que tipos de textos, as categorias são sobretudo tipos ou “aspectos” da textualidade, à exceção do architexto, que nunca é um texto em si, mas uma classe de classes de textos (Genette, 1982: 15). Aliás, em geral, ela constitui um tipo diferente dos restantes, pois o texto relaciona-se não com um texto concreto, mas com uma série deles.

Em geral, este trabalho tem imensos pontos em comum com as formas que estudamos; ele é quase sempre citado pelos teóricos da adaptação, das narrativas transmediáticas, das reescritas, ou de outras áreas. Bordwell (2009b: par. 13) defende que a taxonomia seja observada porque antecipa várias estratégias presentes em projetos transmediais atuais. A sua principal desvantagem é o limitar-se à literatura. Genette (1982: 443) assume que “as práticas de derivação não são de todo o privilégio da literatura”, estendendo-se à música, artes plásticas ou cinema, mas as categorias devam ser revistas. Nós, como vários outros autores (e.g., Stam, 2005: 27), concordamos. Outro inconveniente deste trabalho é que se limita por vezes às práticas instituídas, desconsiderando outras que, apesar de serem possíveis, não são habituais *no tipo de literatura* analisada, o que limita a aplicabilidade do trabalho. Por outro lado, o autor revela por vezes juízos de valor sobre as operações, que, noutra contexto, se revelam desajustados. Genette (1982: 237) diz, por exemplo, que a transformação séria “é sem dúvida alguma a mais importante de todas as práticas hipertextuais, quanto mais não seja (...) pela

importância histórica e a realização estética de algumas das obras”; logo, se as obras forem outras, a situação pode ser diferente. Genette (1982: 223) diz ainda que as continuações alógrafas (por outros autores) que alteram a história original “são inevitavelmente as mais interessantes e mais bem sucedidas, porque (...) um artista minimamente dotado (...) não se pode satisfazer com uma tarefa tão subalterna como a simples continuação.” Mas, como veremos, tem havido grandes autores a continuar as histórias de outros grandes autores sem as modificarem, e com sucesso. Esta obra revela ainda, de facto, a “mania por taxonomias” que Herman (1999: 2) atribui ao Estruturalismo, pois há um desdobramento de categorias exagerado, e alguns termos são manipulados para se adequarem a diferentes fenómenos, como “diegese”. Esperamos evitar este tipo de ambiguidade. Ainda assim, dada a sua amplitude e (em geral) clareza, este modelo revela-se uma base muito útil para o nosso trabalho.

### **1.1. Reescritas pós-modernas e transficcionalidade**

Este é um tema abordado no campo da intertextualidade, que tem muitas parecenças com a adaptação, mas é em regra discutido sem qualquer conexão, como se fosse algo distinto. A análise centra-se em reescritas literárias de literatura, sobretudo as que transformam o original. Richardson (2010: 530) diz que as reescritas tornam-se populares no século XX, entre os autores “modernistas, pós-modernos e pós-coloniais”, e consistem em reescrever obras anteriores “com graus variados de continuidade com o original”. Para Doležel (1998: 206), as reescritas de obras clássicas são típicas da pós-modernidade: “Num momento de violações radicais de normas, categorias e modos de narrativa, a reescrita apropria a história bem tecida da obra clássica”, e confronta-a “com a estética e postulados ideológicos contemporâneos”, cruzando o “espaço familiar ao leitor” com “as paisagens estranhas da experimentação radical pós-modernista”; para o autor, “todas as reescritas pós-modernas *redesenham, relocalizam, reavaliam* o protomundo clássico”, o que se relaciona com a “política” pós-modernista, mas também com estratégias de criação de ficção diversas. Para Moraru (2001: xi), a prática é antiga, mas é cada vez mais frequente, na literatura e em outros *media*, em “artefactos *mixed-media*”, tanto na arte popular como na erudita; a escrita contemporânea em geral assenta cada vez mais na reescrita de obras prévias. Ryan (2013a: 11; 2008: 398/9) concorda que a transficcionalidade não é nova: remonta ao início da narrativa impressa, com as “múltiplas versões apócrifas inspiradas nos primeiros romances populares modernos como *Don Quixote* ou *Robinson Crusoe*”, ou até da “própria narrativa (cf. as múltiplas narrações de mitos nas culturas

orais)”; contudo, é potenciada pelo advento do cinema e da televisão, e sobretudo pela invenção do computador. Moraru (2001: 7, 9) diz que toda a reescrita tende a ser vista como repetição desinspirada, mas as obras que aborda são “tudo menos repetitivas (...) epigono-imitativas e superficiais ‘reciclagens’”, elas “produzem-se a si mesmas ao reproduzir outras narrativas – as suas intrigas, temas e estilos – com um excedente formal notável e ainda uma diferença ideológica revisionária.” Portanto, a reescrita é muitas vezes crítica e radical, como vimos, porque há um medo de criar meras cópias (Andrew, 1984: 100; Ryan, 2001: 349). Talvez por isso, estes teóricos limitam-se às práticas críticas e literárias e evitam associar-se aos estudos da adaptação, focados sobretudo nas adaptações fílmicas comerciais.

Doležel (1998: 199ss) explora “as conexões históricas mais conspícuas entre mundos ficcionais”, não a intertextualidade, que respeita a todos os textos, mas algo mais específico, a “transdução literária” ou ficcional, onde o leitor de um primeiro texto se torna criador de um segundo baseado nesse mundo. Esta prática (que, apesar de restrita à literatura, equivale ao nosso conceito de propagação) assume várias formas: como a tradução, em que há um “dever” de “preservar o mundo ficcional”, e as reescritas pós-modernas, onde, pelo contrário, “o protomundo pode ser transformado muito radicalmente” (Doležel, 1998: 205/6). Para Doležel (1998: 206/7), há três tipos de reescritas: a *transposição* “preserva o *design* e a história principal do protomundo mas localiza-os num cenário temporal [e/]ou espacial diferente”, geralmente contemporâneo (os dois mundos são *paralelos*); a *expansão* “estende o âmbito do protomundo, ao preencher as suas falhas, construindo uma pré-história ou pós-história” (os mundos são *complementares*); e o *deslocamento* “constrói uma versão essencialmente diferente do protomundo, redesenhando a sua estrutura e reinventando a sua história”; estas são reescritas mais radicais, que “criam antimundos *polémicos*, que minam ou negam a legitimidade do protomundo canónico”. Doležel (1998: 207) alerta, contudo, que esta tipologia é só “uma orientação preliminar num terreno variado e em constante mutação.” Ryan (2013: 11/2) subscreve-a, mas sugere substituir o termo “deslocamento”, que sugere mais a operação descrita na “transposição”, por “modificação”. Estas categorias são informativas para o nosso modelo, mas a expansão, podendo fazê-lo nos casos considerados, nem sempre *reescreve* a história da fonte, como quando conta uma história nova coerente.

Moraru (2001: xi) centra-se igualmente na reescrita pós-moderna, de crítica ideológica e política, nomeadamente a americana, do final do século XX, que “retrabalha contos, histórias, romances e novelas do século XIX”; investiga o processo de reescrita em si, que estende a

outros *media*. Moraru (2001: 10-2, 16) diz que o termo é cada vez mais usado para “significar virtualmente qualquer operação de reavaliação, emenda e retrabalho de um assunto, imagem, *motif*, estilo, modelo estético ou político, autor ou autores em séries mais ou menos coerentes”; a reescrita pode ser entendida de várias formas, e confunde-se com outras formas intertextuais; de uma perspectiva antropológica, toda a narração pode ser vista como renarração, porque as histórias são uma forma de transmissão cultural. Mas, para Moraru (2001: xii, 9, 17), “nem toda a escrita é reescrita”; o tipo a que se dedica assemelha-se à reescrita neoclássica, só que esta reitera os modelos ideológicos da fonte, é uma “*subescrita*”, enquanto que a de que fala “frequentemente brinca com, e ironicamente ‘subverte’, os mestres literários, os seu estilos e as suas ideologias”, é “*contraescrita*”. Fala-se, assim, não de “parasitismo”, mas de dependência mútua entre a refeitura e o texto refeito (Moraru, 2001: 18). Moraru (2001: xii) centra-se na reescrita que é, ao mesmo tempo, “*intensiva*” e “*extensiva*”, ou seja, que “(a) *retrabalha em detalhe uma ou algumas narrativas e (b) ao fazê-lo, apresenta um comentário crítico sobre a ambiência sócio-histórica*” de ambas as épocas. É uma “reordenação de figuras, linguagens e paisagens mentais coletivas, ideologicamente carregadas”, uma forma intertextual com uma ligação forte, clara e intencional a obras prévias, relacionada com a “literatura autorreferencial / autorreflexiva em geral e a metaficção em particular” (Moraru, 2001: 27, 19). Este trabalho descreve só um tipo de propagação, mas descreve-a de forma clara, pelo que também é útil.

Ryan (2008: 398/9, 2013a) também aborda a “transficcionalidade”, incluindo nela não só reescritas literárias, mas também *remakes* filmicos e adaptações, mas centra-se nas obras que se desviam “de uma maneira consciente e precisa” do mundo da fonte. Tem um conceito restrito, com várias condições, umas obrigatórias e outras facultativas: que haja uma “relação entre dois textos distintos, e esses textos [sejam] obras”, constituam um “objeto semiótico autónomo concebido como um todo”; que os dois textos evoquem mundos ficcionais distintos, contendo “discrepâncias lógicas e semânticas” e tenham autores distintos (aceita reescritas pelo mesmo autor, mas só se alterarem expressivamente o mundo); que exijam o conhecimento do texto inicial para se apreciar a reescrita, dado que se faz uma revisão do seu mundo; e, a quarta condição, que distingue a transficcionalidade de práticas intertextuais como a paródia e as narrativas autorreflexivas, é que a transficção “não tent[e] expor a natureza textual do mundo transficcionalizado” (Ryan, 2008: 388-392). Contudo, algumas destas condições contradizem-se, o conceito do que constitui o mesmo mundo ficcional é confuso e alternadamente inclui e exclui as mesmas práticas, o que torna, na nossa opinião, a delimitação do conceito obscura.



Saint-Gelais (2011: 7/8), em quem Ryan se baseia, define a “transficcionalidade” como “o fenómeno pelo qual pelo menos dois textos, do mesmo autor [autógrafos] ou não [alógrafos], se referem conjuntamente a uma mesma ficção”; ele abarca uma maior diversidade de exercícios, como continuações, séries e ciclos, o “resgate de personagens”, *spin-offs* televisivas, reescritas, ficção fã, ou outros. Este trabalho apresenta, como o de Genette, uma categorização muito detalhada e é o que mais se assemelha à nossa abordagem e método. Saint-Gelais (2011: 7, 373) foca-se só na literatura, mas muito do que diz aplica-se a outros *media*; usa mesmo o termo “texto” num sentido lato que inclui outros *media*; para o autor, a transficcionalidade na cultura mediática opera segundo modalidades distintas da literatura, mas elas “parecem realizar o ideal de circulação ficcional que a transficcionalidade conteria em germe.” Saint-Gelais (2011: 8/9, 37, 70) investiga múltiplos exercícios heterogéneos em conjunto, ao contrário do que tem sido feito até aqui, porque “é uma problemática comum que se perfila”; mas não defende uma abordagem “ecuménica”, “encarregada de tudo devolver a um princípio abusivamente homogéneo”, porque os exercícios são diferentes, e sim uma abordagem “transversal”, que cruza resultados de diversas abordagens para perceber a sua “unidade e coerência”.

Para Saint-Gelais (2011: 15), a análise deve ser feita sem “julgamentos estéticos”, “sem tomar partido”. Muitas práticas alógrafas são acusadas de “traírem” o original, e opostas à “literatura consagrada”, o que reflete o “medo de um deslize da estética para a estratégia – entenda-se, o mercantil”; mas, para Saint-Gelais (2011: 33/4), não é possível distinguir as duas lógicas com base “na forma como uma narrativa se agencia”. Saint-Gelais (2011: 70, 140) não se interessa tanto por “classificar os textos” e sim por “dar conta da ação que eles exercem uns sobre os outros ao nível da ficção”, pelo que “uma transficção *faz* à ficção com que se articula”. Uma transficção é geralmente vista num sentido “prospetivo”, como influenciada pela obra original, mas não é uma simples “emanação” dela: há também um “efeito retrospectivo”, que não significa que a transficção agride a “integridade da obra” inicial ou a “autoridade do seu autor”; ela não intervém “sobre o texto inicial, evidentemente inalterado, mas sobre a diegese (...) sobre a reconstituição que os leitores fazem dela” (Saint-Gelais, 2011: 34, 70-2).

A transficcionalidade assemelha-se à hipertextualidade de Genette, mas Saint-Gelais (2011: 10/1, 13) diz que não são equivalentes: “A hipertextualidade é uma relação de imitação e de transformação entre textos; a transficcionalidade, uma relação de migração (com a modificação que daí resulta quase invariavelmente) de dados diegéticos”; o hipertextual assenta na forma como o texto original e os seus “traços estilísticos (ou mais latamente formais)” são

imitados ou deformados, enquanto a transficção se foca na forma como o quadro diegético é transposto, “dando as personagens como autónomas em relação aos textos que as instauram.” Muitos exercícios descritos pelos dois autores são comuns, mas Saint-Gelais (2011: 11, 313, 26) centra-se no movimento do mundo ficcional, em textos que não se reconhecem como transficcionais, antes procuram “engolfar-se” nas suas falhas. A transficcionalidade também se distingue dos “mitos modernos”, como Bond e Holmes, mas eles podem “apreender-se em termos transficcionais”, a uma escala mais lata, “do discurso social no seu conjunto” (Saint-Gelais, 2011: 36). Saint-Gelais (2011: 27, 35) hesita ainda em considerar a adaptação uma “forma (transmediática) da transficcionalidade”, porque ela visa a “equivalência diegética” e não “prolongar a história” ou as aventuras das personagens, enquanto que a transficcionalidade está ligada à “sede” de “saber *o que lhes acontece a seguir*”; o autor reconhece que as adaptações nunca conseguem a equivalência exata, mas elas dificilmente são vistas como “expansões” ou “extrapolações” da fonte. Contudo, nem todas as transficções de que fala são expansões; as versões, por exemplo, também são adaptações, mas mais distanciadas. Este é o único ponto em que a sua transficção difere da nossa propagação: não inclui as adaptações próximas.

Saint-Gelais (2011: 71ss) identifica quatro grandes tipos de transficção: *expansões*, *versões*, *cruzamentos* ou *anexações*, e *capturas*. Falaremos mais sobre as suas categorias na construção do modelo, mas, em geral, a *expansão* é o prolongamento de uma ficção prévia “no plano temporal ou, mais latamente, diegético”, o que pode incluir, ao nível temporal, não só *continuações*, mas também *prequelas*, que narram história anterior, *interpolações*, que preenchem uma lacuna entre os eventos; e *expansões paralelas*, que narram eventos paralelos (Saint-Gelais, 2011: 71-7). Há, porém, “articulações cronologicamente indeterminadas, (...) *formas não sequenciais da extensão*”, onde o foco está no “mundo narrativo, com a sua ‘atmosfera’, a sua geografia, a sua sociedade e a sua cultura”; o autor é pouco claro, mas diz que certas transficções não oferecem novos eventos, mas mais informação sobre o mundo ficcional (Saint-Gelais, 2011: 76, 99, 74). Por outro lado, Saint-Gelais (2011: 99/100, 27) distingue, de forma muito útil para nós, as *séries*, onde não há uma temporalidade forte, a personagem se mantém fixa e cada texto tem a mesma estrutura prototípica e autocontida, e o *ciclo* ou *folhetim*, que “opera por aprofundamento e estiramento de uma intriga única”. (Isto corresponde à distinção já referida entre séries episódicas e seriais.) Saint-Gelais (2011: 133ss, 112ss) refere ainda dois tipos: as *expansões paradoxais*, que continuam uma história que deixa claro que não deve ser continuada; e as *expansões virtuais*, que não existem de facto, mas são

referidas na obra original como se existissem. Ora, o último tipo não pode ser observado na relação entre textos, porque o segundo texto não existe, e o paradoxal parece ser algo que pode ocorrer em qualquer tipo de expansão, sempre que o texto original inibe essa possibilidade.

A segunda forma de transficção é a *versão*, que procura “*substituir-se* à [ficção inicial], ou pelo menos *finje fazê-lo*” (Saint-Gelais, 2011: 140). Aqui, Saint-Gelais (2011: 139/40) distingue três categorias principais, difíceis de isolar na prática, porque são “efeitos de leitura”:

Quando uma narrativa ‘atravessa’ sob um novo ângulo uma história já narrada, geralmente por adoção da perspectiva de uma outra personagem; quando submete esta história (ou alguns dos seus episódios) a uma interpretação divergente (...); finalmente, (...) quando uma narrativa modifica sensivelmente o curso da história tal como ela foi estabelecida até aí.

O primeiro tipo, a que Saint-Gelais (2011: 144ss) chama *descentragem* e *recentragem*, muda a perspectiva de uma personagem para outra ou o contexto temporal ou geográfico, mas o primeiro caso confunde-se com a expansão paralela, já referida. Saint-Gelais (2011: 140) explica que a diferença essencial é que a versão constitui uma “*interferência*, e não somente uma sobreposição”. O segundo tipo de versão, a *reinterpretação*, não altera os eventos, mas submete-os “a interpretações que alteram a sua avaliação, motivações, significação, etc.”, ao passo que o terceiro, o “*contraficcional*”, modifica os “dados empíricos da ficção (e não somente as inferências a seu respeito)”, de modo que parece “referir-se a mundos ficcionais distintos”; por esta razão, alguns podem excluí-lo da transficcionalidade, mas, em primeiro lugar, a transficção não é vista como totalmente desligada da primeira, e sim como “uma versão diferente da (...) história [*da mesma personagem*]”, e, em segundo lugar, é útil analisar também a “forma ‘limite’ onde as tensões entre identidade e alteridade são exacerbadas” (Saint-Gelais, 2011: 152ss, 161-3). O contraficcional pode ser criado através de três operações – *adição*, *subtração* e *substituição* de dados diegéticos, que levam, todas elas, “à revisão da história original” (Saint-Gelais, 2011: 168). O autor descreve outros tipos de versão: as *correções*, que podem ser implícitas ou declaradas, e os *contraficcionais silenciosos*, que podem ser ou não “ostensíveis” (Saint-Gelais, 2011: 171/2, 177/8). Ora, estas categorias são difíceis de discernir, porque todos os contraficcionais podem ser vistos como correções e a diferença entre os “silenciosos”, “discretos” e “implícitos” não é clara. Saint-Gelais (2011: 181ss) fala ainda no “*suspense transficcional*”, onde a história anterior está para ser recontada dentro da nova, mas é interrompida de modo que o leitor não sabe se será a mesma ou não. Contudo, parece-nos que a obra anterior é só referida, pelo que não há propagação, mas alusão intertextual.

O terceiro grande tipo de transficção é o *cruzamento*, que tem “a particularidade de se ligar a duas (ou várias) ficções que o leitor tinha até aí todas as razões para considerar como independentes”, como os *crossovers*, que cruzam múltiplas personagens da cultura popular; o exercício muda retrospectivamente as “relações, e por vezes o estatuto” de vários textos (Saint-Gelais, 2011: 187/8, 192). O autor usa aqui um critério diferente - a autoria - para definir três subtipos: os *cruzamentos alógrafos*; os *autógrafos*, que formalmente não se distinguem dos anteriores, mas “beneficiam (...) de uma autoridade” muito superior; e os *mistos*, que cruzam duas ficções de outro autor, ou uma própria e uma alheia (Saint-Gelais, 2011: 192-201). Aqui, o autor toca num ponto pertinente, que não está ligado às relações textuais e sim a efeitos de leitura; estes efeitos influenciam efetivamente a classificação da propagação, mas, no nosso entender, não deviam moldar categorias formais. Saint-Gelais (2011: 192-8, 215-8) distingue também os *cruzamentos* ou *entrelaçamentos*, que manipulam os mundos ficcionais para parecer que eram complementares desde o início; as *anexações*, que são mais agressivas, alteram claramente os mundos; e as *intrigas cruzadas*, onde há uma “interpenetração ao nível das intrigas”, ou uma das obras fornece apenas as personagens. Saint-Gelais (2011: 210-2) fala ainda de *interseções críticas*, onde um metatexto afirma uma identidade entre obras autónomas; mas isto é uma “manobra crítica”, e o metatexto não é uma transficção, mas um artigo crítico; o autor alega que isto também pode ocorrer em narrativas, mas a operação não se distingue das anteriores. Finalmente, os *fóruns transficcionais* constituem a “forma extrema de cruzamento que reúne numa mesma narrativa, não duas (ou algumas) ficções preexistentes, mas a totalidade do campo ficcional”; Saint-Gelais (2011: 222-4, 228) assume que esta ideia é “narrativamente paralisante”, se não impossível, mas há fóruns mais restritos, que se limitam às personagens de um autor, género ou época, mantendo-se ainda assim antológicos.

O último grande tipo de transficcionalidade, situada nos seus “confinos”, é a *captura*: quando “a história inicial é dada como ficcional, mas as ações ‘reais’ (nesta ficção) apresentam um paralelo com as da história original”; aqui, a diegese original está num “outro nível”, é englobada na nova e é tratada como ficcional (Saint-Gelais, 2011: 229-32). Na realidade, esta operação contradiz uma condição da noção do autor, a ocultação do carácter ficcional do texto fonte, mas, ao mesmo tempo, a transficção engloba o texto que captura e tem “uma ligação diegética” com ele, pois a nova história assemelha-se à primeira (Saint-Gelais, 2011: 234). Ou seja, há um paralelismo com a anterior, mas não há propagação propriamente dita, porque os dados diegéticos concretos são diferentes; a referência à história anterior é mais uma alusão,

mas uma alusão extensiva, e é estruturalmente decisiva na construção do novo texto. Este é um caso de charneira, que terá de ser explorado na parte empírica do trabalho. Saint-Gelais (2011: 251ss) fala ainda de *reenquadramentos ficcionalizantes* e *desficcionalizantes*, de *relações de força* entre os autores dos vários textos, através da disputa dos factos diegéticos, e da *prise en charge*, o facto de os dados da primeira ficção impulsionarem os eventos da segunda, mas estas relações são demasiado específicas, pelo que não serão consideradas.

Para além desta tipologia, o trabalho do autor é útil porque aborda a questão dos “sistemas”, ou “conjuntos transficcionais”, que incluem várias transficções. Saint-Gelais (2011: 303/4) nota que as relações anteriores dão-nos “uma perspetiva parcial”, porque a dinâmica transficcional inclui “forças que agem à escala do *conjunto* dos derivados transficcionais”; o problema é que, para além das noções de ciclo e série, “expressamente concebidas para pensar o funcionamento interno de conjuntos”, há “poucos instrumentos para [os] abordar”, em especial porque a sua coesão depende “de uma iniciativa de leitura”; o autor propõe, então, a “noção de sistema que oferece uma generalidade suficiente para pensar, dentro da sua diversidade, estes diferentes modos de constituição e de desenvolvimento”, e convida a uma “perspetiva decididamente dinâmica”, que reconhece o seu carácter provisório, heterogéneo e frequentemente não concertado. Mas, muitos conjuntos que o autor considera são associados *a posteriori*, ao passo que o nosso interesse está sobretudo nas estratégias concertadas de criação de propagações. Ryan (2013: 11/2) diz que a “transficcionalidade” e as operações que Saint-Gelais propõe “fornecem uma base teórica sólida para o estudo [do] fenómeno” descrito por Jenkins, tanto os *franchises* de narrativas populares como o *transmedia storytelling*. Apesar de ter de ser aplicada a outros *media* para além da literatura, esta tipologia é um ponto de partida precioso para o trabalho que pretendemos desenvolver.

Para além dos autores da área da intertextualidade literária, há outros que referem as reescritas. Thompson (2003: 103), por exemplo, refere obras como *Mary Reilly*, onde uma história popular (*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*) é “apresentada do ponto de vista de uma personagem diferente”, mas não menciona as reescritas; como não sabe o que lhes chamar, sugere “sequelas” ou “*spin-offs*”, mas assume que não são os mais adequados. Dena (2009: 116ss) conhece o trabalho sobre transficção e usa-o para distinguir as práticas transmediáticas, já que as reescritas são geralmente, ao contrário das NT, exercícios críticos e produzidos por autores diferentes. Diz que a transficcionalidade tem a vantagem de “fornece[r] um método de identificar diferenças entre mundos ficcionais”, mas revela também que “a noção

de autoria precisa de ser complicada”, explorada mais a fundo (Dena, 2009: 121/2).

## **2. A ADAPTAÇÃO DE HISTÓRIAS**

A área de estudos sobre a adaptação tem sido, desde o início, atravessada por intensas polémicas, que estão ainda longe de resolvidas. O próprio tema presta-se a isso: para Scolari (2013a: 47), estas práticas “sempre foram um tema candente”, tanto na academia, como fora dela. Para Bowie (2008: 185), a adaptação é “uma autêntica encruzilhada onde confluem as questões mais polémicas da teoria literária e cinematográfica.” E há outras áreas envolvidas. Os estudos revelam uma evolução, mas estão ainda submersos em preconceitos implícitos e parecem andar às voltas: certos argumentos, mesmo depois de rebatidos, são reintegrados, impedindo que se chegue a um consenso até sobre elementos basilares, como a definição do próprio objeto. Por isso, a organização deste subcapítulo não se guia tanto pela sequência de autores e trabalhos, mas sobretudo pela evolução dessas discussões e argumentos.

### **2.1. A evolução conturbada da área de estudos**

Apesar de muito populares, as adaptações são tradicionalmente desprezadas. Hutcheon (2006: XII, XIV, 2) diz que são julgadas “secundárias”, “menores e subsidiárias e certamente nunca tão boas como o ‘original’”, tanto pelos críticos como pelos académicos. Stam (2005: 3) indica os termos derogatórios usados para compará-las ao original: “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “vulgarização”, “violação”, “profanação”, até “assassinio”; são vistas como “parasitas” que “esmagam e vampirizam as suas fontes, ‘sugando a vida’ dos seus ‘anfitriões’.” A atitude prende-se, para Stam (2005: 4), com “uma constelação de preconceitos” e de “assunções profundamente enraizadas e frequentemente inconscientes sobre as relações entre as duas artes”, cinema e literatura. Na academia, os preconceitos devem-se, em grande medida, ao facto de os teóricos da adaptação procederem dos departamentos de Línguas e Literatura, onde nasce a área de “Cinema e Literatura” (e.g., Ray, 2000: 44/5). Portanto, a adaptação de que se fala é quase exclusivamente a de obras literárias ao cinema, abordada no seio de uma “relação de dependência” que opõe as duas artes (Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 13).

Em primeiro lugar, supõe-se a superioridade da literatura em relação ao cinema porque se assume “que as artes *mais antigas* são necessariamente artes *melhores*” (Stam, 2005: 4). McCloud (1994: 151) nota que a BD, apesar de ter vários séculos, “sofre da maldição de todos os novos *media*. A maldição de ser julgada pelos padrões dos velhos.” Na adaptação de livros a

filmes, a prioridade da literatura é dupla: ela é anterior ao cinema, e o romance adaptado é anterior à adaptação (e.g., Stam, 2005: 4). A obra original é favorecida em relação à sua “cópia” (e.g., Leitch, 2007: 6). Em segundo lugar, literatura e cinema são relegados para os campos da palavra e da imagem respectivamente, o que enfatiza a “valorização do verbal, típica de culturas enraizadas na palavra sagrada das ‘religiões do livro’”, a que Stam (2005: 5) chama “*logofilia*” e o seu reverso, a “iconofobia”, “rastreadável não só às proibições Judaico-Muçulmano-Protestantes dos ‘ídolos’, mas também à depreciação Platônica e Neoplatônica do mundo da aparência fenomenológica.” Martins (2011: 17) diz que “o Ocidente foi construído pela tradição greco-latina e pela narrativa cristã, em ambos os casos um *logos* que sendo palavra é também razão.” Ong (2005 [1982]: 150) acrescenta que a escrita é associada à introspecção típica do ascetismo cristão, e à “interpretação privada, individual da Bíblia” advogada pelo Protestantismo. Pela mesma lógica, a imagem, não sendo *logos*, não é mais razão. Isto gera uma “rivalidade amarga entre cinema e literatura (...) vista como uma luta Darwiniana até à morte em vez de um diálogo oferecendo benefício mútuo e fertilização recíproca” (Stam, 2005: 4).

Os estudos de cinema surgem entre a década de 1950 e 1970, coincidindo com os, ou até tendo origem nos, estudos da adaptação: usa-se as adaptações de romances ao cinema para conhecer a arte cinematográfica por comparação com a literatura, mas tentando ganhar um território próprio (e.g., Palmer, 2004: 258; Thompson, 2003: 74; Corrigan, 2010: 39). Um dos primeiros estudos sistemáticos sobre adaptação é *Novels into Film* (1957), de George Bluestone. O autor tenta defender o cinema; diz que as duas artes têm semelhanças, mas para conhecer o cinema é necessário atender às “suas qualidades únicas” (Bluestone 1957: v-vi). Bluestone (1957: 62, 31, 2) tem o mérito de notar que romance e filme diferem não só nos materiais, mas também nas suas “origens, convenções e audiências”: a audiência não tem sido estudada, mas são as suas “exigências [que] condicionam e moldam o conteúdo artístico”; diz, porém, que essas diferenças originam a “relação caprichosa entre romance e filme: abertamente compatível, secretamente hostil.” O filme é sujeito às exigências do *medium* como instituição, com o seu “modo de produção industrial” e censura oficial e não-oficial, o que contribui para um corpo de convenções muito diferente do da literatura: é por isso que toda a adaptação se torna uma “entidade artística” distinta e que “não há uma correspondência necessária entre a excelência de um romance e a qualidade do filme”; “o cineasta torna-se não um tradutor de um autor estabelecido, mas um novo autor no seu próprio direito” (Bluestone, 1957: 32, vi, 64, 62, 5). Por vários motivos, o trabalho de Bluestone é considerado “tendencioso” (Leitch 2003: 149),

mas ele marca a agenda das discussões sobre adaptação até hoje.

Este estudo, como muitos outros, evidencia uma resistência à relação entre artes, e a “preferência pela monomodalidade” de que falam Kress e van Leeuwen (2001: 1). Na banda desenhada, Marion (1993: 82/3) diz que há até quem advogue que o argumentista deve separar a criação do texto da do desenho, fechar-se na sua “torre de marfim”. Na literatura, os escritores tentam desenvolver formas mais difíceis de expressar em filme, centradas no pensamento e na complexidade psicológica das personagens, em detrimento do realismo e da ação (McLuhan, 2008 [1964]: 293; Bluestone, 1957: 46; Naremore, 2000: 5; Hutcheon, 2006: 56). Por seu turno, os cineastas preferem técnicas tipicamente cinematográficas, soluções visuais e realistas (Chatman, 1990: 163; Elliott, 2003: 218). A “*politique des auteurs*”, surgida em França na década de 1950, valoriza o cinema por elementos formais e estéticos, como a montagem, a *mis-en-scène* ou a estética da câmara, em detrimento da história (e.g., Cook & Bernink, 1999: 235; Naremore, 2000: 6). Defende-se que certos cineastas incutem nos filmes um estilo e visão pessoais, pelo que ganham o estatuto de “*auteurs*” e não têm mais de ser fiéis ao original literário, mas ao seu próprio estilo (Desmond & Hawkes, 2006: 45; Corrigan, 2010: 37).

A literatura e o cinema são, assim, vistos como sistemas semióticos “intraduzíveis, irreduzíveis” (Elliott, 2003: 2). Bluestone (1957: vi, 63) assume que os meios se influenciam, e que o filme não é só imagem, mas esta é principal e a música e o diálogo são “linhas subsidiárias na composição fílmica total.” O autor opõe-se à primazia do romance, mas considera as duas artes irreduzíveis. Em geral, há uma forte tendência para analisar os livros só como palavra e os filmes só como imagem, negligenciando a linguagem verbal (e o som) nos filmes e as ilustrações nos livros; não o sendo, os *media* são vistos como “puros” (Elliott, 2004: 3ss; Stam, 2005: 19). Paradoxalmente, múltiplos autores dos dois lados assumem que a literatura e o cinema se influenciam mutuamente (cf. Elliott, 2004: 4; Naremore, 2000: 5/6). Em primeiro lugar, estabelecem, para entender uma arte, analogias com outras (que nem sempre são acertadas) (e.g., Jost, 2004: 72); vê-se “palavras como imagens e imagens como linguagem” (Elliott, 2003: 2). Em segundo lugar, cada arte é influenciada por outras: há “remediação” (Bolter & Grusin, 1999). O cinema pede emprestadas às artes mais antigas, literatura, teatro e artes visuais, as suas técnicas consolidadas (McFarlane, 1996: 6), e certos romances usam técnicas cinematográficas (Naremore, 2000: 5/6; Cartmell, 2002: 143). Isto significa que cinema e literatura não são irreduzíveis: a literatura pode ser ilustrada e induz imagens mentais, e o filme é cruzado por signos linguísticos: legendas, diálogos, narração (e.g.,



Elliott, 2004: 2). Para Elliott (2004: 5), essa distinção “serve agendas mais do que a análise”.

André Bazin (2000 [1948]), num trabalho anterior ao de Bluestone, rejeita a postura da irreduzibilidade, propondo entender a adaptação como *digest* ou resumo da obra literária. Os meios são diferentes, e uma obra de um reproduzida noutra não é mais a mesma obra; mas a adaptação é uma forma de democratizar as grandes obras literárias, a “cultura” (Bazin, 2000 [1948]: 21/2). Para Bazin (2000 [1948]: 19, 22), a adaptação não pode ser vista apenas do lado da literatura, pois é um fenómeno muito mais amplo; a ideia de que “a cultura é inseparável do esforço intelectual nasce de um reflexo intelectualista burguês”, mas “há um prazer inegável em quebrar ou conquistar o hermetismo de uma obra de arte”; muitas adaptações filmicas são de facto pobres, mas permitem o “acesso mais fácil a um romance de outro modo difícil”, e “têm um valor indireto, pois foi demonstrado que a venda de um livro aumenta sempre depois de ele ter sido adaptado ao ecrã.” Múltiplos autores recentes confirmam esta ideia, nestes e em outros *media* (Whelehan, 2002: 6, 18; Parrill, 2002: 8; Thompson, 2003: 77; Hutcheon, 2006: 90). Bazin (2000 [1948]: 23, 25) defende que “a adaptação é esteticamente justificada (...) porque a obra adaptada até um certo ponto existe separada (...) [da sua] *forma*”, na consciência do público, onde ganha “autonomia”.

Contudo, trabalhos como estes, apesar de defenderem o cinema, inferiorizam-no. Os inícios do *medium* em espetáculos de feira, a sua popularidade massiva, espetacularidade e apelo aos sentidos fazem com que o cinema seja visto como inferior (e.g., Stam, 2005: 6/7; Geada, 1998: 30). Diz-se que as adaptações movem a história para uma forma cognitiva inferior, rebaixam-na (Hutcheon, 2006: 3). Stam (2005: 6/7) diz que a hostilidade deriva também: da “anti-corporalidade”, uma “aversão à indecorosa ‘corporalidade’ do texto filmico”, visto “como *obsceno*”, enquanto a literatura é vista “como canalizada num plano mais elevado, cerebral”; e do “mito da facilidade”, que consiste na “noção completamente desinformada e algo puritana de que os filmes são suspeitamente fáceis de fazer e (...) prazerosos de assistir”, porque: 1) realizar um filme é limitar-se a filmar o que está lá; e 2) não é preciso cérebro para o entender.

O cinema é também acusado de comercialismo. Ele é de facto sujeito a mais restrições económicas, pois é muito mais dispendioso (e.g., Abbott, 2008: 126; Stam, 2005: 16). Para Erskine e Welsh (2000: x), os filmes são “obscenamente caros de financiar.” Daí a necessidade de criar produtos mais apelativos (e.g., Ray, 2000: 42), nomeadamente através de adaptações de obras de prestígio, porque o risco é menor; a adaptação é uma forma de tirar vantagem do seu sucesso e ganhar legitimidade por associação a uma arte prestigiada (e.g., Andrew, 1984:

98; Geada, 1998: 30, 43; Naremore, 2000: 4; Stam, 2005: 41; Hutcheon, 2006: 5). O mesmo ocorre nas adaptações a ópera e musical (Hutcheon, 2006: 5, 87) e nas sequelas nos videogames (Zagalo, 2013a: par. 2). Mas, “a narrativa original tem frequentemente de ser domada e domesticada para a fazer comercialmente viável” (Abbott, 2008: 127). Apesar de ver os filmes como produtos diferenciados, Bluestone (1957: vi) diz que o “romance respeitável, em termos gerais, tem sido suportado por uma audiência pequena e letrada, (...) e permanecido relativamente livre de censura rígida”, enquanto que “a mercadoria de Hollywood [dirigida às massas] tem de dar lucro.” Bazin (2000 [1948]: 22) diz que a adaptação é democratizante, mas rebaixa-a como “mais uma mercadoria moderna”, “uma redução de esforço, que é a própria marca da nossa era”; estas formas “cada vez mais oferecem uma cultura estendida reduzida ao mínimo denominador comum das massas.” O cinema é visto como “uma prática perfeitamente comercial completamente exposta aos caprichos do mercado” (Ray, 2000: 41), um “saqueador” do romance (McFarlane, 1996: 6), fruto do “capitalismo industrial e da reprodução mecânica” (Naremore, 2000: 3). Benjamin (1982 [1936]: 224/5) também diz que “o culto da estrela de cinema, fomentado pelo dinheiro da indústria do cinema, preserva (...) o encantamento impostor de uma mercadoria”, mas também diz que o estado acríptico do cinema é uma consequência do contexto político, podendo, noutras circunstâncias, “promover crítica revolucionária”.

O discurso contra o cinema revela também uma distinção elitista entre alta cultura e cultura popular. Bluestone (1957: 32) diz que é a “motivação do lucro [que divide] o artista burguês da audiência massiva” (como se o cinema não fosse mais arte, mas indústria). Segundo Jensen (2002: 27), desde o século XVIII, entende-se que as artes estabelecem “um mundo à parte, em que (...) as classes privilegiadas eram convidadas a envolver-se numa contemplação desinteressada do belo, do verdadeiro e do bom”, sem “qualquer propósito ulterior.” Como diz Palmer (2004: 260/1), o texto fonte é visto “como arte erudita e a sua adaptação como cultura de massas”, porque a análise incide sobre originais de elevado valor, e não sobre adaptações em que “a escória de um romance sensacionalista ou medíocre [é] transmutado em ouro cinematográfico”. Bluestone (1957: viii) reconhece o viés de analisar só adaptações de grandes obras, mas diz que não tem acesso a bons filmes adaptados de maus romances (apesar de isto ser pouco credível). Como diz Stam (2005: 7), “as adaptações, nesta perspetiva, são as versões inevitavelmente ‘embrutecidas’ dos seus romances fonte, desenhadas para gratificar uma audiência (...) que prefere o algodão doce do entretenimento às delícias *gourmet* da literatura.”

Mais ainda, esta postura prende-se com a crença na intocabilidade da obra (Bazin, 2000

[1948]: 22; Naremore, 2000: 15). Como diz Fiske (1994: 110), “as obras de arte eruditas, elitistas são tipicamente valorizadas pelas suas qualidades únicas”, pelo que não devem ser “tocadas”. O argumento é por vezes justificado com a ideia de Benjamin (1982 [1936]), de que a “aura” do original é dissipada pela reprodução mecânica, mas o autor não fala de adaptações, e sim das cópias mecânicas da peça de arte única (como um quadro ou escultura). O que o autor omite é que a própria literatura é reproduzida mecanicamente, em série, pela imprensa. Como vimos, a arte imitativa tende a ser vista como inferior (e.g., Naremore, 2000: 13), entre ela tipos mais recentes, como os romances baseados em filmes, ou “novelizações<sup>22</sup>”, ou as sequelas no cinema e nos videogames. Para Stam (2000: 54), as metáforas típicas revelam uma atitude moralista, “ressoa[ndo] com tons de puritanismo Vitoriano” ou outros preconceitos.

Daí também que a crítica jornalística, académica e do público avalie o mérito das adaptações pela “fidelidade” ao texto original, se são ou não capazes de reproduzir o essencial das obras consagradas (e.g., Hutcheon, 2006: 6/7; Desmond & Hawkes, 2006: 2). Para Chatman (1990: 163), este discurso supõe que “o romance fonte é algum objeto sacrossanto cuja letra tanto quanto espírito o filme [tem] de seguir” e considera “o filme inadequado porque não ‘se lê’ como o romance.” McFarlane (1996: 8) diz que “o criticismo da fidelidade depende de uma noção do texto como tendo e rendendo ao leitor (inteligente) um ‘sentido’ único e correto a que o cineasta aderiu ou que de algum modo violou ou adulterou.” Este discurso é restritivo, pois sugere que “as intenções de um adaptador devem coincidir com as do autor do texto fonte” (Cardwell, 2002: 21). A linguagem usada está cheia de “metáforas ocultas que inapropriadamente puxam a adaptação para a dimensão moral humana”, como se elas devessem à fonte a fidelidade que uma pessoa deve a outra (Desmond & Hawkes, 2006: 41).

A maioria dos artigos durante muito tempo revela um discurso de perda, que lamenta o que é perdido na passagem para cinema, e ignora o que é ganho (cf. Stam, 2005: 3; Hutcheon, 2006: 37; Sanders, 2006: 12; Şahin & Raw, 2010: 73). Para Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 16), o discurso da fidelidade torna a análise num “exercício de negatividade, uma demanda para descobrir onde o cineasta se desviou do perfeito original”. Palmer (2004: 262) diz que a adaptação é vista como “uma ‘presença’ que significa e substitui a ‘ausência’ do texto fonte”, é avaliada “em termos do que ela não é”, anulada enquanto parte de uma “série textual”. As opiniões de Bluestone sobre o que o cinema é ou não capaz de fazer, como vimos, são discutíveis, apesar de o autor alertar que as suas conclusões são exploratórias (Bluestone, 1957:

---

<sup>22</sup> O termo em Inglês “*novelization*” deriva de *novel*, ou seja, romance, mas a tradução para Português como “romancização” ou algo do género soa estranha, pelo que preferimos usar o termo “novelização”.

vii). Estes artigos “normalmente avisavam os leitores das limitações do cinema” (Ray, 2000: 46).

Estes preconceitos e equívocos são, em grande parte, originados por uma atitude de defesa. McFarlane (1996: vii) diz que a crescente popularidade do cinema e a sua aproximação à “complexidade narrativa e riqueza mimética” da literatura fazem pensar que ele “substituiu o romance como a forma narrativa mais popular do século XX.” Pensa-se - com “medo histérico” ou expectativa - que o livro será substituído pelo cinema e televisão (Cartmell, 2002: 145). Assim, os literatos recorrem ao seu prestígio para defender a literatura, rebaixando o cinema (Hutcheon, 2006: 77). Esta é “ao mesmo tempo uma defesa da cultura e uma forma de esconder atrás de altos muros” (Bazin 2000 [1948]: 22). Ray (2000: 46) diz que, “receosos de ver o papel narrativo da literatura usurpado pelos filmes (...), estes críticos tipicamente us[am] o estudo da adaptação para escorar as muralhas periclitantes da literatura.” Para Leitch (2003: 168), a adaptação tem sido mantida à margem para “defender as obras literárias e a literatura contra a popularidade massiva do cinema, para valorizar a agência autoral e a originalidade num clima crítico cada vez mais oposto às duas...”. Na área do cinema, quer os defensores da tradutibilidade quer os adeptos da irredutibilidade visam tão-só legitimar esta arte.

### **Desconstruindo Preconceitos**

Entretanto, desde a década de 1960, apesar de constantes avanços e recuos, começa-se a desconstruir estes equívocos e a usar os achados do Estruturalismo e Pós-Estruturalismo para desenvolver um estudo mais rigoroso e imparcial (e.g., Naremore, 2000: 7; Stam, 2005: 8ss). Muitos autores tentam expor os preconceitos e ultrapassá-los, por exemplo, criando novas metáforas para descrever a adaptação de uma forma mais positiva e menos moralista, como “variação, versão, interpretação”, entre muitas outras (Sanders, 2006: 3). Para Whelehan (2002: 3), o problema “reside em trazer à tona os nossos próprios preconceitos conscientes e inconscientes e os dos outros sobre este tipo de estudo ‘híbrido’.”

O principal contributo do Estruturalismo para o estudo da adaptação é que trata “todas as práticas significantes como sistemas de signos partilhados produtores de ‘textos’ dignos do mesmo escrutínio cuidadoso que os textos literários” (Stam, 2005: 8). Ray (2000: 39) diz que o cinema e a literatura sugerem comparações porque são ambos narrativos: a Narratologia “legitim[a] essa comparação, demonstrando que, como meio de organizar informação, a narrativa não é específica de nenhum *medium*.” Assim, a análise estrutural permite entender melhor o sistema semiótico do cinema. Um bom exemplo é o de Metz (1964: 64), que tenta

perceber se o cinema pode ser considerado linguagem, concluindo que: “Não é porque o cinema é uma linguagem que nos pode contar histórias tão belas, é porque ele nos contou tais belezas que se tornou linguagem.” O cinema não é uma linguagem em si, mas engloba “expressividades anteriores: algumas são plenamente linguagens (o elemento verbal), outras só o são no sentido mais ou menos figurado (a música, a imagem, os ruídos)”; assim, a verdadeira “especificidade cinematográfica”, o “discurso filmico”, está na união de várias linguagens (Metz, 1964: 67, 71/2). Para Metz (1964: 60-2), o cinema partilha com a literatura a narrativa, mas ao mesmo tempo é “infinitamente diferente”, pelo que não “se deve crer obrigado a tratar as imagens ‘como palavras’”; é da capacidade que ele tem de “dizer as coisas” de forma diferente que resulta “a possibilidade bem como a necessidade das ‘adaptações’.”

Seymour Chatman fala mais sobre a adaptação, em *What novels can do that film can't (and vice versa)* (1980) e *Coming to Terms* (1990), procurando perceber como os dois sistemas semióticos corporizam a narrativa. O autor, como Metz e ao contrário de estruturalistas anteriores, centra-se nas diferenças entre os dois *media* e, em particular, na “adaptação filmica *imaginativa*, o tipo que consegue traduzir atributos literários, como o comentário do narrador, que não são facilmente adequados ao *medium*”, através de técnicas distintas (Chatman, 1990: 4/5). McFarlane, por seu turno, em *Novel to Film* (1996), dedica-se mais a fundo à adaptação, mas também tenta explicar as diferenças entre os dois *media*. Assume uma “abordagem estruturalista modificada”, que visa uma análise tão objetiva quanto possível (McFarlane, 1996: 201). O autor tem ideias bastante definidas sobre o que o cinema é ou não capaz de fazer, algumas das quais são entretanto rebatidas, mas, ao contrário de Bluestone, não faz afirmações cabais, fala sim de uma maior ou menor “docilidade” para expressar certos elementos.

O valor de trabalhos como estes está sobretudo no facto de descreverem os atributos do cinema de forma mais rigorosa, e de refutarem ideias erróneas que o inferiorizam em relação à literatura. Para McFarlane (1996: 29, 37, 195), esta área caracteriza-se por um “impressionismo subjetivo”, pela “incapacidade de reconhecer – ou, pelo menos, prestar a devida atenção – às diferenças na operação destes códigos”, e pela “ausência de metodologia para chegar a afirmações mais rigorosas e objetivas” sobre o processo de adaptação. Acusações de que a adaptação filmica “adultera” ou “viola” o romance original revelam “um conjunto complexo de equívocos sobre o funcionamento da narrativa nos dois *media*, sobre as diferenças irreduzíveis entre os dois, e um falhanço em distinguir o que pode do que não pode ser transferido” (McFarlane, 1996: 12). Leitch (2003: 153, 159) diz que nos estudos da adaptação há várias

falácias que vigoram em lugar de princípios teóricos, e que muitas inferências resultam de uma “adivinhação cada vez mais instruída”. Segundo Palmer (2004: 261), as adaptações são “uma ocupação crítica secundária popular de professores de Inglês que gost[am] de ir ao cinema (mas frequentemente [têm] pouca ou nenhuma formação acadêmica na área).”

No entanto, a análise estrutural do cinema falha por vezes porque o estuda por analogia à literatura, através de métodos linguísticos. Para Stam (2005: 35), estes métodos “criaram mais confusão do que clareza” e são pouco elucidativos até sobre o romance, sobre questões “que funcionam acima e para além” das gramaticais. Elliott (2003: 2) diz que a tendência para aplicar “princípios categóricos desenvolvidos para a poesia e a pintura a romances e filmes é na pior das hipóteses desapropriada e na melhor parcial.” Para Ray (2000: 40/1), os críticos formados numa arte estão predispostos “a atender apenas a como uma obra funcion[a] dentro da tradição do seu próprio *medium*”; eles deveriam ter reconhecido a “completa intertextualidade” da narração popular, mas muitos limitam-se a tratar “todas as narrativas da mesma forma, simplesmente transpondo métodos desenvolvidos para o estudo da ‘alta’ literatura.” A tendência para a monomodalidade leva a que um autor dedicado a uma arte ou disciplina não consiga entender claramente as características das restantes linguagens (Kress e van Leeuwen, 2001: 1, 4). Este estudo exige a adequação dos métodos e um conhecimento informado do novo meio para permitir tirar conclusões pertinentes.

Um outro ponto é que, sobretudo desde os anos 1990, o “discurso da fidelidade” é contestado como critério de avaliação. Bluestone (1957: 62) já o faz, a seu modo, ao dizer que o filme é automaticamente diferente da fonte e o cineasta é “um novo autor no seu próprio direito”, mas mantém o tom pejorativo ao dizer coisas como que, por isso, a “destruição” do romance “é inevitável”. Andrew (1984: 100) diz que este discurso é “inquestionavelmente a mais frequente e mais cansativa discussão da adaptação”. Para Chatman (1990: 4/5), este é um tema “popular”, mas “oco”. Para McFarlane (1996: 8, 10), “nenhuma linha crítica tem tanta necessidade de reexame - e desvalorização”; ela leva à “supressão de abordagens potencialmente mais compensadoras” e ignora a convergência entre artes. Para Hutcheon (2006: 31), esta retórica é “moralmente carregada”, e, para Leitch (2003: 161/2), como critério de avaliação, é uma falácia. Para Brooker (2010: 108) esta é, de todas as hierarquias entre literatura e cinema, a atitude “mais teimosa, e mais fútil e enganosa”.

A primeira questão que se coloca é se é possível transferir o sentido da fonte para a adaptação. Alguns defendem que sim. Bazin (2000 [1948]: 20) diz que isto é possível porque

literatura e cinema não são irredutíveis; é impossível ser fiel à “forma”, à “manifestação visível, do estilo”, mas, para uma adaptação ter sucesso, basta que “os cineastas tenham suficiente imaginação visual para criar o equivalente cinemático do estilo do original, e que o crítico tenha olhos para o ver.” A “idolatria da forma” omite que o essencial é “a invenção de personagem e situação”; estas só existem “através da forma”, da linguagem e do estilo, mas estes estão “ao serviço” da narrativa, do pensamento, que pode expressar-se “através de outra encarnação” (Bazin, 2000 [1948]: 22/3). Klein (1981: 11, 9) defende que uma adaptação pode produzir “equivalentes cinemáticos imaginativos dos recursos verbais da literatura”; mas, os resultados só são satisfatórios “quando o género do filme coincide com o espírito e o género do texto literário”. Esta posição sugere que há um *conteúdo* autónomo, “espírito” ou “essência” que pode ser transferido, se se achar equivalentes no novo sistema de expressão (cf. Andrew, 1984: 100; Elliott, 2003: 4; Hutcheon, 2006: 10). Elliott (2003: 136) nota que o “espírito” refere-se geralmente ao “espírito ou personalidade do autor”, ou a sua “intenção, imaginação ou estilo”.

Os autores estruturalistas têm uma visão idêntica, mas menos mística, baseada na distinção entre história e discurso. McFarlane (1996: vii) dedica-se a perceber “o que pode ser transferido de um *medium* para outro (essencialmente, a narrativa) e o que, sendo dependente de diferentes sistemas de significação não pode ser transferido (essencialmente, a enunciação).” O que é comum é a *narrativa* (conteúdo), as funções da ação, padrões estruturais e simbólicos e os complexos psicológicos das personagens; já a *enunciação*, o “aparelho expressivo que governa a apresentação – e receção”, exige um processo de “adaptação propriamente dita”: que se encontre equivalências dos elementos do romance, através dos recursos específicos do novo *medium* (McFarlane, 1996: 20, 195/6). McFarlane (1996: 14) distingue-se por salientar que, se o cineasta pretender ser “fiel” ao original deve “tentar preservar as principais funções cardinais”, mas pode decidir não o fazer. Alguns autores defendem que a equivalência é possível só ao nível da estrutura básica da narrativa. Andrew (1984: 100), por exemplo, diz que “o esqueleto do original pode, mais ou menos minuciosamente, tornar-se o esqueleto de um filme.” Estes autores defendem que “os adaptadores podem na melhor das hipóteses apenas localizar analogias estilísticas e estruturais entre os dois sistemas” (cf. Elliott, 2003: 194/5). McFarlane (1996: 196) diz que a “distorção efetiva” das principais funções cardinais em adaptações “é muito mais rara do que a insatisfação geral expressa pelas adaptações levaria a esperar.” Isto deve-se talvez ao facto de a estrutura profunda poder ser mantida enquanto se faz outras mudanças significativas (Klein, 1981: 10). Para Elliott (2003: 136, 150/1), a crença na

existência de um “espírito” do texto que pode ser transferido (conceito “psíquico” da adaptação) transforma o conteúdo numa espécie de “fantasma”, ao passo que a concepção “genética”, de que é possível transferir a estrutura profunda, assenta na separação entre forma e conteúdo “ao nível categórico mais alto da narrativa” mas não ao nível “dos signos individuais”.

Mas, muitos perguntam *a quais elementos* da obra fonte deve a adaptação ser fiel ou onde reside esse “espírito” ou “essência” que devem ser preservados (e.g., Andrew, 1984: 100; McFarlane, 1996: 8/9; Stam, 2000: 57/8; Cahir, 2006: 15; Desmond & Hawkes, 2006: 40). O adaptador ou “tradutor” tem de decidir, segundo os seus próprios valores, o que é crucial e supérfluo (Cahir, 2006: 15). As equivalências não resultam de um paralelismo linear entre as duas obras, mas de uma interpretação, que é sempre pessoal e muitas vezes divergente (e.g., Stam, 2005: 15; McFarlane, 1996: 9; Desmond & Hawkes, 2006: 40). O próprio Bazin (2000 [1948]: 20) admite que “a *equivalência em significado das formas* (...) é a refração de uma obra na consciência de outro criador.” Esta dificuldade é explicável pela teoria da leitura. Como vimos, um escritor não define tudo sobre as personagens, ações e mundo que apresenta no seu livro; dá apenas algumas pistas, e o leitor tem de adicionar o que falta mentalmente, o que cada um faz à sua maneira (e.g., Iser, 1980; Fish, 1980). Por isso, segundo Iser (1980: 55), cada “texto é potencialmente capaz de várias diferentes realizações...”. O que o adaptador faz, como por qualquer leitor, é preencher as falhas segundo o que “*imagina* no processo” e não o que está de facto lá (Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 11/2). Praticamente todos os autores dizem que as tentativas de adaptação “literal” geralmente fracassam, porque a adaptação não vinga como objeto autónomo; a literalidade é impossível (e.g., Bazin, 2000 [1948]: 20; Stam, 2005: 17; Desmond & Hawkes, 2006: 34; Abbott, 2008: 112). Hutcheon (2006: 16, 149) diz: “Transposição para outro *medium*, ou mesmo movimento dentro do mesmo, significa sempre mudança”; a adaptação é “repetição sem replicação”. MacKinnon (1986: 3) diz que, até em filmagens de peças de teatro, que parecem “transparentes”, “cada escolha de corte ou ângulo de câmara medeia a receção da produção original.”

A leitura assenta sempre em suposições sobre o que o autor terá querido dizer, as suas putativas intenções, mas elas nunca são claras. Segundo Stam (2000: 57/8), as intenções podem ser “mascaradas” voluntariamente pelo autor, por várias razões, e ele pode até não ter consciência delas; mais ainda, “as intenções expressas de um autor não são necessariamente relevantes, uma vez que os críticos literários avisam contra a ‘falácia intencional’, instando-nos a ‘confiar no conto não no contador’.” Umberto Eco (2003: 2, 5/6) diz que sempre colaborou com



os tradutores dos seus romances, para esclarecer as suas intenções, mas por vezes descobriu que o seu texto poderia frutiferamente ser entendido de outro modo. Mas, muitas vezes, o autor já não está vivo para ser consultado. Como essas intenções são tão difíceis de determinar, o que geralmente se defende como sendo o “espírito” do original é tão-só a leitura do próprio crítico (e.g., Hutcheon, 2006: 107; Barthes, 1977: 147). Certeau (1988: 171) e Jenkins (2013: 33) concordam que a defesa de um significado “secreto” ou “correto” que só alguns (os críticos) alcançam é o discurso de uma elite que despreza as interpretações dos leitores como impróprias, heréticas ou insignificantes, em virtude das próprias (que *também* são legítimas, mas não *as únicas* legítimas). A interpretação é, assim, usada como uma “arma cultural, uma reserva privada de caça”, que “condena os consumidores à submissão” (Certeau, 1988: 171). McFarlane (1996: 9) diz que “o crítico que implica com falhas de fidelidade está na realidade a dizer nada mais do que: ‘Esta leitura do original não corresponde à minha desta e desta forma’.” Elliott (2003: 140) nota que a maioria dos ensaios sobre adaptações cita “críticos literários como autoridades sobre o que um romance ‘significa’”.

Certos autores defendem que, para além da fidelidade à letra, também a fidelidade ao “espírito” é impossível (e.g., Andrew, 1984: 100), “teoricamente possível só num sentido trivial” (Leitch, 2003: 161) ou que não existe tal essência transferível (e.g., Stam, 2005: 15; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 18; Bluestone, 1957: 5). Stam (2005: 15, 18) diz que uma obra literária é uma “estrutura aberta”, inserida num “contexto ilimitado” de ligações a outros textos e vista “através de grelhas de interpretação sempre em mutação”; por isso, “não pode haver qualquer equivalência *real* entre romance fonte e adaptação”; o filme pode dar “os contornos da história básica”, mas o texto atual será sempre diferente. Para Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 18), “a história, por assim dizer, nunca se separa da narração.” Para Desmond e Hawkes (2006: 34), “literatura e cinema são alhos e bugalhos.” Erskine e Welsh (2000: vii), menos radicais, dizem que teatro e cinema são dois meios “não inteiramente intermutáveis.” Muitos concordam que esse “espírito” e a fidelidade da adaptação não podem ser testados de forma objetiva, porque não há um método consensual e diferentes pessoas podem considerar a mesma adaptação fiel (ou infiel) por preservar (ou não) elementos que cada um considera essenciais na obra fonte (e.g., Sanders, 2006: 20; Hutcheon, 2006: 10). Esta postura, chamada da “especificidade” dos *media*, surge como oposição à da “fidelidade” (Corrigan, 2010: 31; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 13/4). Ela assume (por vezes com razão) que a defesa da *possibilidade* de transferência corresponde à defesa do *dever* de transferir, de ser fiel. Stam

(2005: 18) diz que a “teoria da ‘equivalência’” é por vezes o disfarce sob o qual se esconde a “teoria da fidelidade”. Saint-Gelais (2011: 35) também diz que este modelo faz com que as alterações sejam “vistas mais como desvios (felizes ou infelizes) a este princípio do que como uma contribuição à ficção original”. Para Andrew (1984: 100), esta postura assume que a adaptação deve reproduzir o original exatamente, tratando-o como um “precedente legal”.

Paradoxalmente, vários autores (e.g., Klein, 1981: 3; Shohat, 2004: 23; Cahir, 2006; Serelle; 2007: 83), entre eles alguns que defendem a *intradutibilidade* (e.g., Stam, 2005: 25; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 19), dizem que a adaptação deve ser vista como *tradução*. Para Stam (2005: 25), esta metáfora “sugere um esforço bem intencionado de transposição intersemiótica, com as perdas e os ganhos inevitáveis típicos de qualquer tradução.” Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 19) defendem que a adaptação é como a tradução porque “ênfatiza as diferenças entre textos em vez das suas semelhanças.” Linda Cahir (2006: 8, 14, 16) tem uma teoria própria sobre a questão: o termo “tradução” é talvez mais adequado do que “adaptação”, pois a *adaptação* biológica ocorre quando uma *mesma* entidade muda para se adaptar ao ambiente, mas *traduzir* é “transportar um texto de uma linguagem para outra”, não há “uma mutação da matéria original”, e sim a emergência de um texto “*materialmente diferente*”; por isso, o tradutor de literatura a cinema enfrenta “os mesmos desafios”, tem a mesma “hierarquia de propósito” que o tradutor; a adaptação é sempre uma interpretação da fonte.

Shohat (2004: 23) explica que os “discursos pós-estruturalistas sobre tradução desafiam o idioma da ‘fidelidade’ e ‘traição’ que assume uma correspondência inocente” entre textos; estudos recentes revelam que a “tradução envolve sempre já atos de mediação, construtividade, e representação.” Hoje, assume-se que todo o tradutor é um traidor, como se diz. Para Certeau (1988: x), “dentro das limitações impostas por outra língua e outra cultura, a arte da tradução contrabandeia um milhar de invenções que, ante os olhos ofuscados do autor, transforma o seu livro numa nova criação.” Eco (2005: 7/8, 46) explica que “traduzir” é “dizer a mesma coisa noutra língua”, mas é muito difícil saber “qual é *a coisa*”, pelo que se tenta “dizer *quase* a mesma coisa”; mas isso exige que se identifique o sentido visado pelo autor. Na falta de “pistas adequadas”, é preciso “assentar em conjecturas”, pelo que há quem diga que a equivalência é impossível; a tradução é uma “*negociação*”, onde, “para obter alguma coisa, se renuncia a outra qualquer – e no fim as partes em jogo deveriam ficar com uma sensação de razoável e recíproca satisfação, à luz do áureo princípio de que não se pode ter tudo” (Eco, 2005: 45, 16).

Quando à ideia de Cahir, Leitch (2012: 98/9) diz que ela “coloca as questões da

fidelidade num esclarecedor novo contexto”, mas presume que os textos têm significados fixos e, contraditoriamente, vê a “tradução” como um ato de interpretação, em que o novo autor pode expressar a sua visão. Mas, o objetivo da tradução *não é fazer uma leitura pessoal da obra*, e sim manter a máxima fidelidade possível. Eco (2005: 15, 26) explica que, apesar de isso nunca ser totalmente possível, “traduzir” é “construir um duplo do sistema textual que, sob uma certa descrição, possa produzir efeitos análogos no leitor”, ao nível semântico, estilístico e “passional”; o objetivo é atingir uma “equivalência de significados”. Eco (2003: 3-5) diz que, “na tradução propriamente dita há (...) a obrigação ética de respeitar o que o autor escreveu”, ainda que, por vezes, isso só seja conseguido “sendo *literalmente infiel*”; mas a adaptação não tem tal responsabilidade, e o seu consumo não invalida ler o livro, porque não supomos “(a não ser que [sejamos] particularmente subdesenvolvidos)”, que ela retrata o livro em si. A analogia da tradução baseia-se na assunção de que *não se pode evitar trair*, para argumentar que a adaptação *não é uma traição* (ou que o é, mas isso é desculpável porque não há alternativa). Para Palmer (2004: 262), é o discurso da fidelidade que vê a adaptação como “uma espécie de tradução”; este tropo é útil mas “distorce” as coisas, pois o objetivo da tradução não é alterar o original, “como as adaptações frequentemente fazem.” Serelle (2007: 83) diz que o intercâmbio de conteúdos entre *media* não deve ser visto como tradução literal, mas como um esforço crítico e criativo. A metáfora da tradução tende a superiorizar o texto literário, mantém a lógica da fidelidade e não permite ver a adaptação como obra autónoma (Naremore, 2000: 8; Hutcheon, 2006: 16; Palmer, 2004: 262/3). Para Abbott (2008: 112), “a adaptação através de *media* não é tradução a não ser no sentido mais vago.” Para Leitch (2008a: 71), ela envolve “uma variedade maior de tarefas culturais do que a metáfora da tradução é capaz de explicar.”

Mas, a posição de que os *media* são irredutíveis é demasiado radical. Até os autores que a defendem, como diz Elliott (2003: 1), se colocam, paradoxalmente, também do lado oposto. Nenhum afirma que não há qualquer semelhança entre literatura e cinema, ou entre original e adaptação, pois, se não fosse possível transferir alguma coisa, não seria possível falar de *adaptação*. Andrew (1984: 102/3) admite que conseguimos relacionar elementos de *media* distintos, porque todos estão “condenados à conotação”: “a um certo nível de abstração, estes sistemas têm semelhanças”, em especial no seu uso ficcional; logo, a adaptação é “possível, ainda que nunca perfeita”. Chatman (1990: 163) diz que os “críticos mais sofisticados tratam romance e filme como experiências narrativas independentes, ainda que análogas...”. Welsh (2007: xvi) frisa que “os clássicos intocáveis e ‘infiláveis’ têm sido regularmente tocados e

filmados, por vezes com bons resultados.” Para Elliott (2003: 134, 4), estes dogmas “conspiram para apresentar a adaptação como uma impossibilidade teórica”, mas a prática cultural confirma que ela é, mais do que possível, “ubíqua”; este “nó crítico” é causa de “muitos dos problemas que flagelam os estudos da adaptação em particular e os estudos do romance e do filme em geral e pela sensação comum de que os académicos da adaptação estão atrasados em relação aos tempos críticos.” Corrigan (2010: 33) crê que tanto o discurso da equivalência como o da especificidade são impositivos, discursos de “autoridade e moralidade, que sugerem como as adaptações filmicas e as nossas perspetivas sobre elas” são baseadas em “atitudes culturais e assunções intelectuais”. Em suma, achamos necessário reconhecer que: a) afirmar que há a *possibilidade* de transferência (parcial) de sentido entre dois *media* não equivale a defender a *necessidade* de o fazer; e b) os meios são realmente diferentes, pelo que uma adaptação nunca poderá *ser* o original, ou *igual* a ele, mas se não fosse possível transferir algo, a adaptação não seria identificada como tal, nem seria um tema de análise. Como diz Sérgio Sousa (2001: 17), o cruzamento e as relações intersemióticas entre artes são complexos e “não se podem definir nos termos de relações de identidade nem de exclusão mútua absolutas.”

Nas adaptações entre *media*, mesmo quando se visa a fidelidade, as mudanças são inevitáveis, por vários motivos. Quando se muda para um meio semioticamente diferente, é necessário “transcodificar”, encontrar forma de expressar os significados num conjunto diferente de signos (e.g., Hutcheon, 2006: 43). No caso da adaptação de literatura a um meio performativo como o cinema ou o teatro, a informação tem de ser dramatizada, “transcodificada em fala, ações, sons e imagens visual”, tem de ser “tornada visível e audível”, processo em que “há inevitavelmente uma certa dose de re-acentuação e refocagem de temas, personagens e intriga” (Hutcheon, 2006: 39/40). Como diz Jost (2004: 79), “não se pode mecanicamente transferir conceitos forjados num domínio para outro domínio.” Isto aplica-se a todos os *media*. Nas palavras de Gaudreault e Marion (2004: 61), “qualquer processo de adaptação tem de ter em conta os tipos de ‘encarnações’ inerentes a este encontro”, entre ideia e material.

Uma questão, que pode justificar em boa medida a sensação de perda nas adaptações filmicas de romances, é a necessidade de fazer cortes: um romance é muito mais longo do que um filme; por isso, é necessário cortar ou resumir uma boa parte da história, para se conseguir fazer um filme de duração confortável (e.g., Hutcheon, 2006: 19, 37; Thompson, 2003: 75; Klein, 1981: 9; Elliott, 2003: 196). Abbott (2008: 115) diz, por isso, que a adaptação a cinema e teatro é “uma arte cirúrgica.” Algumas peças de teatro também têm de ser abreviadas quando

são adaptadas ao cinema (Leitch, 2007: 99). Segundo Klein (1981: 9), a realização desses cortes “não tem de excluir a fidelidade ao principal impulso da narrativa” (seja ele qual for). Mas, pode também ser preciso “explicar certos temas e até detalhes de intriga” em mais pormenor, quando se corta elementos que no romance dão ocasião à audiência para “juntar as peças” (Hutcheon, 2006: 19). Mais ainda, no caso da adaptação de contos, não é necessário o mesmo trabalho de concisão; pode até ser necessário expandir o material do original, usando-se frequentemente outros contos do mesmo autor (e.g., Hutcheon, 2006: 19). Pode, por isso, ser argumentado que a forma literária mais próxima do filme é o conto e não o romance (e.g., Naremore, 2000: 7). Pela mesma lógica, o meio mais apto para adaptar romances é a televisão, porque, como a história é distribuída em vários episódios, há mais tempo para desenvolver toda a ação constante no livro (e.g., Welsh, 2007: xvii; Cartmell & Whelehan, 2010: 4).

As circunstâncias dos diferentes *media* são também, como vimos, claramente diferentes (e.g., Andrew, 1984: 106; Erskine & Welsh, 2000: viii; Abbott, 2008: 114). O cinema tem muito mais restrições do que o romance (e.g., Cook & Bernink, 1999: 323) e a televisão ainda mais que o cinema (Thompson, 2003: x, 38/9; Mittell, 2010: 79). Em comparação, o romancista “só precisa de tempo, talento, papel e caneta” (Stam, 2005: 16). McCloud (1994: 197) também admite que a criação de BD exige apenas “caneta ou lápis e papel”; os obstáculos no “negócio” dos *comics* “empalidecem em comparação ao que um cineasta ou dramaturgo têm de enfrentar.” Na literatura, “questões de infraestrutura material surgem só no ponto de distribuição, enquanto no cinema elas surgem” desde o início; ele “envolve milhares de escolhas, sobre *performers*, orçamento, local, formato, adereços, e por aí fora” (Stam, 2000: 16/7). Isto também ocorre nas séries televisivas e peças de teatro musicais, onde, para atrair um mercado suficiente, pode ser preciso “alterar os detalhes culturais, regionais ou históricos do texto que está a ser adaptado” (Hutcheon, 2006: 30). Ao mover-se para um *medium* diferente, uma adaptação tem de se adaptar “a outro contexto – outra duração, outro formato, (...) outro tipo de audiência – (...), e isto exige transformação” (Kress & van Leeuwen, 2001: 102). A censura, para Stam (2005: 42), também é “específica do *medium*”: “*media* escritos como o romance gozam geralmente de mais liberdade sexual do que um *medium* mediado por massas como o cinema”, apesar de que “as adaptações podem também tornar a fonte *mais* ousada.” Para Thompson (2003: 39), a censura na televisão é ainda mais rigorosa.

Mais ainda, uma obra literária é quase sempre criada por uma única pessoa, enquanto que um filme é uma obra coletiva, criada por uma grande equipa (e.g., Stam, 2005: 17; Marion,

1993: 80). O realizador é geralmente creditado como o principal adaptador, e tem mais controlo sobre o filme (e.g., Desmond & Hawkes, 2006: 45/6). Ainda assim, em primeiro lugar, é o argumentista que adapta o texto fonte, os produtores são quem toma muitas das decisões, e toda a equipa (editores, diretores de fotografia ou efeitos especiais, cenógrafos, etc.) dá também o seu contributo para a adaptação, apesar de que têm de ser fiéis ao argumento, mais do que à obra original (Stam, 2005: 22; Hutcheon, 2006: 85; Desmond & Hawkes, 2006: 45). Os atores em particular têm a função de *interpretar* as falas, os gestos, modos de falar e de estar das personagens, tendo de completar elementos que não são especificados nem no romance nem no argumento (Stam, 2005: 22), tal como acontece no teatro (Forster, 1977 [1927]: 72; Hutcheon, 2006: 80/1). A banda desenhada pode, como a literatura, ser criada apenas por uma pessoa, ou possuir “uma dupla assinatura: do argumentista e do desenhador” (Marion, 1993: 81/2). Em outras artes, como o musical, ópera, bailado, teatro radiofónico e nos *media* digitais, a adaptação também é um processo colaborativo (e.g., Hutcheon, 2006: 80/1).

Por tudo isto, mesmo quando a adaptação visa ser “fiel”, “a mudança é inevitável (...) e com as mudanças vêm correspondentes modificações na valência política e até no sentido das histórias” (Hutcheon, 2006: XVI). Para McFarlane (1996: 196), a “consciência de que alguns elementos têm mais possibilidades do que outros de sobreviver à transferência deveria demover os comentadores e críticos de inutilmente castigar um filme por não reproduzir o seu sentido do texto original.” Para Stam (2005: 16), essa exigência “ignora os processos efetivos de fazer filmes, as importantes diferenças nos modos de produção.” Quem diz cinema, diz outros meios.

Mas, talvez o principal motivo para as adaptações serem tão frequentemente criticadas é que a maioria dos casos analisados se baseia em grandes obras literárias, o que faz com que seja, à partida, muito difícil satisfazer as expectativas (e.g., Thompson, 2003: 76; Hutcheon, 2006: 29). À partida, uma obra prima já atingiu a “perfeição”, pelo que é difícil igualá-la, quanto mais suplantá-la (Naremore, 2000: 7). Como diz Leitch (2003: 161), as adaptações nunca *serão* os originais, que “serão sempre melhores a serem eles mesmos”. O medo de defraudar as expectativas leva a que muitos cineastas evitem a adaptação de clássicos (Naremore, 2000: 7), ou a que o façam num espírito de fidelidade (Scolari, 2013a: 121). Mesmo Hitchcock, que produz múltiplas adaptações e não se preocupa com a fidelidade, no caso da adaptação de *Rebecca*, de Daphne du Maurier, um romance muito popular à época, vê-se obrigado a manter-se próximo do original (e.g., Naremore, 2000: 11/2). Mas, em outros meios, e quando o original não é altamente valorizado, não há tal exigência (e.g., Stam, 2005: 15; Hutcheon, 2006: 121;

Corrigan, 2010: 33). A mesma liberdade de reinterpretar é dada quando a obra fonte é polémica ou “contra-cultural” (Cartmell, 2002: 27), ou é antiga e já foi adaptada várias vezes, o que “estimula a necessidade de inovação” (Stam, 2005: 41/2).

A fidelidade é um critério inadequado também porque não garante a qualidade da adaptação, quer como adaptação, quer como obra autónoma. Como vimos, a adaptação “literal” resulta geralmente mal (e.g., Desmond & Hawkes, 2006: 42). Outras adaptações parecem ser fiéis, mas fazem alterações significativas, por exemplo, quando ajustam a história à sensibilidade atual (Leitch, 2007: 100) ou às convenções do novo meio (MacKinnon, 1986: 3). Outras ainda são claramente “infiéis”, pois reinterpretam profundamente o original, mas ainda assim têm sucesso crítico e económico (e.g., Bluestone, 1957: 114; Klein, 1981: 10). Isto também ocorre quando o adaptador é altamente reputado, como Shakespeare ou Hitchcock (e.g., Leitch, 2003: 163; Welsh, 2006: 2; Hutcheon, 2006: 177).

Na realidade, nada impede que uma obra adaptada seja melhor do que aquela em que se baseia, só porque é posterior (e.g., Thompson, 2003: 75; Desmond & Hawkes, 2006: 41; Cahir, 2006: 13; Welsh, 2007: xvi). Eco (1993 [1979]: 62/3) diz que a reescrita de uma obra literária pode permitir-nos “descobrir-lhe possibilidades e valências ocultas”; “certos romances tornam-se mais belos quando recontados, porque se transformam em ‘outros’ romances.” Para Chatman (1990: 163), é óbvio que “o cinema não pode reproduzir muitos dos prazeres de ler romances, mas pode produzir outras experiências de valor paralelo.” Como nota Hutcheon (2006: 36/7), não é impossível que o próprio autor original reconheça as mudanças feitas pela adaptação como uma melhoria. Leitch (2003: 155/6) diz que uma falácia nos estudos da adaptação é a de que os “romances são melhores do que os filmes”; isto pode ser verdade em alguns filmes destinados às audiências massivas, ou nos “maus velhos tempos antes de Olivier e Welles”, mas, hoje, insistir neste argumento é ignorar o “cinema-como-ele-é” e perpetuar a hostilidade com que as “formas representacionais enraizadas sempre saudaram novos rivais”. A própria literatura nem sempre foi considerada superior (Leitch, 2012: 93/4). Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 146ss), por exemplo, acha a tragédia (teatro) melhor do que a epopeia (literatura).

Stam (2005: 15/6) sublinha que “é a adaptação no cinema, particularmente de romances, que tem sido especialmente castigada e obrigada a um padrão absurdamente rigoroso de ‘fidelidade’”. A ideia de uma adaptação definitiva e fiel não vinga em outros *media*”, como o teatro ou a música. Klein (1981: 2) lembra que, “quando, por exemplo, a novela de Bandello *Romeo and Juliet* foi transformada por Shakespeare em drama, e mais tarde

orquestrada numa composição de ballet por Tchaikovsky e Prokofiev, a controvérsia ou/ou raramente se levantou.” Dentro da literatura, os exercícios adaptativos também são bem recebidos e até aclamados. Bolter e Grusin (1999: 49) dizem que, quando as refeituras estão no mesmo *medium*, elas são vistas com entusiasmo, pois crê-se que “não viola[m] a suposta santidade do *medium*”, que vigora até recentemente, ainda que cada vez menos.

A fidelidade é também questionada por influência de correntes pós-estruturalistas como a Desconstrução, que desconstrói: a possibilidade de uma interpretação unívoca e final das obras; a superioridade do “Autor”, que é “fissurado” como “ponto de origem da arte”, visto como um “artefacto do ego”; e a valorização da “originalidade artística”, em virtude de uma “abordagem não-originária de todas as artes” (Stam, 2005: 8/9). O trabalho de Derrida sublinha que “o prestígio aurático do original não se opõe à cópia; pelo contrário, (...) [ele] é *criado* pelas cópias, sem as quais a própria ideia da originalidade não tem sentido” (Stam, 2005: 8). Esta corrente expõe a natureza circunstancial, cultural de assunções tidas como universais.

Percebe-se, a esta nova luz, que a primazia dada à literatura é desajustada, em primeiro lugar, porque ela não é de todo a arte mais antiga. Isto faz sentido só quando é comparada ao cinema, televisão e *media* subsequentes, mas ela é precedida pela linguagem oral, o teatro ou a pintura. A narrativa tem origem na narração oral, que inclui “som, gestos e expressões faciais”, de modo que contar histórias é, desde o início, um “fenómeno multimodal” (Grishakova & Ryan, 2010: 4). Tende-se a ignorar os antecedentes da literatura, mas a sociedade humana torna-se letrada só “muito tarde na sua história, e a princípio só em certos grupos. O *homo sapiens* existe há entre 30.000 e 50.000 anos. O manuscrito mais antigo data apenas de 6.000 anos atrás” (Ong, 2005 [1982]: 2). Mas, a cultura da escrita está tão enraizada que se torna difícil conceber a comunicação e o pensamento por outros parâmetros (e.g., Ong, 2005 [1982]: 2). As últimas décadas, como vimos, exibem um interesse crescente na intertextualidade, mas a adaptação, no sentido lato, como propagação do conteúdo de um texto a outro, sempre existiu (e.g., Ryan & Thon, 2014: 3). Ela não se resume de todo às adaptações de literatura a cinema.

Em segundo lugar, a noção de “original” é recente. Especialmente elucidativa é a “questão Homérica”. Ong (2005 [1982]: 18ss) explica que um dos principais focos dos estudos poéticos desde há séculos são as epopeias de Homero, a *Iliada* e a *Odisseia*, vistas, em cada época, como espécimes perfeitos dos valores artísticos vigentes. A nossa cultura presume que a imaginação poética tem origem no “génio” do autor, que deve evitar materiais pré-fabricados, ou expressá-los de forma original, mas, desde o século XVIII, começa a tornar-se claro que Homero



combina rimas pré-feitas, fórmulas e *clichés*, isto é, que muito do seu texto, não só a história, mas as próprias rimas, não são originais (e.g., Ong, 2005 [1982]: 22/3; Murray, 1997: 153). Os temas também são estandardizados, emprestados da narrativa oral, de modo que, “em vez de um criador, tínhamos um trabalhador de linha de montagem” (Ong, 2005 [1982]: 23). Na época de Homero já há escrita, mas a cultura oral ainda está enraizada. Dadas as evidências, os estudiosos investigam a cultura anterior à escrita, a “oralidade primária” (Ong, 2005 [1982]).

Os poetas orais apreciam fórmulas porque elas são a única forma de memorizar ideias. O texto escrito permite registrar o pensamento, recuperá-lo a qualquer momento e organizá-lo, mas a cultura oral, não tendo escrita, tem de memorizar a informação para a conservar, e a melhor forma é através de mnemónicas, fórmulas pré-estabelecidas e provérbios (Ong, 2005 [1982]: 11, 138/9; Copley, 2001: 32). Ong (2005 [1982]: 21-4, 138ss, 143) diz que, na cultura oral, não é possível criar estruturas elaboradas, científicas, ou narrativas lineares ou longas, pois o contador não as consegue lembrar e organizar; o poeta oral não memoriza um “texto”, ele lembra “os temas e fórmulas que ouviu” de outros e “costura[-os] à sua própria maneira” em cada narração. Como diz Miller (2008: 47), os mitos e lendas orais são usados livremente e passados entre *media*. Assim, a narrativa oral tem uma noção distinta de originalidade, que resulta da “interação entre o bardo [e] a audiência presente” (Ong, 2005 [1982]: 143/4). Ryan (2008: 395) diz que os textos “herdam o carácter transiente da palavra falada”, “em parte memorizados, em parte improvisados”; os “mundos narrativos” são instáveis, e o bardo não é o seu autor ou proprietário, “mas o porta-voz de uma cultura”.

A escrita, quando surge, ganha um poder inusitado porque liberta espaço na mente “para pensamento mais original, mais abstracto”, permitindo, assim, o estudo científico (Ong, 2005 [1982]: 24, 9). Este é, segundo Ong (2005 [1982]: 25), o primeiro choque entre culturas mediáticas. Nos manuscritos, o contador desaparece do ato comunicativo (Ong, 2005 [1982]: 145/6), mas o texto e a identidade do autor são fixados. Ainda assim, a escrita é o privilégio de uma minoria (e.g., Copley, 2001: 32; Lewis, 1985 [1964]: 5). A cultura oral continua a predominar durante séculos (Ryan, 2008: 396; Ong, 2005 [1982]: 9). A memória mantém a sua natureza fragmentária (Copley, 2001: 70). Os manuscritos parecem um registo auxiliar da narração oral (Ong, 2005 [1982]: 26) e as histórias continuam a ser públicas (Ryan, 2008: 396). Na Idade Média, segundo Lewis (1985 [1964]: 11, 208-11), a cultura tem um “carácter avassaladoramente livresco”; os escritores baseiam-se o quanto podem em outros e são “muito crédulos nos livros”, referindo-os extensivamente como se tentassem provar que não estão a

“inventar”; cada tema é, por isso, continuamente retrabalhado: um autor retrabalha outro, que retrabalha outro, e por aí fora; eles raramente criam histórias novas, mas dão sempre “nova vida” aos textos anteriores, reproduzem pedaços inteiros da obra anterior e adicionam outros próprios, de modo que o resultado “não pode ser atribuído a um único autor”. Por isso, não há preocupação com a fidelidade (e.g., Bazin, 2000 [1948]: 24). E quase todas as obras podem ser consideradas adaptações ou reescritas (Ryan & Thon, 2014: 3; Ong, 2005 [1982]: 130/1).

A mudança mais radical surge com a introdução da imprensa. Ong (2005 [1982]: 116) e McLuhan (2008 [1964]: 182) notam que ela é o primeiro sistema de produção em massa, a primeira linha de montagem, que transforma a obra de arte numa mercadoria. O domínio do visual, em detrimento do auditivo, floresce com a imprensa, que “reifica a palavra, e, com ela, a atividade poética”, ao separar o texto impresso letra a letra, num processo mecânico, sempre igual, e não visualmente criativo como a caligrafia (Ong, 2005 [1982]: 116/7, 119/20). Esta “frieza”, aliada à maior legibilidade, permite uma “leitura rápida e silenciosa”, que distancia leitor e escritor, promove o individualismo e a introspeção, e dá a sensação de que o texto é autónomo, acabado, completo; o manuscrito incorpora “glosas e comentários marginais (que muitas vezes [são] introduzidos no texto em cópias subsequentes)”, pelo que está sempre a evoluir, mas a imprensa “fecha o pensamento em milhares de cópias” iguais, definitivas, o que influencia o trabalho científico (Ong, 2005 [1982]: 120, 129/30). Para McLuhan (2008 [1964]: 181), o principal legado da imprensa é talvez o “desprendimento”, a “capacidade de agir sem reagir”, enaltecidos, desde o Renascimento, pela ciência. É por volta dos séculos XVII e XVIII que surge o romance como o conhecemos hoje (Ong, 2005 [1982]: 146; Cobley, 2001: 67). Em finais do século XVIII, surge a primeira legislação de defesa dos direitos de autor (Foucault, 1992 [1969]: 47/8). O conceito de “autor”, com autoridade legal sobre a obra, e o de obra “original” que deve ser preservada são, assim, conceitos modernos, produtos do romantismo e do alto modernismo (e.g., Ong, 2005 [1982]: 131; Kinder, 1991: 59; Palmer, 2004: 261/2; Sanders, 2006: 34). Só é possível avaliar a fidelidade de uma adaptação quando o mundo original é rastreável e fixo (Ryan, 2008: 398, 396). É só então que se passa a rejeitar a imitação e a valorizar a originalidade e o génio dos criadores (e.g., Moraru, 2001: 24; Hutcheon, 2006: 3/4). Para McLuhan (2008 [1964]: 181), a cultura da palavra está tão enraizada que é difícil para os académicos aceitar práticas que comprometem os princípios do “homem tipográfico”.

Ong (2005 [1982]: 131) diz que as teorias da intertextualidade, surgidas em meados do século XX, causam choque, porque vêm “contrariar a estética isolacionista de uma cultura

tipográfica romântica”, em especial “os escritores modernos, agonizantemente conscientes da história literária e da intertextualidade *de facto* das suas próprias obras”. Harold Bloom (1991 [1973]: 20, 17) descreve a “ansiedade da influência”, uma melancolia que os poetas modernos sentem ao perceber que não podem evitar a influência dos seus antecessores; dedica-se, então, a traçar “o ciclo vital do poeta forte”, que deve “ler mal” os outros, e “desobstruir um espaço de imaginação para si próprio”, apropriando as influências de forma imaginativa e pessoal. É também neste contexto, entre a alta cultura das universidades e museus e a baixa cultura das feiras e parques de diversões, que surgem os filmes, o que antecipa “uma longa sucessão de ansiedades e alegações sobre a relação dos filmes com as outras artes” (Corrigan, 2010: 38). Mas, a adaptação, apesar de não receber esse nome, é igualmente comum na literatura, que começa por adaptar os mitos e lendas da tradição oral e do teatro. A reescrita literária é, para Moraru (2001: 7), “o ‘motor’ da história literária no Ocidente”. Segundo Kinder (1991: 59), no século XVIII, “as adaptações paródicas de obras clássicas [são] consideradas altamente criativas.” *Ulysses* (1997 [1920]), de James Joyce, baseado na *Odisseia* de Homero, é, como diz Lodge (2011 [1991]: 101), “provavelmente o mais celebrado e influente exemplo de intertextualidade na literatura moderna.” Stam (2000: 61) nota que o romance, como o filme, “tem consistentemente canibalizado outros géneros e *media*”, “repetidamente saqueando ou anexando artes vizinhas”. Para Bowie (2008: 155), o cinema apenas assume “as práticas intertextuais que caracterizaram a literatura de todos os tempos...”. Como diz Hutcheon (2006: 35), é quando há mudança de *media* que as adaptações “se encontram mais enredadas nas embrulhadas de debates sobre a especificidade dos *media*”.

Em alternativa ao discurso da fidelidade, vários autores defendem que a adaptação deve ser pensada através da noção de dialogismo ou intertextualidade (McFarlane, 1996: 10; Cartmell, 2002: 28; Naremore, 2000: 12; Palmer, 2004: 258; Stam 2005: 27; Hutcheon, 2006: 21; Welsh, 2007: xiv; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 20/1). Ela permite perceber que todas as obras se constroem sobre uma rede de relações contínua com outras obras (e.g., Barthes, 1977: 146; Todorov, 2006 [1979]: 20; Sanders, 2006: 3). Tanto os estruturalistas como os pós-estruturalistas “exibem um entusiasmo por conexões que transgridem fronteiras textuais”, vendo-as como um elemento chave da construção dos textos e da forma “como fazem o seu trabalho cultural” (Palmer, 2004: 258). Ray (2000: 39) diz que, dada a sua posição privilegiada, os teóricos de Cinema e Literatura deviam ter percebido “que as histórias (e as histórias populares em particular) dependem para a sua legibilidade de (...) uma intertextualidade que

inclui não só o cinema e a literatura, mas também todos os outros *media*.” Para Stam (2000: 64), a adaptação é “menos uma tentativa de ressuscitação de uma palavra originária do que uma volta num processo dialógico contínuo”. Esta abordagem permite transcender o “modelo dual fonte/adaptação que exclui não só todos os tipos de textos suplementares mas também a reação dialógica do leitor/espectador” (Stam, 2005: 27). Apesar de o termo intertextualidade assumir vários sentidos, ele favorece uma nova conceção do sentido, “uma visão resistente a noções enraizadas de originalidade (...), singularidade e autonomia” (G. Allen, 2005: 6). Para Hutcheon (2006: 21), estas teorias permitem ver os textos como “mosaicos de citações que são visíveis e invisíveis, sonoras e silenciosas”. A própria existência de adaptações deve lembrar-nos que “não há tal coisa como um texto autónomo ou um génio original que pode transcender a história”, mas também que “este facto não deve ser lamentado” (Hutcheon, 2006: 111).

Leitch (2003: 162/3) explica que a “obsessão” pela fidelidade mantém-se porque “as adaptações levantam questões sobre a natureza da autoria que seriam difíceis de responder sem [esse] baluarte”. Mas, a figura do autor, como diz Foucault (1992 [1969]: 70/1), nem sempre existiu, pelo que é possível “imaginar uma cultura em que os discursos circulassem e fossem recebidos” sem ela, no “anonimato de um murmúrio.” Para Barthes (1973: 101), o Texto é um “tecido” de vozes, onde o sujeito se “desfaz”: “qual aranha que se dissolvesse ela mesma nas secreções construtivas da sua teia.” Por isso, estes autores dizem que o autor está “morto”. Para Leitch (2003: 163), os escritores e realizadores continuam a ser vistos como *autores* por causa da “atração duradoura da originalidade *de alguém* como um valor artístico e a necessidade que os comentadores continuamente sentem de identificar uma única inteligência formadora como o criador de uma dada obra.” Esta questão coloca-se sobretudo na literatura porque, como vimos, em outros *media*, a criação é o resultado do trabalho de uma equipa, cujos contributos para o sentido da obra é necessário (e.g., Watson, 2003: 134; Copley, 2001: 207). Mais ainda, acusações de falta de “originalidade” são “um argumento insustentável no contexto de uma cultura pós-moderna de empréstimos e *bricolage*” (Sanders, 2006: 34). Nos novos formatos e suportes tecnológicos, as narrativas derivativas, entre elas as cocriações e a ficção fã, como as antigas narrativas orais, são “menos susceptíveis a reivindicações de ‘autoria’” (Copley, 2001: 208). Graham Allen (2005: 5) diz até que, hoje, “não é mais possível falar de originalidade ou singularidade do objeto artístico...”. Cartmell (2002: 28) assume que “talvez a busca por um ‘original’ ou um único autor não seja mais relevante num mundo pós-moderno onde a crença num significado único é vista como uma demanda infrutífera.” Isto não significa

que o Autor morreu; há até quem note que a sua figura é hoje mais relevante, porque tem uma exposição mediática maior (e.g., Watson, 2003: 133). Mas, a noção de originalidade está muito mais ligada ao que se faz com ideias já existentes do que ao uso exclusivo de ideias novas.

Esta lógica favorece os estudos sobre os modos de produção e receção de cada meio (e.g., McFarlane, 1996: 21/2). Andrew (1984: 104-6) propõe que os estudos da adaptação devem fazer “uma viragem sociológica”; ela não deve ser vista como “uma prática monolítica a ser evitada”, pois pode dizer-nos “muito sobre o sentido que o cinema tem do seu papel e aspirações de década para década”, e sobre as suas “necessidades e pressões culturais”, funcionando como “um instrutivo barómetro da época”. Andrew (1984: 106) recomenda:

Usemo-la não para travar batalhas sobre a essência dos *media* ou a inviolabilidade de obras de arte individuais. Usemo-la como usamos todas as práticas culturais, para compreender o mundo do qual ela vem e aquele para que ela aponta. (...) Precisamos de estudar os filmes em si, como atos de discurso. Precisamos de ser sensíveis a esse discurso e às forças que o motivam.

McFarlane (1996: 200) também diz que é importante conhecer as condições de produção das adaptações: “Um filme não é meramente (talvez nem sequer primeiramente) uma adaptação; ele é também um filme do seu tempo e este facto terá influência no tipo de adaptação que ele é.” Para Palmer (2004: 263), a maior ou menor semelhança entre original e adaptação é motivada por razões sociológicas, que é preciso conhecer.

Os Estudos Culturais e suas subcorrentes marcam, então, os estudos da adaptação, ao tentar transcender hierarquias estabelecidas e fronteiras entre *media*, vistos como produtos culturais igualmente válidos (Stam, 2005: 9/10). Estas correntes ensinam que “ser segundo não é ser secundário ou inferior; da mesma forma, ser primeiro não é ser originário ou autoritativo” (Hutcheon, 2006: XIII). O pós-modernismo traz “um novo vocabulário e perspectiva sobre relações entre o real e a imagem, e o presente e o passado”, em resposta ao advento dos novos *media* eletrónicos e da crescente tendência para a repetição e as refeições (Brooker, 2010: 109). O principal contributo destes autores é que quebram com a hierarquia entre cultura “alta” e “baixa” (Cobley, 2001: 207). Para Moraru (2001: 24), o modernismo já considera ambas as formas culturais, mas mantém a divisão; o pós-modernismo abole-o. Os *media* atuais criam uma “nova forma de infraestrutura cultural”, que mantém, lado a lado, tanto as formas eruditas como as populares; e qualquer artefacto “pode ser estudado pelo seu significado inerente – como ‘texto’” (Jensen, 2002: 27/8). Para Scolari (2013a: 224), a lógica da remistura é favorecida pela inclusão no “mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas”; abole-se “a

distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original.”

Estes contributos levam também a que a adaptação seja vista como “interpretação” do texto fonte, que cada um tem o direito de fazer à sua maneira (e.g., Desmond & Hawkes, 2006: 1/2; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 16). Um texto gera várias interpretações; uma adaptação é uma das interpretações possíveis, “sempre inevitavelmente parciais, pessoais, conjunturais, interessadas” (Stam, 2005: 25). Leitch (2003: 161) lembra que as falhas no texto, “do mesmo modo que são o motor do envolvimento narrativo para a audiência, são a licença para os tipos de invenções filmicas que elevam as adaptações a mais do que servis transcrições.” Para Abbott (2008: 108), “todos os escritores, não só os grandes, que pegam numa história e escrevem a sua própria versão, estão envolvidos em interpretação adaptativa”. Então, uma adaptação é sempre uma apropriação do sentido do texto anterior (e.g., Andrew, 1984: 97). Como diz Hutcheon (2006: 18, 20), ela constitui “um processo duplo de interpretar e depois criar algo novo”; o adaptador apropria, toma “posse da história de outro, (...) filtrando-a (...) através da própria sensibilidade, interesses e talentos” e é por isso que a adaptação “não é cópia servil; é um processo de tornar o material adaptado nosso.” Ray (2000: 45) lembra que, à luz de Derrida, a adaptação “não é simplesmente uma imitação desbotada de um original autêntico superior: é uma ‘citação’ enxertada num novo contexto, e assim inevitavelmente refuncionalizada.” Brooker (2010: 114) diz que “uma adaptação simultaneamente ‘refuncionaliza’ tanto a forma como o conteúdo do texto fonte de modo a falar criticamente sobre as circunstâncias culturais e políticas modificadas do seu próprio tempo”; assumi-lo permite ultrapassar a ideia de “falta de inventividade e novidade sugerida pela descrição de Jameson do pós-modernismo”, e entender a “originalidade” como a “prática de uma refeitura imaginativa”.

Uma adaptação pode ter várias intenções, pode querer ser “fiel” à obra fonte ou não (e.g., McFarlane, 1996: 8ss; Naremore, 2000: 12; Hutcheon, 2006: 6; Abbott, 2008: 113). Para Sanders (2006: 18), essa diversidade de intenções reflete-se no “vasto vocabulário de termos” usados para descrever o fenómeno. Para além do objetivo do lucro, por vezes classificado de “comercialismo crasso” (McFarlane, 1996: 7) mas que *todos* os produtos comerciais têm, a adaptação pode visar homenagear o original, reproduzindo-o de forma “fiel” ou seguir outra via (Hutcheon, 2006: 7; McFarlane, 1996: 22). O adaptador pode querer, mesmo tentando ser fiel, atualizar uma história antiga ao novo público (Klein, 1981: 10), “corrigir” aspetos ideológicos ou artísticos, expor ideias censuradas no original ou amenizar aspetos polémicos (e.g., Stam, 2005: 42/3). Stam (2005: 43) chama “normalização estética” (*aesthetic mainstreaming*) à operação,

comum em adaptações televisivas e de Hollywood, em que se evita a experimentação em função do “modelo dominante de narração”, baseado nos princípios aristotélicos e num final feliz, e em que se “purga” a “ambiguidade moral, a interrupção narrativa e a meditação reflexiva”, para apelar a uma audiência massiva. O adaptador também pode fazer mudanças para expor a sua visão pessoal ou para aproveitar as qualidades do *medium* ou da sua equipa, de um ator, por exemplo (e.g., Bowie, 2008: 154/5; Stam, 2005: 34; 2000: 72). Por vezes, o fito é mesmo interrogar ou criticar o texto anterior (e.g., Naremore, 2000: 12; Hutcheon, 2006: 20; Klein, 1981: 12; McFarlane, 1996: 22). Para Sanders (2006: 9), as “apropriações” sugerem uma “aquisição hostil”, demonstrando que a “adaptação pode também ser opositiva, até subversiva.” Ela pode, no limite, tentar suplantar ou fazer esquecer o texto fonte (Hutcheon, 2006: 7). O que é expresso em qualquer enunciado depende “dos interesses da prática comunicativa em que o discurso é inserido” (Kress & van Leeuwen, 2001: 115). Esses interesses influenciam a escolha da história e as alterações feitas, e também a estética da adaptação (Hutcheon, 2006: 106). Mas, as alterações também podem não ser intencionais (Stam, 2005: 34).

Ora, sempre que a intenção não é manter a fidelidade ao original, este critério não faz sentido: a adaptação não pode ser considerada mal sucedida por não fazer algo que não se propõe fazer (e.g., Abbott, 2008: 113; McFarlane, 1996: 22). Cardwell (2002: 22/3) diz que, se o mérito do original é avaliado pelo que o *seu* autor tenta fazer (as *suas* intenções), a adaptação deve igualmente ser avaliada pelas intenções do próprio autor e não pelas de outro. McFarlane (1996: 194/5, 11) diz que uma coisa é o cineasta decidir manter-se próximo do original, “outra muito diferente é o crítico limitar a sua visão do filme ao seu sucesso comparativo a este respeito”; tanto a intenção de fidelidade como a de transformação podem gerar um resultado “inteligente e atrativo”. Stam (2005: 17) e Leitch (2003: 161) dizem mesmo que a fidelidade literal é, não só impossível, mas *indesejável*. Muitas adaptações falham porque não conseguem impor-se como objeto autónomo (e.g., Hutcheon, 2006: 20; Cartmell & Whelehan, 2010: 2). É muitas vezes quando se distanciam do original que se tornam mais criativas (e.g., Palmer, 2004: 263; Hutcheon, 2006: 172/3; Sanders, 2006: 20). Para Abbott (2008: 112), os bons adaptadores “são saqueadores; eles não copiam, eles roubam o que querem e deixam o resto.” A qualidade da adaptação depende da sua própria “visão e talento” (Klein, 1981: 12).

Mais ainda, o discurso habitual é de perda, mas numa adaptação também se ganha. Mesmo quando se visa ser fiel, “encontrar equivalentes estilísticos” em outro *medium* é, para Andrew (1984: 100), “o oposto de um processo mecânico.” Para Chatman (1980: 140), a

mudança de *medium* tem limitações, mas a recepção “inteligente” deve reconhecer igualmente “os triunfos que eles encorajam.” A adaptação deve impor-se por si mesma especialmente porque muitas vezes o público não conhece o original, pelo que não experiencia a adaptação *como adaptação* (e.g., McFarlane, 1996: 21; Whelehan, 2002: 4; Sanders, 2006: 22; Hutcheon, 2006: XV). As alusões pontuais a outras obras (como as paródias e reescritas) exigem o conhecimento da fonte para serem compreendidas (Genette, 1982: 450; Ryan, 2008: 391). Mas, as adaptações mais comuns não o exigem (e.g., Genette, 1982: 450; Hutcheon, 2006: 127; Brooker, 2010: 113), apesar de que isso torna a experiência mais rica (e.g., Sanders, 2006: 22; Hutcheon, 2006: 127). Como diz Genette (1982: 450), a significação dos hipertextos é autónoma “e assim, duma certa maneira, suficiente. Mas suficiente não significa exaustiva.” Hutcheon (2006: XV) acrescenta que a oscilação que ocorre na experiência da adaptação entre ela e o original funciona ao contrário sempre que “lermos o romance depois de vermos a sua adaptação filmica”, pois ela “não é hierárquica, ainda que alguma teoria da adaptação o seja.”

### **Mapeamento dos estudos da adaptação**

Alguns dos principais autores que se dedicam à desconstrução destes preconceitos são Robert Stam (2000, 2005), Thomas Leitch (2003, 2007, 2008a), Kamilla Elliott (2003, 2004), James Naremore (2000), Robert B. Ray (2000) e Linda Hutcheon (2006), esta mais centrada em estabelecer novas bases teóricas. Stam (2005) chama a atenção para os contributos do Estruturalismo e Pós-Estruturalismo, Desconstrução e Estudos Culturais, em particular as teorias da intertextualidade e do dialogismo, que permitem transcender os preconceitos associados à adaptação. Naremore (2000), Ray (2000) e Leitch (e.g., 2007, 2008a) fazem revisões pertinentes da literatura existente. Leitch (2003: 149) descreve as principais falácias da teoria da adaptação, procurando “reclamar para [ela] mais do poder que ela merece.” Elliott (2003: 4) descreve uma série de “formas heréticas como críticos, cineastas, comentadores e audiências se atreveram a separar a forma do conteúdo” e analogias que deixam implícitas diferentes conceções da adaptação, e têm sido usadas para “alimentar rivalidades interdisciplinares”.

Isto faria supor que os novos estudos pudessem avançar. Quase todos os autores rejeitam os principais equívocos, mas continuam a discuti-los e, apesar de tudo, os preconceitos persistem: as adaptações continuam a ser vistas como um modo secundário e inferior, a sua legitimidade tem ainda de ser justificada, as artes continuam a ser vistas como rivais (e.g., Naremore, 2000: 13; Elliott, 2004: 17; Hutcheon, 2006: XIII; Leitch, 2007: 3; Cartmell, 2012:



3). Leitch (2008a: 63) diz que os estudos da adaptação continuam “assombrados pelos conceitos e premissas que repudiaram em princípio mas em que continuaram a basear-se na prática.” Assim, “apesar da sua história venerável, prática disseminada e aparente influência, a teoria da adaptação permaneceu tangencial ao impulso do estudo fílmico porque nunca foi empreendida com convicção e rigor teórico” (Leitch, 2003: 149). Andrew (1984: 96) diz que o discurso sobre adaptação é muitas vezes “a área mais restrita e provinciana da teoria fílmica”. McFarlane (1996: 194) diz que “é deprimente perceber o estágio limitado, experimental em que o discurso permaneceu.” Ray (2000: 38) pergunta: “Porque é que este tópico, obviamente central para a educação fílmica humanista, originou tão pouco trabalho distinto?” Para Cardwell (2002: 25), é necessária “uma compreensão mais realista, complexa e matizada da adaptação.” Para Elliott (2003: 1, 133), os estudos “expressam uma insatisfação crescente com os paradigmas e metodologias que governam a área”; persiste a sensação de que ela “fic[a] deploravelmente para trás dos tempos críticos.” Já nesta década, Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 11) dizem que “a teoria da adaptação progrediu muito pouco desde os anos 1950”, tendo “firmemente resistido a adotar novas perspetivas críticas.”

Um dos preconceitos que persiste, apesar de ter sido já eficazmente desconstruído, é o da fidelidade. A grande maioria dos académicos começa por recusar a fidelidade como critério de avaliação, mas continua fixada em discutir no que ela consiste e em usá-la para compreender o valor e o efeito das adaptações (e.g., McFarlane, 1996: 194; Cardwell, 2002: 23/4; Leitch, 2008a: 64; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 11/2). Para Naremore (2000: 9), a maioria dos autores continua a ver as adaptações como formas de dizer o mesmo. Leitch (2007: 1/2) diz que a fidelidade é um dos princípios que os autores repudiam na teoria, mas mantêm na prática. Mais ainda, alguns criticam outros por rejeitarem o critério e o manterem na prática, e depois fazem o mesmo. Por exemplo, Cartmell e Whelehan (2010: 3/4, 6) dizem que a defesa da fidelidade deriva de um conhecimento deficitário das formas literária e fílmica, e que se deve evitar “inúteis comparações ‘olho por olho’”, mas criticam, por exemplo, o cinema *mainstream* anglo-americano por raramente se tentar “elevar aos desafios da ficção modernista”, preferindo os romances realistas. Ora, “elevar-se” sugere que a ficção modernista é superior, e é natural que o filme *comercial* se baseie em formas literárias *comerciais*, como o realismo literário de tantos grandes clássicos, e não a formas *experimentais*, como o modernismo. Cartmell (2012: 26) diz que as adaptações “oferecem uma fuga para outro mundo, um tempo retratado como mais simples e feliz”, despidendo o “texto original do que é visto como desagradável”. Como diz

Stam (2005: 43), muitas adaptações recorrem à “normalização estética”, mas todas as formas de arte são um escape à vida real, e muitos livros também normalizam. Cartmell (2002: 143) diz ainda que uma parte da compilação que coedita vai desde “(o que alguns podem encarar como) o sublime [livros de Virginia Woolf] até ao ridículo”, dos filmes de Walt Disney, “cujas produções desavergonhadamente sepultam as suas fontes literárias, dando prioridade à imagem visual e à transformação do ‘produto’ Disney numa mercadoria.” Mas, se a fidelidade não é obrigatória, de que deveriam “envergonhar-se”? Os filmes da Disney são “ridículos”? As “fontes” destes filmes são sobretudo contos orais, cuja origem não se conhece, logo, não podem ser “sepultadas”; e as histórias são, pelo contrário, reavivadas pela propagação. Se dão prioridade à imagem visual, é natural, porque são *filmes*, mas os livros infantis também o fazem. Leitch (2007: 6), por seu turno, diz que “a fidelidade faz sentido como um critério de valor só quando podemos ter a certeza de que o modelo é mais valioso que a cópia.” Mas como podemos ter essa “certeza”? E se “a cópia” for uma paródia, não pode ser valiosa?

Por outro lado, o preconceito também é identificado onde pode não residir. Por exemplo, Cartmell e Whelehan (2010: 2) consideram que tipologias como as propostas por Andrew (1984) e Elliott (2003) escondem “juízos de valor e uma hierarquização” dos tipos de adaptação, e superiorizam a literatura. A tipologia de Andrew (1984), que descreveremos adiante, associa realmente certas adaptações à busca de audiência, mas o autor é da área do cinema, e defende a autonomia das adaptações filmicas. A tipologia de Elliott (2003: 133ss) nem sequer descreve tipos de adaptações, mas conceções e analogias implícitas no discurso sobre adaptação, que revelam como ela é concebida *por outros*. A autora visa justamente contrariar as guerras entre cinema e literatura, e, na nossa opinião, o seu texto não revela grandes contradições.

Entre todos os autores consultados, há dois que assumem o critério da fidelidade. Erskine e Welsh (2000: xiii) admitem, com pesar, que a sua posição não está na “moda”, mas, para todos os que apreciam e “respeitam” a literatura, a fidelidade da adaptação filmica ao original literário “deveria ser uma consideração óbvia e importante”, pois só a “referência ou respeito pelo texto que está a ser tratado” permite avaliar a adaptação de forma coerente. Welsh (2006: 1-5; 2007: xiv) centra-se na questão da “verdade”, que é questionada no “mundo pós-moderno”, e desadequada na ficção, mas acha que deveria ser possível “questionar a exatidão” das adaptações e defender a fidelidade; admite que um filme é uma entidade autónoma, que alguns são populares justamente porque não são fiéis e que uma adaptação não tem de ser “literal”, mas muitos esperam “que ela seja próxima do livro, e não uma absoluta traição.”

Erskine e Welsh (2000: xv) dizem que o plágio, de que os filmes são amiúde acusados, poderia “mais amavelmente ser chamado de inter-fertilização criativa”. Mas, para Welsh (2006: 5), “a fidelidade, o rigor e a verdade são todos importantes mecanismos de medida” das adaptações de fontes literárias e dramáticas. Não cremos que estes autores tenham “reconstruído” a fidelidade como critério de avaliação, e achamos que são demasiado fortes nas críticas a autores com opiniões distintas, como Andrew (*vide* Erskine & Welsh, 2000: xiii), mas têm a vantagem de serem honestos, e de salientarem que a fidelidade não pode ser tão liminarmente rejeitada. Stam (2000: 54/5) reconhece que “a noção de fidelidade (...) contém efetivamente o seu grão de verdade”, apesar de que isso “não deve levar-nos a endossá-la como um princípio metodológico exclusivo.” Desmond e Hawkes (2006: 43) defendem que ela “não deve ser usada como um termo de valor para julgar o mérito dos filmes”, até porque não há um método seguro para medi-la, mas ela deve ser usada como “um termo descritivo que leva a uma discussão muito mais interessante sobre a complicada relação entre texto e filme.”

Estes problemas são difíceis de ultrapassar porque os estudos continuam fechados na área do cinema e literatura, que se supõe ser o contexto adequado (Leitch, 2008a: 64). Cartmell e Whelehan (2010: 1) dizem que os estudos têm “tendido a ocupar um lugar incómodo entre os dois, talvez tendendo sobretudo para os departamentos de literatura.” Mesmo os autores especializados no cinema são muitas vezes formados em literatura (e.g., Leitch, 2007: ix), tendendo ou a sobrevalorizá-la ou a assumir uma postura defensiva. Mas, como tentam autonomizar o estudo do cinema do da literatura, a adaptação fica sobretudo a cargo dos departamentos de Línguas e Literatura, muitas vezes em cursos como “Dickens / Shakespeare e Cinema” (e.g., Leitch, 2003: 149/50; Thompson, 2003: 74/5). Muitos continuam a chamar à área “Literatura e Cinema” (Ray, 2000; Stam, 2005), ou “Literatura no Cinema/Ecrã” (Cartmell & Whelehan, 2010; Corrigan, 2010; Cahir, 2006). Sérgio Sousa (2001) revela uma atitude muito positiva quanto às relações intersemióticas entre cinema e literatura, apesar de manter o foco nestes dois *media* e de falar de uma “recepção literária do cinema”. Ora, já Bazin (2000 [1948]: 19) diz que “a literatura é apenas parte de um fenómeno cuja amplitude é muito maior.”

Apesar do nome, muitos destes estudos incluem outros *media*, sobretudo o teatro como fonte, e a televisão como meio da adaptação. Cardwell (2002: 1, 3), por exemplo, estuda as adaptações de romances (clássicos) à televisão (britânica), procurando libertá-las “do quadro teórico e conceptual restritivo” das adaptações a cinema, e apreciar a sua “estética e relevância cultural particulares”, incentivando o estudo de adaptações em outros *media*. Sue Parrill (2002:

3) dedica-se à adaptação de romances de Jane Austen a cinema e televisão; limitar-se a uma só autora, diz, parece limitado, mas as adaptações são tantas que justificam o foco. Elliott (2003: 3) concorda que, como os romances vitorianos são muito adaptados, eles formam “lugares particularmente ricos e variegados” de investigação. Quanto ao teatro, MacKinnon (1986: 1) estuda a adaptação de tragédias gregas a cinema, centrando-se nas dificuldades do processo e nas estratégias usadas; diz que a questão sobre se elas devem ser adaptadas a filme é menos interessante do que *como* o são, mas não defende a sua legitimidade. Mas, como vimos no capítulo sobre os *media*, certos autores consideram o teatro um gênero literário, pelo que mantêm o foco “literatura”/cinema. Erskine e Welsh (2000) não o fazem, pois centram-se na adaptação de peças *gravadas em vídeo* a cinema. Mas, poucas são as análises de adaptações de teatro a literatura, e vice versa, que são muito comuns (e.g., Erskine & Welsh, 2000: xv).

Desde o início do século, vários trabalhos individuais e coletivos começam a abrir-se a outros tipos de adaptação. Albrecht-Crane e Cutchins, em *Adaptation Studies: New Approaches* (2010: 12/3), dizem que o “falhanço” dos estudos da adaptação pode dever-se à “relutância em permitir que o termo ‘adaptação’ se alargue”, porque a cultura mediática atual favorece a adaptação sob várias formas; incluem ensaios sobre adaptações de literatura a literatura, de várias fontes em simultâneo, e sobre outros aspetos da adaptação. Cartmell e Whelehan são fortes adeptas do alargamento do estudo, incluindo, nas coleções que editam, *Adaptation: From Text to Screen, Screen to Text* (2002) e *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (2010), adaptações de BD a filme (que muitas vezes são expansões), novelizações, adaptações televisivas, publicitárias, de videojogos e de várias fontes, de romances menos conhecidos, e filmes que adaptam ou referem outros filmes; discutem também o uso de métodos filmicos num romance e vice-versa, e as condições industriais da televisão. Cartmell e Whelehan (2010: 1/2, 11) sublinham a diferença entre “literatura e cinema” e “literatura *no* cinema”, que é a sua área; desejam libertá-la da “dependência da literatura”, assumindo que “um filme pode ser melhor do que o livro em que é ‘baseado’.” Thomas Leitch, em *Film Adaptation and its Discontents* (2007: 17/8), defende a criação de uma disciplina transversal aos *media*: os “estudos textuais – o estudo de como os textos são produzidos, consumidos, canonizados, transformados, resistidos e negados”. Analisa filmes que adaptam “textos visuais”, *franchises* populares, “jogos de tabuleiro, videojogos, concessões de parques de diversões” e histórias verídicas; chama adaptação “pós-literária” à adaptação de fontes não literárias a filmes, mas conclui que ela contrasta com a “nobreza da adaptação literária”, e “parece mais uma versão do

negócio do costume – com a ênfase, como de costume, no negócio” (Leitch, 2007: 21, 279). Portanto, continua limitado a adaptações a cinema e superioriza não a literatura, mas a sua adaptação. Como os autores referidos, muitos outros defendem a inclusão nestes estudos de diferentes tipos de fontes e adaptações, em diferentes *media* e contextos de receção (e.g., Naremore, 2000: 12/3; Brooker, 2010), apesar de que poucos a levam a cabo.

As novelizações (“ecrã-a-texto”) são também abordadas nos volumes editados por Cartmell e Whelehan (2002; 2010), e em (poucas) outras publicações, mas são geralmente encaradas com menosprezo. Chatman (1980: 122/3) descreve-as como um “estranho novo processo”, mas elas já existem desde o cinema mudo e há hoje uma verdadeira indústria, que começa a impor-se (Baetens, 2010: 226-9; Hutcheon, 2006: 38). Baetens (2010: 226/7) diz que elas estão “mais visíveis”, por influência da “narrativa *crossmedia*” de Hollywood e da “crise nos estudos da adaptação tradicionais”. Ken Gelder (2002: 157ss) analisa a novelização do filme *The Piano* (1993); alega que ele é considerado um “filme literário” porque *parece* ser uma adaptação e, como é muito ambíguo e simbólico, estimula uma crítica “literária” (termo usado, ao que parece, como sinónimo de *qualidade*), mas o “romance-do-filme”, ao explicar muitos enigmas do filme, destrói essa experiência, passa a ser menos literário do que o próprio filme. Cartmell (2002: 144) diz que esta novelização “pode ser vista como um meio de elevar o estatuto de um filme fingindo a existência de uma fonte literária.” Presume, assim, que a intenção é enganar e roubar o estatuto da literatura. Cartmell (2002: 144) acrescenta que os “livros dos filmes” são “unanimemente considerados inferiores às suas fontes filmicas”. Mas, na nossa opinião, este é um excelente exemplo de novelização, porque, para além de bem escrito, dá novos dados que explicam a história, enriquecendo-a. Jan Baetens (2010: 227, 231/2), por seu turno, defende que, apesar de a sofisticação não estar “totalmente ausente”, a maioria das novelizações é “muito pouco sofisticada, para dizer o mínimo”; elas são consideradas um mero “produto paralelo da linha de produção multimédia” em que Hollywood se torna com Spielberg e Lucas, um produto padronizado e “estritamente comercial, uma mera ‘coisa’ sem qualquer superego cultural”, cuja “única função é reescrever em prosa contínua, fácil e banal a última versão do guião” do filme. Será por isso que muitos escritores “se recusam a assiná-las com o seu próprio nome”; são um “autor-fantasma, funcionário do estúdio, ou subcontratado”, que muitas vezes não chega a ver “um único plano do filme”, porque não se baseia nele, e sim no guião (Baetens, 2010: 227/8, 232). Hutcheon (2006: 88) diz que estes autores são muitas vezes considerados “artistas inferiores” porque “trabalhar a partir de um guião não é visto como

o mesmo que inventar e escrever uma história da própria imaginação.” Baetens (2010: 231-3) reconhece que o gênero se caracteriza por uma grande variedade interna e há um tipo que gera “ocorrências de arte erudita”, é escrito por “verdadeiros” autores, baseado “em filmes mais antigos (...) ou em gêneros”, publicado por um editor “*mainstream*, com um catálogo de ‘verdadeiros’ livros”, e lido por uma audiência menos devota ao cinema. Contudo, define a novelização pelo padrão de Hollywood, que “obedece a uma série de características de gênero prototípicas”: pode ser vista como “anti-adaptação” porque, enquanto a adaptação de livros a cinema pode resultar em “qualquer coisa”, a maioria das novelizações apenas repete a intriga do filme (ou da sua versão mais pobre: o guião) (Baetens, 2010: 227, 233/4).

Concordamos que estudar a novelização permite ultrapassar a superiorização da literatura e mostrar que os filmes também podem ser o original e ter qualidade (Leitch, 2003: 162; Baetens, 2010: 236/7). Para Cartmell (2002: 144), ela vem “abalar uma crença fundamental de que no começo era a palavra.” Mas, Baetens (2010: 234/5) acrescenta que as novelizações são uma forma de “anti-remediação”, segundo a (interpretação que faz da) noção de Bolter e Grusin, porque invertem a “dinâmica da história mediática na cultura ocidental (...) determinada pela ânsia por um crescente realismo (...) e a substituição dos velhos *media* pelos novos”, pelo que “a própria existência do gênero (...) é algo que vai contra o grão da história” e, como ele não “faz um uso extensivo de técnicas literárias/visuais”, é “um ‘monstro’ histórico”. Para Baetens (2010: 235), a novelização tem um “estatuto dramaticamente anacrônico” e é “terrivelmente antiquada comparada com o novo *medium*”; o próprio escritor crê que “está a trabalhar dentro de um *medium* que não é capaz de competir com o poder retórico e emocional da narrativa visual do filme.” Para Cartmell (2002: 144), o filme *The Piano* sugere que “mostrar é melhor do que contar”. Erskine e Welsh (2000: xvi, xiv), apesar de privilegiarem a literatura e acharem que o cinema é dominado pelo lucro, dizem que ele é “a forma mais apropriada de expressão artística no século XX”. Ray (2000: 49) diz que o “cinema e a televisão, e agora os computadores, suplantaram o livro como o nosso meio presidente de comunicação”, mas admite que este é um “período de transição”, onde palavra e imagem “exist[em] lado a lado”.

Ora, Bolter e Grusin (1999: 55) afirmam de facto que os *media* tendem a tornar-se cada vez mais realistas, e que há a *crença* de que os novos vêm substituir os velhos, mas em nenhum momento dizem que os velhos são realmente substituídos ou deixam de ser válidos; mais ainda, dizem que os velhos *media* também imitam os novos. Concordamos com Gelder (2002: 157) que filmes como *The Piano* sugerem que um filme pode tornar-se algo mais do que

um romance, mas *não* que o cinema é melhor do que a literatura, ou que a substituiu. Como diz Barthes (1977: 38), estamos “mais do que nunca, numa civilização da escrita”, porque a escrita está por todo lado e quase sempre acompanha a imagem. A literatura continua bem viva e vende-se mais livros hoje do que alguma vez se vendeu no passado. Os *media* coexistem, sem haver um que é privilegiado. Baetens (2010: 230/1) admite que a sua abordagem é “rápida e demasiado moralizante” e omite as vantagens da novelização, em especial a de inspirar “formas criativas” como “novelizações ‘continuativas’” e produções dos fãs. Contudo, esses autores assumem um discurso contraditório e pejado de hierarquizações. Tentam legitimar o cinema, mas caem no erro inverso e inferiorizam a literatura. É a mesma coisa que tentar acabar com o racismo afirmando que os negros são melhores do que os brancos.

Todos estes trabalhos são, ainda assim, informativos. Como diz Elliott (2012: xii), o trabalho de Cartmell e colegas contribui para a “constituição [dos estudos da adaptação] como um campo reconhecível”, através da reunião de autores de várias nações e perspetivas, nessas coleções, na *Association of Literature on Screen Studies* e na revista científica *Adaptation*, que dirigem. Leitch (2012: 89) diz que estes estudos são pioneiros porque “expandem a amplitude de relações intertextuais consideradas adaptações”, mas continuam focados em “originais literários e adaptações audiovisuais”. Na primeira parte de *Adaptation* (Cartmell & Whelehan, 2002), “Texto a ecrã”, vários capítulos discutem como as adaptações filmicas desvirtuam o romance original; a segunda, “Ecrã a texto”, propõe-se falar do processo inverso, mas a maioria dos artigos não aborda adaptações de cinema ou televisão a literatura: discutem a “literatura cinematográfica” e o “cinema literário”, ou seja, fertilizações mediáticas e não adaptações; outros analisam adaptações de BD e literatura infantil a filme (que mantêm a lógica página-a-ecrã), e de televisão a filme (ecrã-a-ecrã). Na segunda coletânea (Cartmell & Whelehan, 2010), as adaptações estudadas são ainda menos diversificadas. Cartmell (2012: 8) reconhece que “esta coleção, apesar de se ramificar por novos territórios, desavergonhadamente reflete esta posição maioritária nos estudos da adaptação (de forma verdadeiramente democrática).” Quanto à crítica das autoras aos trabalhos de Stam e Elliott, estes parecem-nos até menos sujeitos a preconceitos, mas é de facto necessário alargar o âmbito das adaptações estudadas. O trabalho de Elliott (2003), em particular, acaba por manter a dicotomia entre palavra e imagem e limita-se à adaptação de romances a filmes. Elliott (2003: 6/7, 244) assume-o, mas espera estimular trabalhos mais abrangentes. Ainda assim, dedica-se a desconstruir preconceitos.

Tem ainda havido dificuldade em abandonar os títulos “Literatura e Cinema” ou

“Literatura *através* do Cinema” (e.g., Leitch, 2003: 149/50). Estes títulos mantêm o foco nestas duas artes, e *Literatura no / através do Cinema* presume que uma adaptação fílmica de literatura continua a ser literatura; mas ela não é mais literatura, e sim cinema (e.g., Leitch, 2008a: 63). Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 14, 20) dizem que, enquanto “se continuar à espera que uma adaptação seja o livro, então ficar-se-á sempre desiludido(a)” e a fidelidade continuará a ser o critério de avaliação. Para Leitch (2012: 90), esta abordagem, “numa era de novos *media* explosivos, exclui adaptações em virtualmente todos os *media*” (apesar de o próprio se manter focado nas adaptações a cinema) e continua “repleta de falácias conceptuais”. Cartmell (2012: 4) responde, alegando que “a palavra ‘literatura’ não se restringe a textos chamados clássicos, mas inclui ficção popular, cartoons, jornais, anúncios, manuais de instruções, qualquer coisa que apareça em papel”; igualmente, “as adaptações podem ser, possivelmente deviam ser, conceptualizadas como cinema na literatura”. Mas a dificuldade mantém-se: um filme adaptado a livro não é mais cinema, mas literatura, e, na nossa opinião, “manuais de instruções, qualquer coisa que apareça em papel” dificilmente se qualificam como literatura. Ainda assim, a associação de estudos da área é entretanto rebatizada como *Association of Adaptation Studies* (Leitch, 2012: 89; Elliott, 2012: xii).

O estudo da adaptação situa-se muitas vezes num contexto pedagógico, assentando em métodos estéticos e avaliativos. Desmond e Hawkes (2006: 3) visam ensinar os estudantes a analisar adaptações, examinando as alterações realizadas e, numa segunda fase, porque essas alterações são feitas, de acordo com o contexto e as intenções do novo autor. Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 21) sentem que “a análise das adaptações é mais uma arte do que um processo repetível, isto é, ela recusa muito teimosamente ser quebrada em passos manejáveis”; por isso, propõem um método para ensinar adaptação, mas que é “aberto a desenvolvimentos adicionais e às mudanças inevitáveis que afetam as nossas paisagens mediáticas intertextuais.” A compilação editada por Cutchins, Raw e Welsh (2010) também está ligada à pedagogia, mas é mais voltada para fatores culturais. Erskine e Welsh (2000: xiv) assumem uma postura avaliativa; dizem que “a paixão está frequentemente em falta em muita da crítica fílmica que se lê”, opondo-se ao estabelecimento que “de forma demasiado estudada evita o entusiasmo que as pessoas comuns podem experienciar ao ler um romance, assistir a uma peça, ou ver um filme.” O trabalho de Cahir (2006) também é avaliativo, mas visa ensinar o leitor a avaliar o “mérito” ou “eficácia” de filmes baseados em literatura objetivamente. Defende que uma



“tradução” pode ser “discutivelmente tão boa quanto o livro (...), e ocasionalmente até discutivelmente melhor”, mas a avaliação não deve ser “arbitrária”, baseada apenas no “gosto pessoal” (Cahir, 2006: 13/4). Cahir (2006: 9, 14, 263) sugere, então, uma “rúbrica estética”, “um quadro teórico para compreender e avaliar” estas obras; assume que “a arte pode eclipsar todos os padrões conhecidos” e define critérios bastante abstratos, mas rígidos: diz, ao mesmo tempo, coisas díspares como que “o filme tem de comunicar ideias definidas sobre o significado *integral* e valor do texto literário, como os produtores do filme o interpretam”, que “não pode ser autogovernado de forma a ser (...) antitético ao romance fonte”, ou que deve “demonstrar uma audácia para criar um mundo que se afirma como um mundo à parte.”

Sanders (2006: 19/20) diz que há muitos “módulos em programas universitários” que “não estão geralmente interessados em determinar a qualidade [ou fidelidade] das adaptações”. Mas, nem todos concordam. Leitch (2008a: 70/1) acha que a “principal limitação” do trabalho de Desmond e Hawkes é “a sua timidez conceptual”; o de Cahir “é mais original, mais letrado e mais ambicioso” e, a rúbrica, “admiravelmente direta”, mas a autora enreda-se em contradições e demonstra a preferência por adaptações que alteram a letra, mas não o sentido da fonte e, nas análises, está sempre a ver se as adaptações “passam das marcas”; as suas questões são, como as de Desmond e Hawkes, “doutrinárias”. Neste ponto, concordamos com Leitch quanto a Cahir, que tem ideias fixas sobre coisas que serão sempre subjetivas, como o significado “integral” da obra, mas não a Desmond e Hawkes (2006: 2/3), que usam a fidelidade “não como um termo avaliativo que mede o mérito dos filmes, mas como um termo descritivo que permite a discussão da relação entre duas obras companheiras”. Mas, na área das Línguas e Literatura, os filmes são muitas vezes usados, como diz Leitch (2003: 150), como “a colherada de açúcar que ajuda a engolir o texto do próprio Bardo<sup>23</sup>...”. As adaptações são usadas para aliciar os jovens a ler as obras literárias canônicas através de uma arte que se considera ser-lhes mais familiar. Mas isto significa supor que, apesar de alguns serem *estudantes de literatura*, eles se interessam mais por outro meio, ou que a literatura não tem o poder de os atrair. Mais ainda, como diz Parrill (2002: 8), os estudantes acabam muitas vezes por confundir o romance e o filme, não se lembrando a qual respeita cada detalhe, e “podem não ler os romances de todo” ou não apreciar o filme “como uma obra de arte independente.” Assim, o modelo dominante continua a ser a análise de adaptações filmicas de literatura (e.g., Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 12). Cartmell (2002: 144) diz que os estudos literários demoram “a reconhecer a

---

<sup>23</sup> Referência ao refrão “A spoonful of sugar helps the medicine go down...”, de *Mary Poppins*.

fronteira desvanecente entre ‘alta’ e ‘baixa’ cultura.” Como diz Leitch (2007: 3), “poucos estudos empíricos (...) aceitam estas assunções acriticamente.” Por exemplo, Klein (1981: 2), Erskine e Welsh (2000: xvii) e Sanders (2006: 23) admitem que escolhem as adaptações que estudam pelo prestígio do livro fonte, mas isso não significa considerar a literatura superior, ou a adaptação uma mera cópia. Mas, desta forma, mantêm o âmbito limitado de estudo.

É certo que as adaptações de clássicos literários ao cinema são muito comuns, porque elas visam muitas vezes, como vimos, aproveitar o seu prestígio (e.g., Hutcheon, 2006: 5), e porque as obras mais conhecidas são naturalmente as mais adaptadas (e.g., Cardwell, 2002: 2). Mas, não estamos certos de que elas sejam assim tão maioritárias. Há muitas adaptações diferentes entre estes meios e outros, e muitas grandes obras são adaptações, mas não são estudadas como tal, porque suplantaram o original. Por vezes, não são sequer tidas como adaptações e sim como originais, exatamente pela mesma razão que outras são consideradas adaptações, e adaptações más: porque alteram o original. Ninguém vê autores como Hitchcock, Shakespeare, Joyce ou Welles como adaptadores e, no entanto, todos eles o são (e.g., McFarlane, 1996: 11; Welsh, 2006: 3; Leitch, 2003: 163). No caso de adaptadores não reconhecidos e/ou de adaptações mal sucedidas em si mesmas, as alterações efetuadas são criticadas porque são consideradas uma violação do original, e a obra é, paradoxalmente, considerada uma “cópia”, ainda que falhada, do original. Quando o novo autor é reconhecido e/ou a nova obra se destaca, entende-se que as alterações revelam a “visão” pessoal do autor, considerada legítima e “original”, não por se basear numa história nova, mas porque é *criativa*.

Um bom exemplo é *Romeo and Juliet* (1997 [1597]). Cardwell (2002: 18) diz que “a ortodoxia cultural exige que a adaptação de Shakespeare seja encarada como o ‘original’” e todas as outras versões como adaptações, e adaptações desta peça, não de outras. Lewis (1985 [1964]: 209) diz que Shakespeare é justificado porque “tira alguns ossos da intriga do romance e atira o resto para o obívio bem merecido”, pelo que a nova obra tem pouco a ver com a inicial. Mas a história é a mesma, e este é justamente o argumento usado para depreciar tantas adaptações fílmicas. Como diz Hutcheon (2006: 177), aceitamos que os originais não são superiores só quando “é Shakespeare que adapta a versificação de Arthur Brooke da adaptação de Matteo Bandello da versão de Luigi da Porto da história de Masuccio Salernitano de dois (...) amantes italianos”. Leitch (2003: 163) diz que muitos consideram que Shakespeare “é um alquimista, não um adaptador”, porque é capaz de “ver o potencial artístico de materiais fonte inertes (...). Mas esta defesa demonstra apenas que algumas adaptações são melhores do que

outras, não que as melhores adaptações não são realmente adaptações de todo.” O mesmo ocorre com romances de Joyce ou filmes de Hitchcock. Welsh (2006: 3) justifica que este último se distingue porque não “assaltou a obra de escritores da magnitude de Joseph Conrad, ou da popularidade da Dama Daphne du Maurier.” O que sugere que alguns autores não merecem ser “assaltados”, mas outros sim. A ideia persistente de que só alguns têm o direito de interpretar, ou de o fazer só se as alterações forem para melhor, é antidemocrática e elitista. A legitimidade da prática em si não deve ser determinada pela qualidade da adaptação específica.

Assim, os estudos da adaptação são falseados de raiz porque excluem (ou analisam sob critérios diferentes) obras que claramente resultam do mesmo processo. Eles continuam a ser “moldados pelos (...) casos que parecem projetados principalmente para iluminar” (Leitch, 2003: 150). Alguns, como os de Shakespeare no cinema, veem o autor como “centro à volta do qual as adaptações individuais orbitam ou a raiz da qual (...) todas florescem”, e a sua obra como “um padrão implícito de valor” (Leitch, 2007: 3). Para Naremore (2000: 2), até quando não avalia a fidelidade, a escrita académica é geralmente restrita, “inerentemente respeitosa do texto ‘precursor’ e constitutiva de uma série de oposições binárias que a teoria pós-estruturalista nos ensinou a desconstruir: literatura versus cinema, alta cultura versus cultura de massas, original versus cópia.” Essa valorização continua presente, mais ou menos conscientemente, no discurso tanto do público como da academia (e.g., Thompson, 2003: 77; Cahir, 2006: 13). Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 13) dizem até que ela “não foi desconstruída”.

Ray (2000: 38) diz que, por estas razões, desde os anos 1980, a área do “Cinema e Literatura” cai “em profundo descrédito, como se as insuficiências sentidas dos principais livros, revistas científicas e manuais (...) tivessem de algum modo desacreditado o assunto em si.” Os estudos mais recentes apresentam uma evolução, mas, ao manter-se o facciosismo implícito e o “impressionismo” (McFarlane, 1996), o conhecimento sobre a adaptação não progride. E as razões para a persistência do discurso da fidelidade são sobretudo institucionais, e não teóricas (Leitch, 2003: 162). Para Naremore (2000: 2), as ditas oposições binárias são fruto “do senso comum submerso do departamento de Inglês médio”. Para Hutcheon (2006: 4), “a visão negativa da adaptação pode simplesmente ser o produto das expectativas frustradas da parte de alguém que ensina literatura e portanto precisa de proximidade ao texto e talvez algum valor de entretenimento para o fazer.” Deste modo, “a moda crítica e política académica e cultural” contribuem para a manutenção dos preconceitos (Hutcheon, 2006: 107).

Ao contrário dos estudos literários, os estudos filmicos, desde os anos 1970, voltam-se para abordagens ideológicas e políticas (e.g., Palmer, 2004: 259; Corrigan, 2010: 40). Segundo Leitch (2003: 163/4), aí, a originalidade não mantém uma posição central porque o campo “há muito rejeitou a estética como a sua principal metodologia em favor da crítica analítica e teórica.” Elliott (2012: xii) diz que, até à década de 1990, “a vasta maioria dos estudos (...) [de adaptação é] estética, formalista, narratológica, canónica, humanista e baseada na prática”, mas, nessa altura, Cartmell e os seus colegas introduzem a abordagem dos Estudos Culturais. Cartmell e Whelehan (2010: 4) afirmam que se deve considerar como dimensões vitais “fatores extracinematográficos (tendências atuais, eventos históricos)” e “valores de produção, mudanças tecnológicas, considerações comerciais – em suma, as indústrias do cinema e da televisão em si.” Whelehan (2002: 12, 14) nota que o exame de adaptações que investem numa ideia do passado ou adaptações contínuas da mesma obra permite prestar atenção aos “processos da ideologia como a força formadora dominante na produção de adaptações populares” e identificar evoluções na tecnologia, nos estilos cinematográficos e nas reações críticas. A abordagem dos estudos mediáticos e culturais é “mais autorreflexiva, mais capaz de absorver aparentes contradições” do que a das Línguas porque não se centra no texto e na fidelidade, mas nas “atividades de receção e consumo” no contexto pós-moderno, inclui textos literários e “produtos mais explicitamente comerciais” na mesma “esfera crítica”, e “protela – para sempre talvez – considerações do valor estético e cultural” (Whelehan, 2002: 18/9).

Sue Parrill (2002: 6/7) usa um método sociológico na análise da relação dos públicos com as adaptações de romances de Jane Austen a cinema e televisão, encontrando em fatores contextuais as razões possíveis para o seu sucesso, como o facto de representarem “um *‘mainstreaming’* do feminismo moderno” e a “ansia nostálgica pela ordem e beleza do passado”. Em *Redefining Adaptation Studies* (2010), Cutchins, Raw e Welsh propõem, como o título indica, redefinir e alargar o campo de estudo. Os artigos reunidos tentam descrever a adaptação como um processo criativo e não uma imitação pobre do original, e mostrar que a disciplina “pode ser usada para promover a reflexão sobre diferenças culturais, históricas e políticas”, substituindo o paradigma dominante da literatura/cinema pelo da intertextualidade (Welsh, 2010: xii-xiii). Şahin e Raw (2010: 73), por exemplo, baseiam-se na experiência de ensino em departamentos de Línguas e Literatura na Turquia e em vários países, tentando encorajar os alunos a prestar atenção ao “*processo* de adaptação”, e a “remoldar os textos clássicos à sua própria cultura local”, explicando “como o ato da adaptação oferece um espaço

baseado na investigação para a experimentação e a criatividade, promovendo a literacia ativa...”.

Mas, hoje, poucos são os autores que ignoram estes fatores; muitos defendem, sob o mote de Andrew, a importância de fazer uma “viragem sociológica” (e.g., Palmer, 2004: 259; Naremore, 2000: 10; Hutcheon, 2006: 30). McFarlane (1996: viii, 201) diz que as questões da receção e do contexto não podem ser ignoradas; opta “relutantemente” pela abordagem narratológica, mas diz que ambas as vias de estudo são pertinentes. Para Corrigan (2010: 41), a “expansão das fronteiras teóricas” dos estudos da adaptação à hibrididade e multitextualidade tem “produzido novas energias e conhecimento significativo”, permitindo ver as relações entre *media* “de formas mais latas, menos previsíveis e mais concretas.” Para Leitch (2007: 19), esta perspetiva enfatiza “as formas como os leitores e espetadores completam sempre as histórias que pensam que estão meramente a consumir”, e substitui “o objetivo pedagógico de inculcar um amor e respeito obediente pela literatura pelo objetivo de empoderar os estudantes a pensar mais criticamente...”. Elliott (2003: 3) diz que os romances vitorianos são “lugares particularmente ricos e variegados para examinar trocas interdisciplinares através de décadas, géneros e nações” e perceber diferenças culturais nas múltiplas adaptações da mesma obra.

Ora, alguns adeptos dos Estudos Culturais opõem-se aos estudos formais e estéticos (cf. Elliott, 2003: 181; Leitch, 2007: 5). Elliott (2003: 181) diz que esta oposição, comum a outras áreas, “tem sido particularmente marcada nos estudos da adaptação”; estes autores “alegam que, na melhor das hipóteses, as abordagens formalistas oferecem apenas uma explicação parcial da adaptação e, na pior, obscurecem deliberadamente questões culturais vitais no interesse de um conservadorismo político e cultural reacionário.” Para Leitch (2007: 5), esta “fratura entre a abordagem estética dos estudos literários e a abordagem analítica dos estudos fílmicos (...) isol[a] os estudos da adaptação dos estudos fílmicos, alinhando-os mais proximamente com os programas dos estudos literários” e, por outro lado, distancia “a teoria e a prática dos estudos da adaptação”. Mas, na nossa opinião, as duas abordagens não são, na prática, assim tão distantes, nem fáceis de destringir, pois, hoje, os estudos estéticos e formais consideram fatores culturais e contextuais e os estudos culturais partem da análise da forma e estética do texto para fazerem as suas considerações sobre o contexto.

Contudo, muitos estudos culturais são tão avaliativos e normativos como os estéticos. Eles continuam a criticar as adaptações, por exemplo, por darem um final feliz à história, ou por eliminarem elementos polémicos e contracorrente, sem aprofundar as razões e efeitos dessas alterações. Continuam a falar sobre o mesmo tipo de adaptações comerciais, desta feita não

porque se baseiam em clássicos literários, mas porque se acomodam à ideologia dominante; caso se estudasse outro tipo de adaptações, como reinterpretações críticas, o resultado seria diferente. Apesar de nascerem da premissa da aceitação de todas as práticas culturais e da inexistência de um sentido final, muitos destes estudos propõem a sua interpretação como autoritativa, reprovando a adaptação por fazer uma leitura alternativa. Aliás, Corrigan (2010: 40) diz que nem os estudos neo-formalistas nem os ideológicos são “acolhedores aos estudos da adaptação”. Mais ainda, quer os adeptos dos Estudos Culturais, quer os que apenas consideram os fatores contextuais pontualmente tendem a centrar-se em apenas um: a busca pelo lucro, tomada como única razão para produzir adaptações. Ela é um facto, mas, em primeiro lugar, não é só o cinema que é “sujeito a pressões contextuais” e comerciais, a literatura também o é (Leitch, 2008a: 69), e, em segundo, esta realidade tem outros aspetos, que têm sido ignorados mas merecem igual atenção, e uma compreensão mais profunda, como veremos.

Para que este tipo de considerações seja fundamentado, e não apenas especulativo (por muito esclarecidas que as especulações possam ser), fazem falta estudos empíricos de receção, sobre a forma como o público recebe as adaptações, que são muito raros. Whelehan (2002: 15/6) diz que o foco nos consumidores, nas suas práticas de consumo e nos usos que fazem das histórias permite desestabilizar a primazia do autor e da fidelidade, perceber o sucesso de certas histórias e como as comunidades de fãs contribuem para a produção cultural sobre elas. Por exemplo, sabe-se que muitas pessoas compram os romances em que se baseiam as adaptações filmicas e televisivas, mas não se sabe como os recebem, porque muitas vezes não os leem até ao fim ou como encaram as relações entre estes meios (Whelehan, 2002: 18). Baetens (2010: 228) diz que, ao que sabe, a receção das novelizações “nunca foi investigada, nem quantitativa nem qualitativamente: não sabemos realmente quem compra e/ou lê estes livros”, o que os motiva e a relevância social da leitura. Brooker (2010: 118/9) diz que a experiência do espectador é uma questão complexa, difícil de descrever sistematicamente, mas é essencial perceber, por exemplo, o que ocorre quando o original e a adaptação são recebidos na ordem inversa ou quando a adaptação não é experienciada como tal.

Uma outra forma de reação contra os estudos avaliativos é a abordagem “objetiva”, advogada por McFarlane, e que se aproxima, em certa medida, da nossa. McFarlane (1996: vii) propõe “uma metodologia para estudar o processo de transposição de romance a filme, visando não avaliar um em relação ao outro mas estabelecer o *tipo* de relação” entre eles; a sua “teoria aplicada” visa “oferecer uma alternativa às comparações mais subjetivas, impressionistas

endêmicas nas discussões do fenómeno da adaptação.” O autor assume que a reação a romances e filmes resiste à abordagem objetiva, porque “é subjetiva” e variável; há, porém, elementos que podem ser identificados e categorizados e podem, “sem desejar elevar o estudo da adaptação ao nível de uma ciência”, ser compreendidos através de “métodos analíticos mais rigorosos” (McFarlane, 1996: viii, 195). McFarlane (1996: 20, 25) diz que é possível distinguir os elementos *transferíveis*, a “narrativa” ou história, do que exige *adaptação propriamente dita*, a *enunciação*, e perceber se o realizador opta por preservar a “estrutura subjacente do original ou retrabalhá-la radicalmente.” Quanto à enunciação, McFarlane (1996: 20, 197/8, 202) investiga se a adaptação tenta encontrar “equivalências para os procedimentos enunciativos” literários; aqui, pode-se ser “razoavelmente sistemático”, mas é onde “mais rigor é necessário para contrabalançar a atração do mero subjetivismo”. O estudo de Cahir (2006), também visa a objetividade, mas avalia o “mérito” dos filmes baseados em livros.

Ora, muitos autores rejeitam os estudos “comparativos”, que, segundo Cardwell (2002: 1), são a abordagem dominante até ao final do século XX, e ditam que as adaptações devem ser vistas “quase totalmente por comparação com os seus romances fonte.” Whelehan (2002: 9) acha que o trabalho de McFarlane é “o mais completo exemplo” da abordagem comparativa. Naremore (2000: 9) diz que “o estudo da adaptação para à margem da água, como se estivesse hesitante em ir além do formalismo literário e colocar perguntas mais interessantes.” Para Hutcheon (2006: XIII), os estudos de casos raramente fornecem “perspetivas generalizáveis sobre questões teóricas” e tendem a valorizar o “original” sobre a “cópia”, porque são guiados pela ideia de “fidelidade”. Para Leitch (2008a: 70/1), o método de Cahir é “subordinado aos julgamentos comparativos” e o de Desmond e Hawkes limita-se a analisar que elementos da fonte são mantidos, eliminados ou adicionados na adaptação. Cardwell (2002: 10, 19, 25) acha que a abordagem comparativa “é confortavelmente sólida, delimitada e apreensível”, mas centra-se no “*processo* de adaptação”, de modo que não estuda as “adaptações como obras de arte em si mesmas”; a abordagem não comparativa, pelo contrário, é mais descentrada e flexível, e coloca “as adaptações dentro de um contexto cultural muito mais lato”.

Neste sentido, alguns autores rompem com a abordagem comparativa, defendendo que as adaptações devem ser estudadas como um género distinto, identificável mesmo quando não se sabe que são adaptações. Cardwell (2002: 1) quer alargar o quadro teórico e conceptual em que as adaptações são estudadas, para atentar à “sua relevância estética e cultural particular”; diz que há alguns estudos não comparativos, mas eles não justificam “o aparente rompimento

da conexão entre texto fonte e adaptação”, nem os estudam ao nível estético. Mas, para Cardwell (2002: 1, 4), há atributos estéticos que parecem definir as adaptações televisivas de romances clássicos como uma “forma ou género distinto”, e justificam o seu “poder afetivo” sobre o público. Leitch (2008b: 106, 111ss), por seu turno, identifica quatro “marcadores” que “tornam mais provável que uma dada adaptação [fílmica ou televisiva] seja percebida como uma adaptação” mesmo que não o seja ou não se conheça a fonte: cenário e música de época; uma “obsessão com autores, livros e palavras”; e intertítulos, geralmente no início, para referenciar a obra fonte, introduzir a ação e o cenário, etc. Há também um anti-marcador, que se suporia estar presente numa adaptação, mas muitas vezes não está: a “reverência pelo texto fonte” (Leitch, 2008b: 114). Leitch (2008b: 117) diz que, como muitos espectadores já esperam encontrar nos filmes relações a outros textos, a adaptação impõe-se como género. O problema é que este “género” estende-se a filmes originais que adotam o mesmo estilo e é, mais uma vez, centrado em obras literárias canónicas, aliás, de nacionalidade, autoria e data muito limitados (os romances vitorianos). Isto significa que, apesar de permitir estudos muito interessantes, esta via não permite fazer generalizações sobre toda a adaptação, nem pode substituir os estudos desta natureza. Estes autores acabam também por cair em contradições. Por exemplo, Cardwell (2002: 18/9) acha que o trabalho de Andrew é comparativo, mas, exceto detalhes de linguagem, o autor defende que há uma diferença radical entre original e adaptação e, como não faz análise de casos, não compara adaptações e seus originais, ao passo que Cardwell o faz... o que não impede que o seu trabalho seja particularmente informativo e rigoroso.

A questão é que o termo “adaptação” refere-se à *relação* entre textos; uma obra não pode ser estudada *enquanto adaptação* sem se observar essa relação. Estas obras podem – e devem – ser vistas como obras autónomas, mas o estudo da obra em si mesma deixa de ser um estudo *de adaptação*, que só pode ser comparativo. Cardwell (2002: 19) diz que estes estudos presumem que “as raízes adaptativas de uma adaptação constituem a parte principal da sua identidade”. Mas, isto é um facto, como veremos; e estudar uma dimensão da obra não significa ignorar ou desqualificar as outras. Hutcheon (2006: XIV, 6) diz que aborda as “adaptações *como adaptações*; isto é, não só como obras autónomas”, mas como “obras inerentemente ‘palimpsestuosas’, assombradas o tempo todo pelos seus textos adaptados”; o uso do termo “assombradas” é discutível, mas a autora refere-se ao facto de o texto fonte ser determinante, porque a adaptação é baseada *sobretudo* (ainda que não exclusivamente) nele. McFarlane (1996: 202) diz que a comparação, “se não for baseada na noção da inviolabilidade do



romance”, permite esclarecer “ambos os textos”. Portanto, o que é questionável (ou subjetivo) não é a comparação, mas a *avaliação comparativa*. McFarlane (1996: 197) diz que ela é “uma empresa seguramente sem sentido.” Muitos autores tentam eliminar a avaliação da qualidade das adaptações. Leitch (2007: 21) assume que faz “muitos juízos de valor”, mas evita três tipos de “avaliação licenciosa”: evita usar a fidelidade como “critério de valor inquestionado”; explicita as razões das suas preferências pessoais, evitando que a avaliação substitua a análise; e abstém-se frequentemente de avaliar as obras para se focar em outras questões.

Mas, para analisar o processo de adaptação e as opções tomadas, os métodos formais são necessários. Para perceber a relação entre textos, é preciso perceber o que difere entre eles, que é mais fácil de descrever através da Narratologia, como fazem McFarlane (1996) e Desmond e Hawkes (2006). Stam (2005: 4, 34, 46; 2000: 75) também defende uma abordagem narratológica comparada das adaptações, focada em como certos elementos são eliminados, amplificados, condensados ou adicionados; diz que as questões avaliativas “são demasiado subjetivas para constituírem um objeto de estudo minimamente interessante”; não abandona os seus “direitos e responsabilidades de fazer julgamentos sobre o valor de adaptações filmicas específicas”, mas diz que a discussão deve ser “menos moralista, menos implicada em hierarquias inconfessadas” e juízos de valor e assentar mais na intertextualidade.

Mais ainda, para Desmond e Hawkes (2006: 3/4), perceber o nível de proximidade de uma adaptação ao original “não é o objetivo final mas o ponto de partida – um trampolim para (...) inquéritos mais avançados”, para perceber as “escolhas que o adaptador fez, as alternativas que ele ou ela tinham disponíveis”: importa saber o impacto que as “estrelas”, as condições de produção ou a censura têm na feitura do filme, a ideologia, porque se escolheu este original neste momento específico, que elementos são mais fáceis ou difíceis de transferir, ou como os públicos recebem o filme. Para Stam (2005: 34), o fundamental é perceber “que princípio guia os processos de seleção ou ‘triagem’ quando se adapta um romance.” Para MacKinnon (1986: 1/2), o que interessa não é saber se a tragédia grega deve ser “filmada”, mas “*como* ela o tem sido”, como “a cultura antiga é traduzida para a cultura moderna”, e “clarificar as consequências das decisões de interpretação”. Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 19) notam que investigar a via interpretativa particular tomada e as suas razões é investigar a “intencionalidade” do adaptador, portanto, a “intenção autoral”, que o Pós-Estruturalismo ensina a abandonar, mas, numa perspetiva dialógica, continua a ser necessário “discernir forças específicas (sociais, económicas, históricas e autorais) em ação em textos e intertextos particulares...”. Cardwell

(2002: 23) também diz que “as intenções são pré-teoricamente importantes...”.

Como vimos, no mundo pós-moderno, o poder do autor e o sentido fixo das obras são desconstruídos (e.g., Kinder, 1991: 59/60; Cartmell, 2002: 28; G. Allen, 2005: 5), mas os estudos da adaptação não podem abandonar o foco no autor e sobretudo no processo criativo. Sanders (2006: 2/3) diz que as teorias da morte do autor “desestabilizam a autoridade do texto original”, mas “em qualquer estudo da adaptação e apropriação a importância criativa do autor não pode ser [assim] tão facilmente demitida...”. Para Watson (2003: 133), a proliferação de *media* e de textos mediáticos parece até levar a um aumento da “visibilidade do autor”: através dos comentários do realizador nos filmes em DVD, ou de reportagens em vários *media* sobre a criação de um filme ou outra obra narrativa. Alguns autores (e.g., Leitch, 2007: 108; Cartmell & Whelehan, 2010: 8) dizem que a recente tendência para filmes focados no processo de criação, como *Shakespeare in Love* (1998) ou *Finding Neverland* (2004), reflete justamente um interesse renovado no autor e no processo criativo. A questão é que, como diz Jenkins (2013: 25/6), não é preciso “abolir toda a reverência pelo significado autoral para reconhecer os benefícios potenciais de formas alternativas de interpretação e consumo.” A perspectiva das Ciências da Comunicação permite perceber que, apesar de a escrita ter separado o emissor da mensagem e do recetor (Ong, 2005 [1982]: 129), as narrativas são *mensagens*, que servem para transmitir sentido *entre pessoas*. É perfeitamente possível entender uma obra sem conhecer o autor ou as suas intenções; aliás, nunca é possível conhecê-las plenamente e as estratégias que o texto realiza nem sempre correspondem ao que o autor pretendeu fazer (Booth, 1983: XIV). Mas, o recetor procura sempre, ainda que de forma inconsciente, perceber o sentido que *alguém* quis comunicar-lhe. *Interpretar* é perceber o que alguém, através do texto, *quis dizer*. Como diz Cardwell (2002: 23), “um espectador geralmente compreende que os textos expressam significados intencionais, portanto uma abordagem intencionalista às adaptações é possivelmente aceitável”, desde que à adaptação não se peça que expresse as intenções do autor original, e sim do seu próprio autor. Ignorar o autor é omitir uma parte vital do processo.

É nesse sentido, e numa atitude não reverencial, que Hutcheon (2006: 106/7) recupera o estudo do processo criativo; diz que a intencionalidade é “sepultada” pelo *New Criticism*, Barthes e Foucault, mas aquilo que eles questionam, cada um à sua maneira, é o

... recurso à intenção autoral como o *único* árbitro e garantia do significado e valor de uma obra de arte. Ninguém nega que os artistas criativos têm intenções; os desentendimentos têm sido sobre como essas intenções devem ser estendidas à interpretação do significado e atribuição de valor.

Isto parece “um passo atrás em termos teórico-históricos. Mas a adaptação ensina que se não pudermos falar sobre o processo criativo, não poderemos compreender totalmente o impulso de adaptar e portanto talvez o próprio processo da adaptação” (Hutcheon, 2006: 107).

Finalmente, a avaliação também não pode ser descartada. Em primeiro lugar, mesmo os autores que a rejeitam, continuam a praticá-la, e isto porque ela é necessária. Mittell (2009: 5) advoga pelos estudos narrativos formais, estéticos e avaliativos de Televisão, pois “é tempo de tirar a crítica avaliativa do armário”; diz que muitos autores limitam-se a ocultar as suas avaliações em “significantes de valor codificados como ‘sofisticação’ e ‘nuance’”, mas o julgamento estético é necessário porque é ele que guia a investigação neste campo. Na nossa opinião, a própria noção de arte implica a avaliação. Deve-se, contudo, reconhecer que ela deriva do *gosto*, que é sempre pessoal, e de um processo *afetivo* e *sensível*, e não só racional, pelo que nenhuma opinião é mais válida do que outra; um académico tem, ainda assim, o dever de fundamentar a sua apreciação e de perceber como ela (e as de outros) é moldada pelo contexto. Uma rubrica estética como a de Cahir dificilmente pode ser adequada. Cahir (2006: 30) diz, por exemplo, que adaptar obras literárias complexas a filme exige que o cineasta tenha “essa extraordinária incandescência que abastece *essa natureza* de expressão criativa que irrompe algures para além dos reinos da segurança e da razão.” Ora, isto é impossível de medir. Mittell (2009: 6/7) diz que a estética “pode ser feita de uma forma que desautoriza algumas posições”, mas isso não invalida a avaliação; os argumentos têm de ser expostos não como “afirmações de facto, mas asserções para serem discutidas”, pois são “socialmente forjados e individualmente idiossincráticos”. Cardwell (2002: 27/8) também defende a legitimidade de avaliar: “é perfeitamente factível defender o *King Lear* de Shakespeare ou a *Emma* de Austen como superiores” em relação à suas adaptações, não em função de “uma falsa primazia cronológica, ou validade cultural baseada no status dos ‘autores’”, mas por serem “os melhores exemplos de *King Lear* e *Emma* até agora”, sendo possível que outra versão um dia os supere.

Talvez o maior problema seja a tendência para estender *avaliações* de adaptações particulares (ainda que numerosas) a toda a adaptação. Baetens (2010: 227, 232-4) alerta contra as “generalizações apressadas” e admite que há tipos distintos de novelizações, mas diz que “a novelização é definitivamente diferente de um livro adaptado ao ecrã” porque “a maioria” é pouco sofisticada e limita-se a contar a mesma história. Cartmell (2012: 5) nota que romances como os de J. K. Rowling são criticados porque não resistem ao “apelo económico do cinema”, reduzindo o “romance contemporâneo (...) a um primeiro esboço de um guião”. Mas, o apelo do

cinema é apenas económico? E o da literatura não o é? Como podem *alguns* romances reduzir o *romance contemporâneo*? Estes são casos, muito comuns nesta área, de sinédoque: tomar a parte pelo todo. O facto de se rejeitar hierarquizar o original e a adaptação não significa que se tenha de avaliar positivamente todas as adaptações: achar que *uma* é “má” não implica que *todas* o sejam. Stam (2000: 75) faz algumas críticas à adaptação de *L’Amant*, o romance de Marguerite Duras, por Jean-Jacques Anaud: “não estamos inteiramente errados em lamentar que o realizador tenha falhado em reconhecer os traços mais salientes da *écriture* Durasiana.” Aqui, Stam supõe saber melhor que Anaud quais são esses traços, ou que essa *écriture* poderia e deveria passar para o filme, mas este comentário refere-se só a *esta* adaptação. Defendemos, como Mittell (2009: 23), que “nenhuma iteração de normas estéticas deve ser encarada como universalmente aplicável ou ideal para toda a televisão” (ou outros *media* ou exercícios). Chatman (1990: 163) concorda que é preciso “distinguir entre inadequações derivadas do *medium* como tal e as derivadas das infelicidades artísticas de cineastas específicos.”

Uma solução para este imbróglio pode ser a distinção mais clara entre teoria e crítica. Stam (2000: 75/6) diz que os “julgamentos sobre o valor de adaptações filmicas específicas” são função da crítica. A teoria, mesmo quando parte da análise de casos, assenta numa análise descritiva do objeto, para identificar padrões e definir conceitos que caracterizam o fenómeno que ele retrata em geral ou vários tipos dentro dele; portanto, não deve conter juízos de valor, porque o facto de uma narrativa estar num dado *medium*, ou ser uma adaptação, ou uma adaptação de um certo tipo, por si só, não faz dela melhor ou pior; isso depende do talento do artista, e da apreciação do recetor. Leitch (2012: 94) diz que, para definir a adaptação, devemos desistir da fidelidade e avaliação, pois isso liberta-a de “uma boa dose de bagagem odiosa.” A crítica de obras de arte particulares, por seu turno, envolve fazer avaliações, que dependem da experiência estética e emocional entre o recetor e o objeto, do “entusiasmo” de que falam Erskine e Welsh (2000: xiv). Ambas as abordagens devem reconhecer esse entusiasmo, que é parte do processo, pelo que omiti-lo implica entender mal o fenómeno. Mas a teoria não deve mantê-lo como método. E a crítica, sendo subjetiva, deve assumi-lo, e não impor a sua opinião como melhor do que as outras. Como diz Stam (2000: 75/6), as críticas devem “ser menos moralistas, menos alarmadas, (...) mais enraizadas na história contextual e intertextual.”

No eixo entre teoria e crítica, os estudos de adaptação têm tendido quase só para o segundo polo, das análises de casos (e.g., Chatman, 1990: 163; McFarlane, 1996: 198; Ray, 2000: 39; Leitch, 2003: 150; Cartmell, 2012: 3). Ray (2000: 39, 44/5) diz que a área continua

imersa em disputas e limitada a uma “análise interminável de casos individuais, comparações entre romances e as suas versões filmadas”, em detrimento de uma “poética mais vasta, explicativa.” Leitch (2003: 149; 2008a: 68) diz mesmo que é uma falácia crer que existe “tal coisa como uma teoria contemporânea da adaptação”; há “estudos”, mas eles “têm sido praticados num vácuo teórico”; são “perseguidos em dezenas de livros e centenas de artigos” que estudam casos individuais, que “podem ser bem sucedidos e persuasivos” em relação à adaptação específica, mas “prosseguem no geral sem o suporte de qualquer explicação teórica mais geral do que realmente acontece”, e dificilmente impulsionam os estudos gerais, “não porque dão respostas incorretas às questões que colocam, mas porque essas questões em si são tão limitadas.” Elliott (2012: xii) diz que estes ensaios mostram “o surpreendente alcance e diversidade da nossa área” e, muitas vezes, “vão além das análises locais para fazer discussões mais latas sobre a definição, género e parâmetros das adaptações.” Mas, Cartmell e Whelehan (2010: 1) assumem que “tem havido poucas tentativas de avaliar o processo de adaptação em si e mesmo aí só algumas dessas investigações tentam teorizar as transações textuais que ocorrem no processo – quer na mente do adaptador, quer na do crítico ou do leitor/espectador.”

Muita escrita sobre adaptação revela também falta de rigor. Por exemplo, vários autores (e.g., Bluestone, 1957; Klein, 1981: 9; Chatman, 1978, 1990; Cartmell & Whelehan, 2010: 6; Naremore, 2000: 5) distinguem entre “ficção” e “cinema”, como se “ficção” fosse sinónimo de literatura. Para além de ocasionalmente fazerem interpretações que nos parecem discutíveis das ideias de outros autores, os teóricos da adaptação perdem-se muitas vezes em questiúnculas retóricas sem utilidade prática para a construção de conhecimento, chegando mesmo a cair no insulto pessoal. À nota de Andrew de que o discurso da fidelidade é “cansativo”, Erskine e Welsh (2000: xiii) respondem que a abordagem de Andrew, a Semiótica, está...

... menos em voga agora do que estava quando ele pontificou sobre ela tão absurdamente no seu *Concepts of Film Theory* em 1984. Então ele utilizou um ‘vocabulário’ (i.e. jargão apropriado de críticos e linguistas franceses) que verdadeiramente deu significado à palavra ‘cansativo’ mas que foi usado por filisteus académicos determinados a demonstrar a sua inteligência superior falando uma ‘linguagem’ que seria quase incompreensível para pessoas razoáveis.

Nós concordamos que alguns semióticos usam uma linguagem tão rebuscada que deixa de ser esclarecedora, mas estes termos são, não só inaceitáveis por caírem no insulto pessoal, como certamente desajustados para descrever o trabalho de Andrew, cuja linguagem é clara e direta. Mais ainda, estes autores dizem isto porque defendem a fidelidade. Todos estes estudos têm, sem dúvida, aspetos positivos. Mas, estas questões, muitas vezes implícitas, condicionam

as assunções básicas dos estudos, e assim a perspectiva mais lata sobre o fenómeno.

A escrita sobre adaptação fecha-se muitas vezes na discussão circular de questões meramente retóricas, como a suposta impossibilidade de contar (aproximadamente) a mesma história em diferentes meios. Welsh (2007: xiv, xxvi) diz que a área do cinema “demasiadas vezes envolveu uma sociedade de académicos hermética e limitada escrevendo em códigos para o seu esclarecimento mútuo e limitado”; para o autor, partidário da “palavra”, os críticos estruturalistas e pós-estruturalistas contribuíram para a compreensão do cinema, mas “criaram um nevoeiro verbal de jargão obtuso que podia apenas confundir e desorientar o espectador comum”, de modo que o cinema continua a ser para as massas, mas a teoria e crítica são “cada vez mais altivas e abominavelmente abstractas.” Ora, isto também se aplica a académicos literários. Concordamos que, como diz Elliott (2003: 6), a “teoria ofuscou um entendimento claro da prática estética e das dinâmicas intra- e interdisciplinares.” Hutcheon (2006: 38) diz, quanto à natureza dos *media*, que “as generalizações teóricas costumeiras (...) precisam de ser questionadas olhando para a prática atual.” Leitch (2008a: 65; 2003: 149/50) nota que os numerosos estudos de caso repetem as mesmas questões e contradições, ao ponto de parecer que se está a ler “o mesmo ensaio uma e outra e outra vez apenas com os nomes dos romances e suas adaptações filmicas alterados”; muitos teóricos rejeitam as assunções estabelecidas desde o início por Bluestone, mas continuam a “permitir que ele molde os termos do debate”, pelo que outras “questões fundamentais na teoria da adaptação continuam por colocar, quanto mais por responder.” Um estudo nunca pode resolver todos os problemas teóricos do fenómeno que investiga, mas demasiados autores limitam-se a olhar para trás e a apelar a novos estudos. É vital que tomemos consciência dos nossos próprios vieses culturais e institucionais (e.g., Naremore, 2000: 3; Corrigan, 2010: 33), de modo a sermos capazes de perceber onde estão os obstáculos que nos fazem andar em círculo e de os ultrapassar.

Mas, alguns estudos, em particular desde a década passada, revelam realmente um avanço. Para Leitch (2008a: 65, 71), as contradições da área têm progressivamente “gerado debate produtivo”, mas “o lugar lógico onde procurar estas questões não é em ensaios comissionados para antologias de livro-a-filme (...) ou em manuais universitários introdutórios mas em monografias de plena dimensão.” Destacamos três em particular.

- Sarah Cardwell, em *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel* (2002), centra-se só na adaptação de romances clássicos à televisão britânica, mas apresenta um trabalho teórico sólido, que tenta criar um novo espaço para estas produções,

incorporando achados de áreas geralmente afastadas, como os estudos fílmicos cognitivos, estudos televisivos, estética e teoria pós-moderna; o método é estético e analítico, e menos comparativo, já que a adaptação é vista como um gênero. Explora ainda os diversos sentidos do termo “adaptação”, para “expor as assunções fundamentais que moldaram o trabalho dos acadêmicos” (Cardwell, 2002: 9).

- Linda Hutcheon (2006: XIII/XIV) desenvolve uma teoria geral da adaptação, procurando “denominadores comuns através de *media* e gêneros”. *A Theory of Adaptation* (2006) é estruturado pelos vários aspetos da adaptação, e não, como é comum, pela análise de casos. Hutcheon (2006: 52ss) testa “alguns dos truísmos ou *clichés* teóricos mais comuns”, sobre o que os vários *media* conseguem ou não fazer. Leitch (2008a: 74) diz que a autora, ao partir do “contexto de estudos sobre paródia, pastiche, ópera e intertextualidade”, tem uma perspetiva mais compreensiva e inclusiva de vários *media*. Como muitos autores atuais, Hutcheon rejeita posições como “a ênfase em adaptações livro-a-filme” e a superiorização da literatura, “mas vê as suas implicações mais claramente”, definindo a adaptação como um processo criativo (Leitch, 2008a: 74).
- O trabalho de Sanders, *Adaptation and Appropriation* (2006), é centrado na literatura, mas também tem uma atitude aberta, focada na intertextualidade. Sanders (2006: 1) explora as formas como “a arte cria arte”, a adaptação e apropriação (adaptação mais radical), enfatizando que essa relação não só faz parte do processo de criação literária, mas também explica o prazer que ela dá. Leitch (2008a: 72/3) diz que esta obra realiza a “viragem sociológica” a que apela Andrew, apesar de ser mais focada nas dinâmicas textuais e enunciativas do que nos fatores contextuais; para o autor, esta obra deixa muitas questões em aberto, mas “até as suas omissões se tornam produtivas”; constitui “um exemplo estelar dessa espécie rara, um manual orientado para a frente.”

Os estudos da adaptação estão, nos últimos anos, a abrir-se cada vez mais a novos *media*, trajetos de adaptação entre eles e relações intertextuais. A cultura da convergência estimula a atenção a novas práticas. Cada adaptação é tradicionalmente vista como adaptando uma só fonte, mas é cada vez mais assumido que ela pode adaptar e é influenciada por outras obras (e.g., Naremore, 2000: 12; Erskine & Welsh, 2000: xiv; Leitch, 2003: 164; Hutcheon, 2006: XIII). As adaptações de facto “dependem de uma forma especial dos seus textos fonte, [mas] pensar nelas exclusivamente nestes termos (...) redu-las à única função de replicar (ou, pior, falhar em replicar) os detalhes desse único texto fonte” (Leitch, 2007: 17). Para Hutcheon

(2006: 169), as adaptações não são secundárias, porque “múltiplas versões de uma história na realidade existem lateralmente, não verticalmente.” Desmond e Hawkes (2006: 46) reconhecem que cada filme inclui múltiplas referências intertextuais, mas dizem que a exploração de todas elas “é difícil de realizar”, pelo que decidem não as comentar. Mas, se não se tiver pretensões exaustivas, que é impossível satisfazer dada a diversidade de associações possíveis, é até mais interessante explorar essas relações do que apenas a relação de romances clássicos a filmes comerciais. Naremore (2000: 9/10) diz que os estudos sobre adaptação deveriam construir uma “definição mais lata de adaptação”, já que ela inclui uma “grande variedade de coisas”.

Um novo foco é a influência na adaptação de adaptações prévias da mesma fonte (e.g., Whelehan, 2002: 14; Stam, 2000: 66; Hutcheon, 2006: XIII). Há, para Leitch (2012: 95), uma “noção triangular de intertextualidade” que as posiciona como “readaptações”. Brooker (2010: 115ss), por exemplo, analisa a adaptação do romance de Virginia Woolf *Mrs. Dalloway* ao romance *The Hours*, de Michael Cunningham, que cria três histórias ligadas ao primeiro, e a adaptação deste ao cinema, que acrescenta elementos novos e rearranja os eventos; para o autor, a obra que “gera [esta] relação dialógica intrincada” não é o romance de Woolf, mas o de Cunningham, que também se relacionará com uma adaptação filmica de 1989. Leitch (2003: 165) nota ainda que certas adaptações não tentam só reproduzir a obra original, mas também o contexto nacional e histórico da história, quando ela se passa noutro país ou época. Brooker (2010: 118) diz que o “processo pode ser confinado a um *medium*”, sob a forma de reescrita literária ou de *remake* filmico, ou combinar livro(s) e filme(s) em qualquer ordem. Outras obras do autor do original, o seu estilo e mundo ficcional podem também influenciar a produção e a receção de adaptações (Leitch, 2003: 164). Mais ainda, como nota Baetens (2010: 236), com o aumento de novelizações, muitas vezes, “já não sabemos qual deles veio primeiro, o livro ou o filme, e já não sabemos que estratégia de leitura adotar.” Mas isto não é uma coisa má, e ocorre em todo o tipo de derivações. Stam (2005: 14) lembra que “pouco foi escrito sobre a sequência reversa, quando o espectador vê a adaptação *antes* de ler o romance.” Brooker (2010: 114) diz que isto é muito frequente e aí “a consequência de ler e ver para trás para o texto fonte será inevitavelmente re-situar e transformar o supostamente fixo e autêntico original.”

Para Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 12/3), esta expansão do conceito de adaptação “pode ser um pouco confusa mas é também excitante”, porque a cultura atual “adora adaptar”; a área de estudos deve “examinar mais cuidadosa e rigorosamente as relações ‘intertextuais’ em geral.” Sanders (2006: 18) diz que esta abordagem “favorec[e] um tipo de ‘estruturalismo



aberto”, que “celebr[a] a sua interação contínua com outros textos e produções artísticas” e a aproxima de “sequelas, prequelas, compressão e amplificação”. Assim, parece mais pertinente “pensar (...) em termos de redes intertextuais ou campos significantes, e não de linhas unidirecionais simplistas de influência da fonte à adaptação” (Sanders, 2006: 24). Brooker (2010: 113/4) diz que os textos pós-modernos exploram “precisamente este tipo de intertextualidade dispersa e liberal”, distanciando-se gradualmente do original.

Esta mudança de prisma é mais fácil de fazer, sem juízos e favoritismos, no contexto pós-moderno, focado nas práticas de reciclagem contínua como algo natural e enriquecedor e na participação do público, e não apenas, obsessivamente, no lucro. Esta atitude é particularmente evidente no caso das histórias e personagens que se tornam “míticos”, no sentido das novas mitologias populares. Aliás, Klein (1981: 12/3) defende que romances como Frankenstein, Drácula ou o Dr Jekyll and Mr Hyde foram “metamorfoseados em mitos culturais (...) em parte por causa do sucesso das versões filmicas...”. Mesmo Baetens (2010: 235, 229), com a sua visão negativa das novelizações, diz que elas merecem atenção porque geralmente fazem “parte do pacote global e *crossmedia*” à volta do filme, na nova abordagem que se move de “*media* independentes para ambientes mediáticos”, e inclui as produções dos fãs. No contexto das histórias que se tornam “mitos”, Bazin (2000 [1948]: 26) diz que “o crítico (literário?) do ano 2050 encontraria não um romance do qual uma peça e um filme foram ‘feitos’, mas antes uma única obra refletida através de três formas de arte, uma pirâmide artística com três lados, todos iguais aos olhos do crítico”, onde a “precedência cronológica” não é mais um “critério estético”.

Ora, ao alargar-se a definição de adaptação, naturalmente, ela começa a sobrepor-se a práticas próximas que têm sido estudadas nos últimos anos, mas geralmente de forma isolada, como as reescritas pós-modernas ou as narrativas transmediáticas, das quais falaremos de seguida. Só para dar alguns exemplos, Moraru (2001: 24) inclui no conceito geral de reescrita exemplos como *Ulysses*, de Joyce, que diz “reescrever” a *Odisseia*, mas outros (e.g., Sanders, 2006: 5) consideram-no uma adaptação. Bolter e Grusin (1999: 45, 273) dizem que a indústria do entretenimento chama “reutilização” (*repurposing*) à prática de “tomar uma ‘propriedade’ de um *medium* e reutilizá-la em outro”, ou seja, à adaptação. Leitch (2008a: 76) refere trabalhos sobre “intermedialidade”, que focam múltiplas relações intertextuais, tentando “escavar um túnel” desde fora em direção à “prisão” dos estudos da adaptação, para se encontrarem com os seus “fugitivos”, como Sanders e Hutcheon. Para Leitch (2012: 91/2), os teóricos da intermedialidade também podem ser “dogmáticos nos seus juízos de valor (...), mas a sua

terminologia não implica automaticamente tais julgamentos, e a sua abordagem dos estudos culturais geralmente abandona questões avaliativas” e acolhe melhor outros *media*; contudo, ela exclui as adaptações no mesmo *medium*. Os trabalhos sobre transmediação também incluem cada vez mais práticas como sequelas, prequelas, *franchises* e adaptações (e.g., Scolari, 2013a), mas em regra não estabelecem contacto com os estudos sobre adaptação.

Estas práticas têm demasiados pontos comuns para que os respetivos estudos se possam ignorar, mas isso exige que os teóricos aceitem colaborar. Como vimos na introdução, Naremore (2000: 13, 15) entende que as várias formas de adaptação devem ser agrupadas dentro de “uma teoria geral da repetição” ou da imitação artística, movendo-se o seu estudo “das margens para o centro dos estudos mediáticos contemporâneos.” Marion (1993: 79) diz que a adaptação “se inscreve no coração da problemática das artes narrativas.” Stam (2005: 45) também diz que os estudos das adaptações parecem “um campo algo menor e periférico”, mas elas “num certo sentido tornam manifesto o que é verdade de todas as obras de arte – que elas são todas a algum nível ‘derivativas’”, de modo que o seu estudo “potencialmente impacta a nossa compreensão de *todos* os filmes.” Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 13) defendem que ele deve “deslocar-se da franja dos estudos críticos e assumir [um] papel mais central”. Leitch (2003: 168) diz que o estudo da adaptação é “marginalizado porque quer ser”, mas “as batalhas institucionais podem ser resolvidas das mesmas formas como surgiram”: como antes se fecharam, devem agora abrir-se, pois só assim poderão “emergir do seu *gueto*” e perceber que se encontram “no próprio centro dos estudos intertextuais - isto é textuais”.

## **2.2. Conceitos e Tipologias de Adaptação**

Esta revisão permite entrever as raízes institucionais que têm moldado a forma como a adaptação é abordada. Vejamos, agora, os conceitos e tipologias propriamente ditos.

### **Conceitos de adaptação**

A maioria dos autores não avança com uma definição de adaptação, ou parte de uma noção simplista, muitas vezes contradita ao longo do trabalho pela referência a formas que, não encaixando nela, são também chamadas adaptações. Leitch (2012: 88) diz que o primeiro passo deveria ser “ou citar a definição consensualmente aceite do termo ou, não existindo tal definição, fornecer uma definição que explicasse como as adaptações diferiam de outros modos de relação intertextual”, mas os académicos geralmente limitam-se a citar definições de outros

só para se afastarem delas e “declinam fornecer definições mais estanques”.

Muitos autores preferem usar metáforas. Sanders (2006: 40, 12) é adepta do seu uso, mas diz que os debates devem “ser remobilizados de formas mais positivas, socialmente produtivas e empoderadoras”; refere como metáforas úteis a do “enxerto”, usada por Genette, ou a da “viagem”, já que a história viaja de um texto para outro; esta tem, porém, a desvantagem de sugerir um “movimento linear do ponto A ao ponto B.” A música, por sua vez, fornece metáforas interessantes, como a do “*sampling*” ou “remistura” típicas do rap e do hip-hop, ou o improvisado sobre padrões harmônicos ou melodias já existentes na música barroca europeia dos séculos XVI e XVII e no jazz (Stam, 2005: 24; Sanders, 2006: 39-41). A adaptação também pode ser entendida como “uma sinfonia de textos ou polifonia de vozes” (Sanders, 2006: 38) ou na lógica da Teoria da Evolução de Darwin, da adaptação biológica: como um processo de mutação que permite a um organismo (a fonte) evoluir e adaptar-se melhor a novos contextos, audiências e *media* (e.g., Cardwell, 2002: 13; Stam, 2005: 2/3; Hutcheon, 2006: 31/2, 167). A adaptação é, nesta lógica, uma “mutação” que permite ao texto fonte “sobreviver” (Stam, 2005: 2/3). Esta metáfora permite ver a adaptação como algo mais ativo, e não como cópia linear ou imitação desinspirada, e sugere termos menos estáticos e pejorativos, como “reciclagem”, “mutação” ou “evolução” (Sanders, 2006: 24, 40). O mais importante para nós é o da adaptação como “propagação” (Hutcheon, 2006: 177). Isto é importante porque o termo *adaptar* não significa copiar, mas justamente *modificar* (e.g., Corrigan, 2010: 30). Contudo, esta analogia também sugere a ideia de “parasitismo” (e.g., Stam, 2005: 3).

Palmer (2004: 263) sugere que a adaptação é uma “representação”: esta “pode mais ou menos assemelhar-se ao seu objeto, tal como uma adaptação pode mais ou menos assemelhar-se ao seu texto fonte.” Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 17) dizem que, como qualquer texto, uma adaptação “não pode simplesmente evocar ‘a coisa real’, antes cria uma coisa *representada*. Essa representação, não sendo a coisa em si, tem de ser *outra coisa*.” Stam (2000: 68/9) diz que a obra fonte “pode ser vista como uma elocução situada, produzida num *medium* e num contexto histórico, depois transformado em outra elocução igualmente situada que é produzida num contexto diferente e num *medium* diferente”, que pode transformar a fonte por múltiplos motivos e através de múltiplas operações. Na lógica da teoria performativa, tanto a adaptação como a fonte são vistas como uma performance particular de um dado “estado de coisas preexistente” (Stam, 2005: 11). Leitch (2012: 99) também defende esta ideia: “o texto performativo é tratado como uma receita para uma nova criação em vez de um tribunal que

emitiu uma ordem de restrição antecipando qualquer possível infração por realizações futuras...”. Os novos *media* também fornecem metáforas úteis, como a de “transcodificação” (e.g., Hutcheon, 2006: 130). Stam (2005: 11/2) diz que este termo, ou “reformatação”, “designa a tradução de um ‘texto’ para um novo formato”; mais ainda, os *media* digitais tendem a integrar todos os *media*, o que desvia a atenção dos *media* específicos: todos “tomam o seu lugar ao lado uns dos outros como vizinhos ou colaboradores coiguais relativos em vez de como pai e filho ou senhor e escravo.” Os *media* digitais e as teorias sobre eles “mina[m] a noção de original e cópia ao fazerem virtualmente tudo ‘copiável’, de modo que a linguagem da ‘originalidade’ dá lugar à linguagem do *cut’n’mix* e do *sampling*” (Stam, 2005: 12).

Todas estas metáforas ajudam, de algum modo, a esclarecer o fenômeno da adaptação. Para Stam (2000: 62), a teoria da adaptação dispõe de “toda uma constelação de tropos (...) cada um dos quais lança luz sobre uma diferente dimensão da adaptação.” Sanders (2006: 3, 13) diz que há uma “ruminação infundável sobre a terminologia”, mas ela constituiu um vocabulário “rico e variado”, que deve ser fomentado, pois facilita o “pluralismo” e a compreensão das relações entre textos. Mas é preciso não esquecer que uma metáfora é uma figura retórica, que pode ser muito útil à ciência, mas não é uma definição teórica, nem pode substituí-la. Sanders (2006: 3) indica como algumas das metáforas positivas que surgem recentemente as da “improvisação, prequela [ou] seqüela”, por exemplo. Mas, estas metáforas obscurecem os limites entre diferentes formas intertextuais. Uma analogia entre duas coisas diferentes tem limites: vai até onde vão as suas parecenças; para além delas, o argumento lógico pode seguir (e segue, por vezes), mas serve só para confundir, pois passa a descrever apenas o outro objeto, e não a prática que visa ilustrar. Cartmell e Whelehan (2010: 5) veem “a adaptação como um campo em processo que pode capitalizar o seu posicionamento disciplinar limítrofe apropriando e reenquadrando sempre modelos críticos e teóricos para servirem os seus próprios objetivos.” Mas, se a área não for capaz de criar os seus próprios quadros, eles serão sempre até certo ponto desajustados, pois foram criados para descrever outras coisas.

Nesse sentido, levamos em conta sobretudo as definições propriamente ditas, e não as metáforas. Mas, as definições são por vezes dadas em função dos tipos específicos que cada autor analisa, de modo que definições e tipologias são difíceis de destrinçar. Mais ainda, alguns discutem essas fronteiras exaustivamente, pelo que, para não nos repetirmos, referimos aqui só as ideias gerais, deixando as discussões mais extensas para a construção do modelo teórico.

Muitos autores entendem a adaptação como a transposição da história de uma obra

literária (geralmente um romance) para filme. McFarlane (1996: 21/2) fala deste tipo de adaptação e dedica uma alínea à sua definição, mas não dá uma definição concreta. Desmond e Hawkes (2006: 1) fazem-no: “A *adaptação* filmica é a transferência de um texto impresso num género literário a filme. As adaptações podem ser feitas a partir de romances, contos, novelas, peças de teatro, livros não ficcionais, ensaios, romances gráficos ou poemas narrativos.” Stam (2005: 9, 25, 27) usa sobretudo metáforas, como “leitura” ou “tradução”, ou as noções de “dialogismo” e “intertextualidade”; também se limita à adaptação filmica de romances, apesar de dizer que ela deve ser vista como uma “orquestração de discursos, talentos e faixas, uma construção ‘híbrida’ que mistura diferentes *media* e discursos e colaborações.”

Autores como Cartmell e Whelehan (2002) ou Albrecht-Crane e Cutchins (2010) abrem, como vimos, o conceito à via inversa, de filme a livro, e a outros *media*, mas não dão uma definição. Hutcheon (2006: 16, 26) define as adaptações como “traduções na forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (...) a outro”, mas inclui também as que ocorrem no mesmo *medium*; salienta que os *media* são determinantes, mas as distinções mediáticas não chegam para diferenciar as adaptações. Sanders (2006) também fala sobre adaptação (e apropriação) sem especificar os *media*. Começa por excluir alguns tipos de relação breves, como a alusão, a citação (*quotation*) e a referência (*citation*), já que na adaptação e na apropriação a nova obra tem uma “relação estruturante” com a fonte e “não existiria” sem ela; ambas envolvem uma relação mais sustentada com uma só fonte do que as formas anteriores, mas são dois tipos distintos (Sanders, 2006: 4-6, 27). A adaptação, apesar de ser reinterpretada pelo novo autor e condicionada pelas exigências do novo *medium*, “permanece ostensivamente” a mesma história, “uma versão específica (...) desse mesmo texto cultural” (Sanders, 2006: 26). A apropriação é também adaptação, mas “noutro modo”, pois “adota frequentemente uma postura de crítica, até de assalto”: há a intenção clara de “re-interpretar um texto fonte”; é uma “re-escrita”, que visa “acrescentar, suplementar, improvisar, inovar. (...) não a replicação como tal, mas a complicação”; uma obra pode ainda ser ao mesmo tempo adaptação e apropriação, e, dentro delas, há vários subtipos (Sanders, 2006: 28, 4, 2, 12) (que revemos nas tipologias).

Vimos que a adaptação deve ser vista como uma prática intertextual, mas dizer só isto não permite distingui-la de outras práticas, porque a intertextualidade existe em *todos* os textos (Doležel, 1998: 199). Vários autores defendem que ela é um tipo particular de relação intertextual (e.g., Stam 2005: 27ss; Sanders, 2006: 17), nomeadamente de *hipertextualidade* como a define Genette (e.g., Stam, 2000: 66; Leitch, 2012: 96). Para Brooker (2010: 113), o

modelo de Genette permite distinguir tipos transtextuais, mas os termos “não nos ajudam em si mesmos a compreender o importante ‘processo’ da adaptação” e vêm complicar ainda mais o vocabulário “já extensivo” existente. Leitch (2012: 96/7) nota que este modelo é minucioso e rico, mas Genette não fala sobre adaptação. O modelo não pode ser aplicado linearmente.

Algo que a adaptação partilha com a hipertextualidade é que a relação com o hipotexto é especialmente evidente e constitutiva (e.g., Bowie, 2008: 154). Genette (1982: 16) diz que, em cada obra, a hipertextualidade pode ser mais ou menos manifesta, massiva e explícita: quando é sutil, a sua análise depende mais “de uma decisão interpretativa do leitor”, até de uma “simples questão de engenho crítico”; mas o autor foca-se na “hipertextualidade pelo seu lado mais ensolarado: aquela onde a derivação do hipotexto ao hipertexto é ao mesmo tempo massiva (toda a obra B que deriva de toda a obra A) e declarada”, enquanto a alusão é um exercício mais breve, pontual. Hutcheon (2006: 6/7, 21, 170, XV) define uma adaptação como a “transposição anunciada e extensiva de uma obra ou obras particulares”, onde a relação com a fonte é deliberada e definidora, pois não se insinua pontualmente, como as alusões: se conhecermos a fonte, “sentimos sempre a sua presença” no novo texto, que gera uma oscilação constante entre as duas obras; as adaptações são “direta e abertamente ligadas a outras obras reconhecíveis, e essa conexão é parte da sua identidade formal” e hermenêutica.

Leitch (2012; 2008a: 70ss) questiona várias destas ideias, como a de que “as adaptações têm de ser estendidas e anunciadas”. Tomemos a definição por partes: uma é que a adaptação se baseia *numa* obra particular. Sanders (2006: 4), por exemplo, diz que a adaptação e a apropriação constituem “um envolvimento mais sustentado com um único texto ou fonte”. Qualquer obra combina várias relações a outros textos, mas, como diz Leitch (2003: 167), “as adaptações convidam à consideração de um só texto precursor como primário”; mas o autor nota que hoje são usuais adaptações “irónicas, paródicas ou heteroglotas”, que adaptam várias fontes. Hutcheon (2006: 170, XIV, 7) por vezes diz que a adaptação se baseia numa obra particular e, outras, que se pode basear em várias. Aqui, a adaptação também é aberta, massiva e deliberada. Mas dizer isto não significa negar que as adaptações contêm várias outras ligações intertextuais, apenas que *um ou mais* textos particulares são especialmente determinantes e fundadores deste texto como um todo (apesar de que nem sempre as obras baseadas em várias fontes são adaptações, como veremos). A influência é *massiva* e *constitutiva* porque a nova obra se baseia como um todo na história da(s) obra(s) anterior(es).

Deste modo, a relação entre os dois textos é também *evidente*, *manifesta*, para todos os

que conheçam a obra original. Leitch (2012: 94/5) diz que isto significa que a adaptação só será assim considerada se o recetor a reconhecer como tal, mas certos exercícios adaptativos tentam esconder que o são, como muitos *remakes* de Hollywood. Genette (1982: 223) diz que, quando o hipotexto não é conhecido ou é esquecido, o hipertexto passa a ser lido como um texto independente. Mas o facto de *ser lido como* autónomo não quer dizer que o *seja*: uma adaptação é produzida *deliberadamente* com base em outra; a relação é *evidente*, pode é não ser *declarada*. Sanders (2006: 2) diz que “as adaptações e apropriações podem variar no quão explicitamente declaram o seu propósito intertextual.” As paródias e adaptações críticas muitas vezes explicitam essa ligação no próprio texto, fazendo referência à obra fonte, mas as adaptações próximas, como dizem Bolter e Grusin (1999: 44), geralmente “não contêm qualquer referência manifesta aos romances em que são baseadas”, tal como um romance não assume ser um romance, pois isso “romperia a continuidade e a ilusão de imediatez”. Mas, as adaptações declaram a sua fonte nos paratextos, até para não serem acusadas de plágio, logo, são declaradas. Em suma, uma adaptação é uma narrativa onde há uma relação deliberada, massiva e definidora, e evidente, ainda que não declarada, com uma ou mais narrativas anteriores. O problema é que esta definição aplica-se a *todas* as formas de propagação.

Leitch (2007: 94; 2012: 88/9; 2008a: 70, 72) questiona as tipologias de Genette, Cardwell e Sanders porque não distinguem categoricamente a adaptação de outros tipos intertextuais, mas acha “louvável” a tentativa de Desmond e Hawkes de “evitar proclamações categóricas”; diz “que a adaptação existe num *continuum* de relações intertextuais”, pelo que tentar defini-la pelo que ela não é implica que “algures na selva intertextual há uma linha clara que separa a adaptação de tudo o resto”. Explora, contudo, o que a adaptação não é, dizendo, por exemplo, que não é só a transposição de romances ou peças de teatro a cinema (Leitch, 2012: 90/1), apesar de definir a teoria da adaptação como “o estudo sistemático de filmes baseados em fontes literárias” (Leitch, 2007: 1). Leitch (2012: 103) diz que há três opções: propor uma analogia ou “definição única desenhada para se aplicar a todas as e apenas a adaptações”, o que não permite “estabelecer a sua coerência, a sua consistência e as suas fronteiras com outros campos rivais” (não percebemos porquê, nem porque têm os campos de ser rivais); delimitar o campo de fora para dentro, o que obriga a “racionalizar o campo (...) e a demonstrar a sua integridade” (isto parece-nos soluções, não problemas); finalmente, tendo em conta que há, na última década, uma “notável falta de consenso” mas, ao mesmo tempo, uma “notável eflorescência de escrita académica provocadora”, talvez se devesse “deferir a questão

(...) indefinidamente”, porque o campo “pode bem florescer com mais sucesso quando um milhar de flores desabrocham.” Ora, este raciocínio é eloquente, mas não eficaz, porque manejar “mil flores” sem um quadro teórico é uma tarefa extenuante e pouco produtiva; o próprio autor critica a área por funcionar num “vácuo teórico” (Leitch, 2003: 149). Negar definir a adaptação faz com que muitos estudos continuem dispersos em discussões certamente ricas, mas que nos deixam com mais perguntas do que respostas e ainda mais confusos. Esta poderá ser a razão pela qual muitos autores de outras áreas, que abordam dinâmicas intertextuais próximas ou sobrepostas à adaptação, se abstêm de qualquer contacto com estes estudos.

Outro aspeto essencial a distinguir é a adaptação como *processo* e *resultado*. Cardwell (2002: 12-8) diz que muitos tendem a confundi-los, “instituído um círculo definicional vicioso”; a adaptação “cultural”, ao contrário da biológica, que é entendida como um processo gradual de “melhoramento”, tende a ser “des-historicizada” (ignora-se a evolução de adaptação em adaptação), modelo que é “conceptualmente arrumado”, mas “erróneo”, porque a classificação de uma obra como “fonte” ou “adaptação” depende da “perceção do *status* cultural” (como quando se considera as peças de Shakespeare originais). É “mais rigoroso ver a adaptação como o desenvolvimento gradual de um ‘metatexto’”, e reconhecer que “uma adaptação posterior pode basear-se em qualquer adaptação anterior, tanto quanto no texto fonte primário”; as adaptações são “pontos num *continuum*, (...) parte do desenvolvimento estendido de um metatexto singular e infinito: uma história ou mito valioso que está constantemente a crescer e a desenvolver-se, a ser recontado, reinterpretado e reavaliado” (Cardwell, 2002: 25). A noção de adaptação de Cardwell torna-se aqui confusa, mas a ideia evolutiva da adaptação é muito útil.

Hutcheon (2006: 15), por sua vez, diz que a adaptação é difícil de definir porque se usa “a mesma palavra para o processo e o produto.” Enquanto *produto*, a adaptação consiste na “transposição anunciada e extensiva de uma obra ou obras particulares”, e pode envolver uma “mudança de *medium* (um poema a um filme) ou género (um épico a romance)”, de quadro ou contexto, e também “na ontologia do real ao ficcional”; enquanto *processo*, adaptar pode envolver tanto “(re)interpretação” como “(re)criação”, ou seja, “apropriação e resgate”; mas, por vezes, realiza-se mudanças para “preservar uma história tradicional, histórica ou mítica de desaparecer, trazendo-a para formas que são mais próximas das audiências contemporâneas” (Hutcheon, 2006: 7/8). Hutcheon (2006: 8, 39) distingue ainda a adaptação como “*processo de receção*”, como forma de intertextualidade: “experienciamos adaptações (*como adaptações*) como palimpsestos através da nossa memória de outras obras que ecoam através de repetição



com variação”, mesmo quando há mudanças significativas à história original. O próprio Leitch (2008b: 117) concorda que a oscilação entre o texto e outros textos, que ocorre em todos os artefactos, numa adaptação, é trazida para primeiro plano, “é mais ativa, mais exigente, mais indispensável”, e é isso que define a adaptação como género. Hutcheon (2006: 8/9) diz que uma “definição vasta tornaria claramente a adaptação deveras difícil de teorizar. [A sua] definição dupla mais restrita da adaptação como processo e produto é mais próxima do uso comum da palavra e é mais suficiente” para permitir a discussão de derivações, como “arranjos musicais e *covers* de músicas, revisitações de arte visual de obras anteriores e versões em banda desenhada da história, poemas transformados em música e *remakes* de filmes, e videojogos e arte interativa”, e ainda obras inspiradas em eventos reais, quando se baseiam em relatos históricos ou biografias. A nossa delimitação exclui deste rol tanto a adaptação de obras não narrativas como a de eventos reais, mas isso não invalida o modelo. Ele permite também excluir as alusões e referências breves, porque não são “envolvimentos estendidos”, os plágios, “que não são apropriações reconhecidas”, e sequelas e prequelas, uma vez que a autora distingue entre “nunca querer que a história acabe”, estendendo-a, e “recontar a mesma história repetidamente de diferentes formas” (Hutcheon, 2006: 9). Uma dificuldade está em casos em que a semelhança é constitutiva, mas só ao nível estrutural, ou *funcional*, como *Ulysses* ou *West Side Story*, menos claros quanto à sua natureza derivativa, em que os eventos, personagens e cenário cumprem as mesmas funções (num sentido Proppiano), são equivalentes em termos abstratos, mas a história concreta é diferente. Para nós, este modelo deixa algum espaço de discussão, como diz Leitch (2012: 88), mas é talvez o mais robusto de todos os que vimos. Ele leva-nos à definição da adaptação como *contar a “mesma” história*, usada para a distinguir das narrativas transmediáticas, e que motivou este projeto, mas suplementada com um entendimento mais profundo do fenómeno, como algo criativo e não apenas repetitivo.

### **Tipologias de adaptação**

Quanto a tipologias de adaptação, Wagner (1975: 222/3) distingue entre: *transposição*, onde um romance é “diretamente dado no ecrã”; *comentário*, “onde um original é tomado e, ou propositada ou inadvertidamente, alterado em algum aspeto”; e *analogia*, que traz a ação “para a frente no tempo ou de outro modo muda o seu contexto essencial”, não se limitando a “mudar uma cena ou jogar com o final”, mas “transplanta[ndo] todo o cenário de modo que pouco do original é identificável”. O primeiro problema com esta tipologia é que um romance nunca pode

ser “diretamente dado no ecrã”. Whelehan (2002: 9) e Leitch (2007: 95) concordam que este modelo deixar transparecer juízos de valor sobre as várias formas, mas as categorias em si não os implicam, e o modelo é adotado por atores mais recentes.

Klein (1981: 9ss) identifica três abordagens à adaptação. Na primeira, “a maioria dos filmes de romances clássicos tentam dar a impressão de serem traduções fiéis, isto é, literais do texto para a linguagem do cinema”; essa tradução exige sempre “uma grande dose de seleção e condensação” de eventos e personagens, mas isso pode, para o autor, ser feito sem que se perca a “fidelidade ao principal impulso da narrativa, às principais preocupações do autor, às naturezas dos principais personagens, à atmosfera do romance”: os resultados serão “satisfatórios” se se conseguir a equivalência ao “espírito e género do texto literário”, mas se o filme estiver num “género diferente, o resultado pode ser discordante” (Klein, 1981: 9/10). Em segundo lugar, um filme pode tentar “reter o núcleo da estrutura da narrativa ao mesmo tempo que reinterpreta significativamente ou, em alguns casos, desconstrói o texto fonte”; isto ocorre quando um “realizador maior ou *auteur*, tendo uma perspetiva particular sobre uma fonte literária, a reinterpreta para fazer uma afirmação nova e significativa, uma que geralmente se relaciona com o mundo contemporâneo”; a terceira abordagem “encara a fonte meramente como matéria prima, simplesmente como a ocasião para uma obra original” (Klein, 1981: 10). Os inconvenientes que vemos nesta tipologia são a sugestão de que o segundo tipo é um direito que assiste só aos “realizadores maiores”, e a limitação a adaptações de romances a cinema.

Andrew (1984: 98-100) diz que os modos de relação entre filme e texto podem três: no *empréstimo*, o mais frequente na “história das artes”, “o artista emprega, mais ou menos extensivamente, o material, ideia ou forma de um texto anterior”, como em adaptações de literatura a música, ópera ou pintura; na *interseção*, o original é “intencionalmente deixado por assimilar”, há uma referência ao objeto artístico que é “não tanto uma adaptação mas uma refração do original”; a *fidelidade de/ou transformação* é a tentativa de “reprodução no cinema de algo essencial sobre um texto original”, de preservar a “letra” ou o “espírito”. Andrew (1984: 102/3) acha que a fidelidade literal não é possível, mas, ao nível abstrato, é possível obter “unidades narrativas equivalentes nos sistemas semióticos absolutamente diferentes do cinema e da linguagem.” O problema com esta tipologia é que os dois primeiros tipos podem não ser adaptações: o *empréstimo* parece ser um exercício menos extensivo, como uma influência ao nível da forma ou do tema, ou a narração de uma história diferente, como uma extensão, e a *interseção* parece corresponder às referências intertextuais, ou à captura de Saint-Gelais. Mais

ainda, o tipo chamado *transformação* é o que tenta aproximar-se mais do original.

McFarlane (1996: 197/8) propõe uma tipologia simples: diz que se deve distinguir se uma adaptação visa ser uma tradução literal ou se é das que, “mais ou menos radicalmente, retrabalham o seu material fonte”. Só depois de o identificar é que o filme pode ser devidamente avaliado: a fidelidade pode ser o critério de avaliação só quando a adaptação se propõe ser fiel, mas se ela vir “o original como ‘matéria-prima’ a ser retrabalhada”, o critério deve ser outro (McFarlane, 1996: 10/1). Stam (2000: 68; 2005: 42) não apresenta uma tipologia de adaptações, mas diz que elas podem transformar a fonte através de uma “complexa série de operações”: “seleção, amplificação, concretização, atualização, crítica, extrapolação, analogização, popularização”, “reculturalização” ou “transculturalização” e “reacentuação”.

Quanto à tipologia de Elliott (2003: 136ss), como já frisámos, ela não descreve tipos, mas conceções implícitas sobre a adaptação: a *psíquica*, que “entende o que passa do livro ao filme como ‘o espírito do texto’”; a *ventríloqua*, onde a adaptação filmica “esvazia os signos do romance e enche-os com o espírito do cinema”; a *genética*, onde que é transferido é “uma estrutura narrativa ‘profunda’ subjacente idêntica à estrutura genética”; a *de(re)composicional*, que “sublinha e celebra” a subjetividade da interpretação e inclui referências a outras narrativas; a *encarnacional*, onde a palavra do livro é “feita carne” no filme, que dá vida à história e às personagens do romance; e finalmente a conceção *trunfadora (trumping)*, em que se faz alterações porque se considera o texto literário “demasiado idiossincrático, estranho, aborrecido e longo” para a audiência do cinema, alegando representar o significado do romance melhor do que ele próprio. Ora, estes modos refletem-se frequentemente nas mesmas adaptações, não por serem combinados, mas porque se referem ao que os autores quiseram fazer ou a como os recetores entendem a relação, e podem não ser identificáveis no texto. Portanto, estas categorias dão-nos indicações úteis, mas não representam tipos de adaptação.

Leitch (2007: 95ss) propõe uma “gramática de relações hipertextuais à medida que elas se esbatem para o intertextual”, baseada nas “relações lógicas” presentes num “vasto leque de adaptações”. As *celebrações* “imputam às suas fontes literárias poderes para além dos seus próprios”, logo, baseiam-se em fontes consagradas, e podem ser: *adaptações curatoriais*, que “subordinam” os recursos do cinema “à tentativa de preservar os seus textos originais tão fielmente quanto possível”; *replicações*, uma tentativa ainda mais literal de replicar “cada possível elemento do texto original”; *homenagens*, “que o mais das vezes toma a forma de uma readaptação que presta tributo a uma adaptação filmica anterior”; *adaptações heritage*, que

adaptam não só um texto autoral específico, mas também o “texto histórico ou cultural sem autor”, como um “passado idealizado”; a *realização pictórica*, uma celebração do cinema sobre as fontes literárias (geralmente de menor reputação), da sua capacidade de expressar o que a literatura pode apenas sugerir; e as *liberações / encarnações*, que libertam o “material que o texto original teve de suprimir ou reprimir” por questões de censura ou convenção da época, palavras que são “tornadas carne” (Leitch, 2007: 96-8). Em segundo lugar, o *ajuste*, forma tão usual que parece “o único modelo de adaptação”, torna um “texto anterior promissor (...) mais adequado para filmar” e pode incluir: *compressão* do texto original; *expansão*; *correção*, que corrige o que é visto como falha no original, ou dá ao original um final feliz, atenua ou apimenta a linguagem; *atualização*, que transpõe a história para um cenário atual ou, mantendo o cenário, lhe dá uma “sensibilidade distintamente modernista”; e *superimposição*, que “superimpõe coautores”, ou seja, quando a adaptação é influenciada pela interpretação das grandes estrelas, pelo efeito de organismos censores, do estúdio, com o seu estilo ou restrições, ou para atrair um dado segmento do público, com as suas preferências (Leitch, 2007: 98-103).

O terceiro grande tipo de relação é a *imitação neoclássica*, que decompõe e recombina as peças do material fonte para formar uma nova história que poderia ser canónica, ou que transporta a história para um contexto histórico e/ou geográfico diferente (atualizações) mas mantém a estrutura (Leitch, 2007: 103-6). Esta relação assemelha-se à analogia de Wagner (1975), e à atualização de vários autores, mas Leitch (2007: 106) diz que só a adaptação de clássicos literários tem o “luxo de alegar estatuto neoclássico”, o que nos parece restritivo e redundante em relação a outras categorias. As *revisões*, por sua vez, visam “transformar as suas fontes de formas que vão além do ajuste”, pois “buscam reescrever o original” e, como as imitações neoclássicas, reavaliar o passado; as “revisões visam alterar [não só a ‘letra’ mas também] o espírito” do original (Leitch, 2007: 106/7). As *colonizações* são abordagens “ainda mais livres”, que veem “os textos progenitores como recipientes a serem preenchidos com novos significados”; trata-se de uma “crítica ideológica”, um total desvio noutra direção; isto pode acontecer através de uma transposição de fronteiras nacionais, para outra cultura, ou para outro âmbito dentro da mesma, como as adaptações pornográficas, que usam a história original como contexto para cenas “sexualmente explícitas” (Leitch, 2007: 109/10).

O sexto tipo, o *(meta)comentário ou desconstrução*, aproxima-se mais da alusão; refere-se a filmes que “não são tanto adaptações como filmes sobre adaptação, filmes cujo assunto são os problemas envolvidos em produzir textos”; eles “desconstroem a ilusão mimética ao

examinar os problemas de arranjar ou encenar material preexistente para o teatro ou o cinema”; muitos deles “entrefolham uma história ficcional num género desgastado [como a adaptação] com um comentário contínuo sobre as regras do género”, associando-se a “uma longa tradição de antepassados literários que desconstroem todo o projeto de contar as suas histórias” (Leitch, 2007: 111-3). Outro tipo é a *analogia (analogue)*, com uma conexão “ainda mais ténue” com a fonte; narra uma história diferente, pelo que não é propriamente uma adaptação, mas partilha muitos pontos de analogia com a obra original, evocando mais do que transpondo a história; estes filmes “podem variar em força tanto quanto em especificidade”; quanto menos específicos são, mais se aproximam dos géneros e fórmulas populares (Leitch, 2007: 113-5). A *paródia* e o *pastiche* são relações ainda mais complicadas: a primeira é uma versão satírica, que pode ser um exercício pontual, e o segundo é realizado através de citações extensivas de várias obras; ambos geralmente “fazem sentido” só na sua conexão com o “campo intertextual (...), não dentro do mundo das personagens” (Leitch, 2007: 116-9). As *imitações secundárias, terciárias e quaternárias* têm um estatuto ainda mais complexo: são adaptações de adaptações, ou sequelas de adaptações; algumas são ainda “interseções de *franchises* distintos” (Leitch, 2007: 120/1). Leitch (2007: 119) dá como exemplo de pastiche o romance *Mary Reilly*, porque faz muitas alusões ao texto original, mas estes exercícios são, mais do que colagens, expansões da história, que o autor não considera porque se refere só a renarrações da história. Finalmente, a *alusão* verifica-se em todos os filmes e pode ser muito subtil, ligada ao “inconsciente coletivo”, a “circulação cultural universal”, mais do que a uma história particular (Leitch, 2007: 121-3).

Esta tipologia apresenta várias dificuldades conceptuais. A analogia a categorias de outros autores apontada nem sempre nos parece ajustada e há categorias baseadas em critérios diferentes. A categoria da superimposição, por exemplo, descreve não os ajustes específicos feitos à história, como a supressão, a expansão ou a correção (esta sobrepõe-se à liberação), mas a influência de diferentes agentes e diferentes objetivos que dão origem a ajustes, questões que podem influenciar o processo em qualquer dos tipos referidos. A celebração também se refere a uma atitude do autor que nem sempre é constatável no texto, e a homenagem é uma categoria estranha, que é adequado para descrever outras categorias e descreve um *remake* de uma adaptação, portanto uma adaptação secundária, que também encaixa na replicação. Há vários exercícios que cabem em várias categorias. Leitch (2007: 123) assume-o: diz que elas são “embaraçosamente fluidas”, e “não são adequadas para categorizar um grande número de filmes”. Para nós, é natural que certas obras sejam difícil de classificar, mas as operações

abstratas devem ser descritas de forma clara. As operações podem sobrepor-se nas obras reais, mas não nas categorias teóricas. Estas ideias são, contudo, úteis para o nosso modelo.

Desmond e Hawkes (2006: 2/3, 44) classificam a adaptação de romances a cinema em: próxima, quando “a maioria dos elementos da história no texto literário são mantidos no filme e poucos elementos são abandonados ou acrescentados”; livre (*loose*), em que “a maioria dos elementos da história no texto literário são abandonados no filme e a maioria dos elementos no filme são substituídos ou acrescentados”, de modo que o texto literário é usado só como “ponto de partida”; e intermédia, quando “nem se conforma exatamente nem se afasta inteiramente do texto literário”, pois “alguns elementos da história são mantidos (...), outros elementos são abandonados, e ainda mais elementos são acrescentados.” Leitch (2008a: 70) diz que esta tipologia é isenta e flexível, mas “conceptualmente tímida”, considerando “as adaptações apenas em termos das suas relações a textos fonte específicos cujos elementos elas simplesmente ‘mantêm, abandonam ou acrescentam’.” Para nós, ela é, de facto, muito simples, mas, no essencial, corresponde aos principais tipos identificados por outros autores. A única questão é que a *quantidade* de alterações pode não corresponder à proximidade percebida.

Cahir (2006: 16/7) parte da teoria da tradução para indicar três formas como o cinema “traduz” a literatura: a *tradução literal* “reproduz a intriga e todos os seus detalhes presentes tão proximamente quanto possível à letra do livro”; a *tradicional* “mantém os traços gerais do livro (...) mas conserta detalhes particulares através dessas formas particulares que os cineastas veem como necessárias e adequadas”; e a *radical* “remodela o livro de formas extremas e revolucionárias”; estas formas podem ser combinadas, mas geralmente uma é predominante. Cahir (2006: 19, 21) diz que as traduções literais são “como um fac-símile, cujos melhores exemplos são memoráveis na sua fidelidade visual à letra do texto”, mas alguns são “vazios de qualquer ambição de traduzir para a linguagem do cinema os equivalentes dos milagres estilísticos da escrita” do autor original; a abordagem tende a condicionar a “liberdade criativa e audácia de interpretação” e também a “falhar em compreender as profundidades das ideias do livro.” As traduções radicais também ocorrem dentro da literatura, como na tradução de poesia do Latim para Inglês moderno; este modo “permite liberdades artísticas totais”, onde o que importa não é tanto a letra, mas o “sentido integral da literatura”, mas, para quem conhece o original, esta é a “tradução fílmica menos atrativa”, e “corre o risco de se tornar tão plenamente auto-expressiva e auto-envolvida” que “a sua proclamada afinidade com a literatura fonte” é duvidosa (Cahir, 2006: 26/7). Isto sugere que a liberdade do adaptador é só interpretativa e não

criativa, e demonstra uma preferência pela adaptação “tradicional”. Como McFarlane, Cahir (2006: 17) defende que é errado avaliar uma adaptação radical por “um padrão literal” e que o seu método permite ao analista estar mais ciente das próprias “intolerâncias e preferências”. Mas, a autora exprime esse enviesamento quanto às categorias abstratas. A tipologia é tão carregada de juízos de valor sobre as obras referidas, que a própria definição se torna confusa.

Sanders (2006: 20-2), baseada em Cartmell (que se baseia em Wagner), diz que a *adaptação* inclui três operações essenciais: a *transposição*, que pode ser a) de “género” (e.g., prosa a poesia, romance a cinema), ou b) de local, tempo ou cultura, ou seja, aproximação e atualização, para tornar a história mais relevante ou acessível às novas audiências; o *comentário*, a revisão política do original, geralmente através de alteração ou adição (que depende do conhecimento da fonte pelo recetor); e a *analogia*, onde a relação é mais difícil de identificar, porque a adaptação tem a mesma estrutura, mas a história é diferente. Dentro da *apropriação*, onde há um afastamento maior da fonte, há duas categorias: nos *textos embutidos*, é criada uma nova história que cita extensivamente a obra fonte, mas esta é dada como ficção, e há um paralelo entre as duas histórias; e, nas *apropriações sustentadas*, recriações que apresentam “sobreposições estruturais notáveis” com a história fonte, não há uma identidade direta, pelo que nem sempre são fáceis de identificar e podem gerar questões de propriedade intelectual (Sanders, 2006: 26ss). Uma incoerência neste modelo é que Sanders (2006: 5, 27/8) considera o romance *Ulysses* uma adaptação (analogia) da *Odisseia*, e, o filme *West Side Story*, uma apropriação sustentada de *Romeo and Juliet*, mas ambos realizam a mesma operação. Este é, porém, um caso difícil de classificar, que, em rigor, escapa à nossa delimitação, mas que teremos de discutir na construção do modelo.

Finalmente, Hutcheon (2006: 170/1) distingue práticas que pertencem a um “sistema de relações entre obras” ou de “difusão”, portanto, a adaptação no sentido lato, que se situam ao longo de um *continuum*: num extremo, estão as traduções literárias, onde a fidelidade à obra fonte é um “ideal teórico, ainda que uma impossibilidade prática”; depois, as “condensações e bowdlerizações ou censuras em que as mudanças são óbvias, deliberadas, e de alguma forma restritivas”; e, a seguir, no “reino da adaptação propriamente dita”, estão os casos em que as “histórias são tanto reinterpretadas como re-narradas”, que incluem as paródias (um “subtipo irónico de adaptação”), os *remakes* e os videojogos baseados em filmes. No outro extremo, está “uma série de *spin-offs*”, não só comerciais, como *merchandising* e brinquedos, mas também obras que “oferecem um comentário manifesto e crítico” a outras, a crítica académica e

jornalística, as sequelas e prequelas, ou “expansões”, as “*fanzines* e ficção *slash*”<sup>24</sup> e até “o que tem sido chamado de ‘sagas’ – narrativas como *Star Wars* ou *Star Trek* que se estendem por diversos *media* (...) e tanto recontam como estendem histórias populares” (Hutcheon, 2006: 171-3). Há, porém, “casos híbridos”: por exemplo, uma história pode ser ao mesmo tempo uma sequela, que expande o conteúdo, e uma adaptação, que repete parte da história (Hutcheon, 2006: 171). O principal inconveniente desta tipologia, para nós, é que inclui a crítica, que não é renarração da história mas comentário declarado (diferente das adaptações que “comentam” a fonte, mas *recontando* a história com alterações). Mais ainda, as paródias, incluídas na classe das adaptações propriamente ditas, são mais distanciadas do original, como as adaptações críticas incluídas na última classe. Este modelo diverge também da nossa delimitação na medida em que inclui obras de arte em geral ou brinquedos, não só narrativas, mas é mais abrangente do que os restantes, chegando a incluir as “sagas”, ou seja, as narrativas transmediáticas. Concordamos ainda que um modelo no formato de *continuum* é proveitoso, pois oferece uma forma mais flexível de descrever estas relações, afinal tão híbridas.

A discussão do que é (ou não) adaptação e da utilidade da definição estende-se às tipologias de adaptação. Cartmell e Whelehan (2010: 2) acham que estas taxonomias “refletem preferências disciplinares e frequentemente o privilégio de um *medium* ou outro”, e que a “*vontade de taxonomizar*” em si é “sintomática de como a área tem tentado demarcar o seu próprio território”. Para Cartmell (2002: 24), as tipologias de Wagner e Andrew “restringem o campo da ‘adaptação’ a onde a figura do autor (...) é proeminente na publicidade e recepção de um filme”, e ignoram outros tipos de filmes que “também são adaptações”; a autora conclui que, “quanto mais estudamos adaptações, mais se torna evidente que as categorias são ilimitadas.” Leitch (2008a: 64; 2012: 103) diz que a “*vontade de taxonomizar*” é muitas vezes “enredada em juízos de valor gratuitos que não são exigidos pela taxonomia”, e escondem antes uma “*vontade de avaliar*”; “a maioria das discussões categóricas de adaptação (...) privilegi[a] um pequeno número de relações intertextuais como exemplares de toda a adaptação e pass[a] sobre as outras em silêncio.” Na nossa opinião, elas não devem incluir juízos de valor, pelos motivos já indicados, mas nada na definição de categorias obriga a isso. A demarcação do território (não o seu *fechamento*, mas a *definição* e *delimitação*), não podendo ser categórica, é necessária para evitar que os estudos se enredem, como de costume, em discussões vãs.

---

<sup>24</sup> *Slash fiction* são histórias produzidas por fãs que juntam heróis de filmes e séries televisivas populares em relações homossexuais não existentes nas narrativas iniciais (Mittell, 2015: 279; Ryan, 2013b: 370).



### 3. A NARRAÇÃO TRANSMEDIÁTICA

O *transmedia storytelling*<sup>25</sup> (TS) começa de forma difusa, em diferentes *media*: cinema, televisão, literatura, videogames, desenhos animados, até bonecos (Scolari, 2013a: 138). Os projetos iniciais não são concebidos como tal conscientemente, ou nascem monomediáticos e depois espalham-se por outros *media*, em função do seu sucesso (e.g., Phillips, 2012: 8; Scolari, 2013a: 79). O fenómeno é facilitado por múltiplas circunstâncias e evoluções do contexto mediático, como vimos anteriormente, como a busca pelas empresas de formas de rentabilizar as propriedades intelectuais através de diversos canais, para atrair diferentes audiências e um consumo continuado (e.g., Bolin, 2007; Scolari, 2013a: 26). O seu surgimento é facilitado pela conglomeração crescente das indústrias mediáticas, que facilita a migração das histórias entre *media* e a produção de uma diversidade de produtos (Jenkins, 2006a: 16; Bolin, 2007: 241; Long, 2007: 30/1). Bolin (2007: 241) explica que o surgimento gradual dos *media* dá origem a mercados “especializados”, como a indústria livreira, jornalística, do cinema, rádio, televisão, ou outros; mas, eles estão atualmente “a ser integrados”, o que não tem a ver com a digitalização, apesar de ela “ter certamente apressado” o processo. Jenkins (2006a: 106) diz que “a lógica económica dos grandes conglomerados mediáticos encoraja-os a pensar em termos de sinergias e *franchises*”, apesar de a colaboração ainda não ser eficiente. Scolari (2013a: 297) nota ainda que a tendência para a gamificação transparece nas narrativas transmediáticas (NT), “não só nos conteúdos” que exigem o trabalho lúdico de juntar as peças da história, mas também na inclusão de “experiências lúdico-imersivas”, como os jogos de realidade alternativa (ARG). Hanson (2003: 47) associa a tendência para o “sangramento do ecrã” aos “mundos 3D imersivos que exploramos como jogadores de jogos e consumidores de *media* digitais”, que atraem as audiências para as “mitologias completas”. O mesmo pode ser dito da tendência para a narrativização, que leva, por exemplo, ao comissionamento crescente de NT para promover a notoriedade e as vendas de marcas comerciais (e.g., Phillips, 2012: 31). Dena (2009: 28/9) chama-lhe “entretenimento de marca” (*branded entertainment*), que “representa o valor crescente de abordagens experienciais” e um impulso à produção de NT. Finalmente, o seu aumento pode dever-se ao facto de a cultura fã, e a sua atitude ativa de receção e de (re)produção cultural, estar não só a crescer, mas também a ser cada vez mais reconhecida como prática legítima (e.g., Scolari, 2013a: 31; Mittell, 2015: 2/3). Por todos estes motivos (ou

---

<sup>25</sup> Até aqui, temos traduzido *transmedia storytelling* por narração transmediática, mas o termo pode ser usado como substantivo ou adjetivo, ou assumir as formas “transmedial” ou “transmediático”. Aqui deixamos, tanto quanto possível, o termo nas formas originais, para evidenciar as variações no uso de cada autor. Usamos também as abreviaturas TS (*transmedia storytelling*) e NT (narrativas transmediáticas).

outros), a popularidade, abundância e reconhecimento público do *transmedia storytelling* estão a crescer a um ritmo acelerado (Long, 2007: 31; Miller, 2008: 157; Scolari, 2009: 590).

### **3.1. A Emergência de uma Nova Área de Estudos**

No início do século XXI, a narração transmediática torna-se um grande foco de atenção académica (e.g., Ibrus & Scolari, 2012: 7; Evans, 2011: 19). Como diz Scolari (2013a: 294), estas narrativas “passaram a estar na moda” e levam “à criação de uma massa crítica de estudos, teses e dissertações sobre a comunicação *crossmedia*.” Essa popularidade estende-se para fora da academia, ao discurso dos profissionais e dos próprios consumidores. Ryan (2013b: 361/2) diz que o TS “está atualmente a tomar a cultura popular de assalto”. Segundo Scolari (2013a: 63), se, na década de 1990, “a palavra da moda era o *interativo* ou *multimédia*, a princípios de 2000 os investigadores e profissionais obcecaram-se com a *convergência*... até que, com a nova década, parece ter chegado a hora do *transmedia*.” Para Ibrus e Scolari (2012: 7), este torna-se um dos “conceitos efervescentes do sistema mediático contemporâneo.” A expressão *transmedia storytelling* torna-se uma *buzzword*, uma palavra sonante que todos repetem, mesmo quando não se referem propriamente ao mesmo fenómeno.

### **O surgimento difuso de uma prática transversal a várias áreas**

A desorientação inicial prende-se com o facto de o fenómeno surgir de forma gradual e difusa, em diferentes *media*, e ser identificado por autores de áreas diferentes, sem contacto uns com os outros, que se focam em diferentes *media* e/ou adotam distintas abordagens, metodologias e terminologias. Scolari e Ibrus (2014: 2191) lembram que, antes de Jenkins introduzir o conceito, já há investigação académica relacionada, em “diversos domínios alternativos e periféricos dos estudos mediáticos e culturais há várias décadas”, como os “estudos da intermediariedade e intersemioticidade, da intertextualidade e multimodalidade”, e os estudos da adaptação, que “se tornaram crescentemente complexos em termos do rico terreno de textualidades *intermedia* que deram por si a cobrir.” As NT são identificadas desde a década de 1990, nas áreas da Economia Política dos *media*, Antropologia, Estudos Culturais, sobre os jogos ubíquos, a televisão, o cinema, os novos *media* e a cultura participativa.

Marsha Kinder (1991: 2/3, 6) é possivelmente a primeira a usar o termo “*transmedia*”, no contexto das “relações intertextuais entre diferentes *media* narrativos”; a autora fala numa “intertextualidade transmediática”, como vimos, a tendência crescente, incentivada pela

programação televisiva infantil, os videojogos domésticos, e as estratégias comerciais do cinema, para o desenvolvimento de “supersistemas” ou redes intertextuais que guiam a entrada das novas gerações na narrativa e as preparam para a “participação plena nesta nova era dos multimédia interativos (...) ligando a interatividade ao consumismo”. Kinder (1991: 3, 167) inclui nos “supersistemas” tanto produtos mediáticos como comerciais (e.g., *merchandising*), mas diz que há uma tendência crescente para a produção de obras narrativas diferenciadas, que geram “novo sentido”, e não meras repetições. Para ser um supersistema, um sistema intertextual

... deve atravessar diversos modos de produção de imagem; deve apelar a diversas gerações, classes e subculturas étnicas, que por sua vez são visadas com estratégias diversas; deve permitir o ‘coleccionismo’ através da proliferação de produtos relacionados; e deve passar por um aumento súbito de comodificação, cujo sucesso reflexivamente se torna um ‘evento mediático’ que acelera dramaticamente a curva de crescimento do sucesso comercial do sistema. (Kinder, 1991: 122/3)

Janet Wasko (1994: 4, 187) explora a crescente tendência de Hollywood, na “era da informação”, para levar os filmes “para além do grande ecrã”, em brinquedos, jogos, bandas sonoras, *merchandising*, cereais, livros de colorir ou parques temáticos e atividades de *marketing*, que são cada vez “mais deliberadas e cuidadosamente coordenadas”. As formas de promoção incluem a transposição de personagens ou da história para programas de televisão, a criação de *spin-offs* narrativas, videojogos, revistas ou “livros como-o-filme-foi-feito, etc.”, não só produtos comerciais ou lúdicos, mas também novas histórias (Wasko, 1994: 4). Matt Hanson (2003: 47) refere-se ao “*screen bleed*”, ou “sangramento do ecrã”, um termo técnico de televisão que significa a situação (que também se verifica no computador) em que cores muito fortes ou saturadas, que não são aptas a transmissão fidedigna em todos os monitores, “sangram para outras áreas do ecrã”; para o autor, o termo é “útil (...) para descrever uma condição narrativa moderna em que os mundos fictícios se estendem em múltiplos *media* e formatos de imagem em movimento.” Marc Ruppel (2006: 185), por sua vez, fala sobre “*cross-sited narratives*”, ou seja, “histórias multissensoriais ‘aglomeradas’ ou ‘embaladas’ contadas através de um conjunto mediático divergente”, que estabelecem “um mundo da história multiplamente mediado”. Thompson (2003: 76) e Hutcheon (2006: 172/3) referem-se, como vimos, às “sagas”, como *Star Wars* ou *Star Trek*, onde incluem tanto adaptações e produtos comerciais, como expansões da história. Mizuko Ito (2003: 4) descreve como, em finais da década de 1990, em projetos revolucionários como *Pokémon*,

... o Japão roubou o centro do palco nos mercados transnacionais dos *media* infantis ao inovar em formas mediáticas que criam uma relação híbrida entre *media* analógicos e digitais (...). Ao ligar conteúdo em múltiplas formas mediáticas como videogames, jogos de cartas, televisão, cinema, livros de *manga*, brinquedos e objetos domésticos, *Pokémon* criou um novo tipo de rede citacional que passou a ser chamada de '*media mix*'.

Estes *media mixes* “criam um mundo virtual que se manifesta em múltiplas formas mediáticas, e através do qual os consumidores podem construir as suas próprias trajetórias narrativas jogando com vídeo e jogos de cartas” (Ito, 2003: 4).

Entretanto, é a cunhagem do termo “*transmedia storytelling*” por Henry Jenkins (2003, 2006a) que estabelece uma base para o encontro entre autores, pois cria um espaço de discussão comum, mutuamente informativo. Jenkins, em entrevista a Scolari (2013a: 33), diz que não imagina inicialmente o êxito que o conceito terá: assiste-se então às primeiras experiências, discutidas sem “uma linguagem (específica)”, pelo que o termo apela quer à indústria, quer a artistas e académicos, que se unem “à volta desta ideia.” Scolari e Ibrus (2014: 2192; 2012: 10) lembram que o que torna o trabalho de Jenkins “excepcional” é que ele é “notado fora da academia”, porque, ao contrário da maioria dos estudos, deriva de um intenso diálogo com a indústria; apesar de surgir no campo dos Estudos dos Fãs, o conceito “pegou”, gerando “discussão adicional em outros círculos académicos” e ativando a indústria. Este conceito é usado em inúmeros trabalhos académicos, e dado como referência basilar, mas há uma grande falta de consenso nas conceções de cada autor: alguns usam o termo para referirem diferentes fenómenos e outros usam termos diferentes para referir o mesmo (e.g., Long, 2007: 16/7; Jenkins, 2009a: p. 1 par. 2; Dena, 2009: 16). Para complicar ainda mais as coisas, os profissionais têm as suas próprias terminologias e formas de delimitar o fenómeno, diferentes das dos teóricos (e.g., Scolari, 2013a: 23; Saldre & Torop, 2012: 25).

Num sentido próximo, são usados termos como: *media mix* (Ito, 2003), *sangramento do ecrã* (Hanson, 2003) ou *narrativas cross-sited* (Ruppel, 2006). Dena (*apud* Long, 2003: 17/8<sup>26</sup>) começa por chamar ao fenómeno geral *crossmedia storytelling* e, depois, *entretenimento crossmedia*, que inclui dois tipos: *transmedia storytelling* e *transficção*. Finalmente, na tese, Dena (2009) chama ao fenómeno mais lato *práticas transmedia* e aos dois tipos *transmedia intercomposicional* e *intracomposicional*. Klastrup e Tosca (2004) preferem falar em *mundos transmediais*, mas referindo-se aos mundos ficcionais criados por vários artefactos em vários *media*. Estas práticas são ainda conhecidas por nomes<sup>27</sup> como: *produção crossmedia*,

---

<sup>26</sup> Usamos aqui, excepcionalmente, a referência indireta porque o sítio referido já não se encontra disponível.

<sup>27</sup> Alguns termos mais difíceis de traduzir com exatidão são deixados na língua original.

*multiplatforming, entretenimento em rede, media integrados, pervasive* ou *trans-media gaming* (cf. Miller, 2008: 151). Dena (2009: 2/3) diz que estas experiências (narrativas e jogos) são chamadas de *narrativas distribuídas, jogos ubíquos, ou superficções*. Scolari (2009: 587/8) refere nomes como *crossmedia, media híbridos, narrativa aumentada, mercadoria intertextual, interações transmediais* ou *intermedia*. Long (2007: 19) nota ainda que alguns “acadêmicos usam o termo ‘*transmedia*’ de forma intermutável com ‘*crossmedia*’, ou até ‘multimédia’”.

Para Scolari e Ibrus (2014: 2192), conceitos como estes “são efetivamente parte do mesmo domínio conceptual e discussão académica.” Eles “orbit[am] na mesma galáxia semântica”, pois descrevem “aproximadamente a mesma experiência” (Scolari, 2009: 587/8). Cada um esclarece uma dimensão diferente das NT, levando a pensar nelas sob uma dada perspectiva, mas “nome[ia] uma mesma experiência: uma prática de produção de sentido e interpretativa baseada em histórias que se expressam através de uma combinação de linguagens, meios e plataformas” (Scolari, 2013a: 25). Mas, esta diversidade conceptual e terminológica cria uma grande confusão e parece constituir um obstáculo à evolução e solidificação dos estudos, e ao avanço para outras questões para além da terminologia. Quem entra pela primeira vez neste campo de estudos, como diz Scolari (2009: 586; 2013a: 23), depara-se com um “caos conceptual”: “a primeira impressão é que nos encontramos num terreno semanticamente instável, caótico, onde é difícil ganhar pé...”. Vejamos, em primeiro lugar, os principais estudos específicos sobre o tema e as diferentes abordagens que adotam.

### **Principais estudos e respetivas abordagens**

A narração transmediática é identificada em várias áreas académicas porque, por definição, atravessa vários *media*, estudados até aqui separadamente. Para Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 4/5), “o *transmedia storytelling* é um objeto de estudo interdisciplinar que pode ser analisado desde diferentes pontos de vista.” O fenómeno da “produção de sentido” entre *media*, para Scolari (2012: 49), sempre foi de interesse, mas é um “verdadeiro desafio para os investigadores dos *media*”, porque estes estudos sempre foram monomediáticos: há vários ramos, dedicados à rádio, televisão ou cinema, por exemplo, mas não uma “semiótica das experiências transmediáticas” ou uma “economia política do *transmedia*” (e.g., Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 5). Segundo Dena (2009: i, 3), os vários campos de estudo têm diferentes culturas, abordagens e focos de investigação, que podem estar “no entretenimento de massas, nas artes independentes ou no *gaming*”, em diferentes “indústrias, sectores artísticos e formas”.

Saldre e Torop (2012: 25) dizem que a recente “explosão de pesquisa sobre *transmedia*” abarca disciplinas “desde as ciências linguísticas e pedagógicas às culturais, sociais e económicas, e aos estudos mediáticos e narrativos”, cujas perspetivas fazem variar significativamente as conceções de transmedialidade e as respostas às questões colocadas.

Os primeiros estudos sobre o fenómeno entendem-no sobretudo como uma prática de *marketing*. Evans (2011: 20/1) diz que “o primeiro uso do termo ‘*transmedia*’ foi como uma prática essencialmente promocional envolvendo *merchandising*, adaptações, sequelas e *franchising*”; autores como Kinder “usam especificamente o termo para descrever processos de adaptação e *marketing* inter-plataforma, e subseqüentemente encaixam-na em discursos de comercialismo.” Kinder (1991: 10, 2/3) adota uma “abordagem cognitiva dentro do quadro mais lato do feminismo pós-estruturalista”, estabelecendo diálogo com teorias psicanalíticas, comportamentais e narrativas para perceber “como a televisão e as suas convenções narrativas afetam a construção do sujeito” desde a infância. Kinder (1991: 167) reconhece que há uma apropriação do sentido pelo público à medida que os “supersistemas” evoluem; mais ainda, os produtores tendem cada vez mais a criar produtos diferenciados, capazes de gerar não só o lucro mas também “novo sentido”, mas vê o fenómeno sobretudo como um estímulo ao consumo, e não uma prática criativa. Na área da economia política dos *media*, Wasko (1994: 187) também não se limita a discutir as práticas de promoção das histórias, mas vê-as como formas de “aumentar a mercantilização da cultura e promover uma sociedade do consumo”.

Mizuko Ito (2003: 1/2), pelo contrário, diz que as práticas da indústria são comerciais, mas descreve como as histórias “do panteão *Yugioh* fazem parte das construções quotidianas da identidade e relações sociais entre crianças, fãs adultos e indústrias mediáticas”, e constituem um imaginário heterogéneo que “une pessoas, mercadorias e imagens num complexo *media mix*”. Estas produções infantis constituem um “refúgio para imaginar realidades alternativas”, para além do controlo dos pais e das regras sociais, onde definem as suas subjetividades, relações sociais, familiares e até económicas: “a cultura popular tornou-se um mecanismo para (...) articular uma subcultura contra-hegemónica de crianças em oposição aos valores adultos hegemónicos” (Ito, 2003: 3). Ito (2003: 4) diz até que elas “desafiam as nossas ideias da agência na infância e a passividade do consumo mediático, sublinhando os aspetos ativos, empreendedores e tecnologizados do envolvimento das crianças com a cultura popular.” Ito (2003: 5/6) descreve também como as crianças e jovens adultos desenvolvem uma economia paralela que desafia o poder da indústria, como imitam as personagens na série de *manga*,

desafiando os papéis (de género, idade e outros) atribuídos pela sociedade, como formam redes comunitárias e de conhecimento e como “mobilizam” o material da indústria através de vários *media* como “recursos simbólicos” na sua vida.

Outros autores dizem que o comercialismo é típico dos *franchises* de Hollywood, não de todas as produções transmediáticas. Um dos principais argumentos de Jenkins (2006a: 105) é que estes *franchises*, baseados na repetição servil de histórias literárias, são “governados em demasia pela lógica económica e não o suficiente pela visão artística”, mas a indústria tem todas as vantagens em criar textos que ofereçam “novas perspetivas e novas experiências”, porque as audiências preferem-no. A lógica transmediática permite atrair “diferentes nichos de mercado”, tanto o público em geral como os dos *comics* e dos jogos, porque “ler através dos *media* sustenta uma profundidade de experiência” que é mais rica em termos criativos e ao mesmo tempo “motiva mais consumo” (Jenkins, 2006a: 96). Bordwell (2009b: par. 23, 25) não vê o TS como prática estritamente comercial, mas diz que casos como *The Matrix* são raros; em regra, Hollywood “pensa pragmaticamente, adotando a estratégia de Lucas de derivar produtos auxiliares de formas que respeitam a apreciação pelos fãs inveterados da esotérica” do mundo, mas vê-a sobretudo como forma de fomentar “o seguimento fã, e consequentes compras”. Neste modelo, “os auxiliares ‘imersivos’ parecem em geral concebidos menos para completar ou complicar o filme do que para cimentar a lealdade à propriedade”; neste contexto, “é difícil pensar fora do modelo do *franchise*”, pelo que a maioria dos projetos não atinge o pleno potencial do TS, mas Bordwell (2009b: par. 24, 31, 28) não nega que isso seja possível.

Dena (2009: 26, 31) explica que “*franchise*” geralmente descreve “a alavancagem corporativa de propriedade intelectual através de múltiplas plataformas mediáticas diferentes por ganho financeiro”; entende-se que as sequelas, séries, *merchandising* e jogos que compõem o *franchise* são subsidiários e servem só para promover o produto central, o que contribui para que as ficções transmediáticas herdem um contexto teórico “marcado por uma ênfase na mercantilização e consumo.” Mas, estas teorias referem-se aos *franchises* dos anos 1980 e 1990, que são “geralmente máquinas de mercantilização”, cujos produtos subsidiários são muitas vezes criados por outras equipas, não preocupadas com a “fidelidade” e criatividade; assim, à época, essa é a “única lente disponível”, mas, desde então, há uma viragem para “um tipo de fenómeno diferente”, caracterizado pela complexidade narrativa e referencialidade intertextual, que não pode ser explicado só dessa forma (Dena, 2009: 33-6). Evans (2011: 20) diz que *franchises* como *Doctor Who* mostram como “os textos *transmedia* se tornaram menos

sobre promover o programa televisivo ou filme central, e mais sobre criar uma experiência narrativa coerente, deliberadamente inter-plataforma.” O modelo anterior é ainda evidente, mas as práticas multiplataforma estão a mudar com a “emergência das tecnologias digitais e os diversos modos de envolvimento que elas possibilitam” (Evans, 2011: 22).

Isto não impede que alguns mantenham a abordagem mercantilista. Por exemplo, Aarseth (2006: 1) é radical; diz que as indústrias culturais atuais não são mais “motivadas pelo *storytelling*, a arte ou indivíduos visionários”, ou sequer pela experiência do utilizador, mas por uma lógica guiada unicamente pelo *marketing*, pela “necessidade de minimizar o risco”, explorando as suas propriedades em todos os *media* possíveis para capitalizar o investimento. Bolin (2007), menos extremo, também enfatiza como, no novo contexto mediático, os textos da cultura popular são transformados em “mercadorias”. Ryan (2013b: 384) discute os projetos transmediais imparcialmente em termos formais, mas afirma que eles são um “*truque de marketing*”, “impost[o] pelos produtores”, cujo objetivo “não é artístico mas económico.” A autora aponta várias razões para a popularidade destas práticas, mas só a última parece ligada à criatividade, quando assume que os projetos transmediais, as séries e a transfuncionalidade no mesmo meio fornecem um “*retorno do investimento cognitivo*” (Ryan, 2013b: 385).

Para Dena (2009: 35/6), neste contexto, casos como a série *Twin Peaks* e os seus paratextos continuam a ser discutidos como “intertextualidade mercantilizada”, mas isso revela “uma descontinuidade entre o objeto de análise e a teoria empregue para o compreender”. Por isso, os estudos voltam-se gradualmente para a poética e a narrativa (Dena, 2009: 28). Muitos autores atuais, apesar de reconhecerem os óbvios benefícios económicos da transmediação, enfatizam que ela é também motivada pelo seu potencial criativo (e.g., Jenkins, 2006a: 104/5; Miller, 2008: 152; Dena, 2009: 28; Phillips, 2012: 41/2). Há uma abertura crescente da academia a colaborar com a indústria, a aceitar o seu objetivo, afinal natural, de obter lucros, mas promovendo práticas mais responsáveis, criativas e compensadoras para o público.

Miller (2008: 152/3) diz que a atração primária da narração transmediática para os criadores é que oferece “uma oportunidade excepcional de desenvolver histórias extremamente profundas”; ela tem uma “capacidade única (...) de importar uma dimensionalidade rica a uma propriedade e de contar uma história de uma forma mais profunda, mais parecida com a vida e imersiva do que seria possível através de um só *medium*.” Bernardo (2011: 57) diz que, em termos criativos, o TS permite “desenvolver muitas mais perspetivas sobre as vidas das (...) personagens”, já que cada plataforma usada permite que “continuemos a descobrir mais sobre



um incidente ou perspectiva.” Phillips (2012: 21-4) acha que é um erro “ridículo” pensar que o TS “não é mais do que uma ferramenta de *marketing* – uma artimanha”; aliás, algumas destas histórias são criadas sem objetivos comerciais e disponibilizadas ao público gratuitamente, ainda que não tenham tanta visibilidade; outros projetos são criados com esse fim, mas não são experienciados como *marketing*, e sim como uma parte extra do filme. Para Phillips (2012: 23-5), este argumento é “como dizer que todo o cinema é criado como uma ferramenta de *marketing* para vender bilhetes”; isso acontece muitas vezes, mas o argumento “deixa escapar inteiramente todo o *medium* do cinema como uma forma de arte.” Phillips (2012: 41) conclui que as razões para produzir NT estão tanto do lado do negócio como da “visão criativa”.

Por outro lado, Dena (2009: 36, 28) nota que a viragem académica para a estética também “precisa de ser temperada com uma consideração das implicações económicas”; apesar de se tender a ver o fenómeno “através de uma lente estética *ou* mercantilista, o consenso emergente no trabalho académico (...) é que *tanto* as preocupações económicas como as artísticas influenciam estas práticas e portanto ambas devem ser analisadas.” Mais ainda, Dena (2009: 30, 38, 54) problematiza esta “polarização”, a visão tradicional das duas motivações como “forças distintas e opostas”, já que elas nem sempre resultam em produtos diferentes, pelo contrário: a própria “lógica financeira” sugere que “há uma relação causal entre as preocupações económicas e a estética”; “os projetos têm mais probabilidade de atingir os seus objetivos financeiros se atenderem às questões de *design*...”. Jenkins (2009b: p. 1 par. 14/5) também diz que já deixou de “tentar separar as motivações criativas e comerciais (...) porque (...) toda a arte depende de um equilíbrio complexo entre as duas”; mesmo quando as extensões transmitem parte essencial da história, a indústria vê-as como parte da estratégia promocional, mas “a promoção de uns é a exposição de outros.” Dena (2009: 4) diz que, apesar de a maioria dos estudos se centrar no entretenimento de massas, as transmediações “não são só do interesse dos conglomerados (...) horizontalmente organizados, mas também de indivíduos com recursos limitados”; urge, por isso, “reconhecer a amplitude do fenómeno”.

Para além desta questão, os estudos abordam múltiplas outras. Saldre e Torop (2012: 25) resumem bem as mais comuns: “se a sequência de leitura ou consumo da história deve ou não ser pré-determinada para o leitor; se o projeto deve ser ‘nativamente’ transmedial ou pode ser desenvolvido como tal depois do sucesso inicial num único *medium*”; se há diferenças entre a expansão feita pelo autor ou equipa inicial e por outros; “se as adaptações e a arte fã se qualificam ou não; se tudo começou com *The Matrix*, *Star Wars*, *The Marvellous Land of Oz*, a

*Bíblia* ou o *Bhagavad Gita*...”. Como diz Dena (2009: 15), cada uma das áreas envolvidas, e das abordagens dentro de cada uma, tem a sua própria cultura, interesses e métodos. Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 5/6) dizem que o estudo do TS pode focar-se em: “reflexões narratológicas sobre o estatuto do *transmedia storytelling* e outras experiências textuais, como a intermedialidade (...), transficcionalidade (...), mundos transmediais”, nas comunidades fãs e na sua produção; na “sua intervenção em produções específicas”; ou ainda “em *media* específicos” e nas transformações que ocorrem na sua indústria e mercado com as NT; os autores referem ainda “abordagens críticas à cultura da convergência de Jenkins”. Scolari e Ibrus (2014: 2194) sugerem três grandes focos: a produção e respetivas restrições industriais e comerciais; as audiências, “motivações e particularidades comportamentais” dos diferentes segmentos; e a arqueologia transmediática. Vejamos os principais autores e estudos desenvolvidos na área, agrupados pelas abordagens que assumem, tanto quanto isso é possível, porque, em muitos casos, é difícil destrinchá-las, já que os autores discutem questões de vários tipos.

Próximos da Economia Política dos *media*, estão os estudos de Janet Wasko (1994), como vimos, e de Göran Bolin (2007), que descreve o *transmedia* como uma consequência da crescente convergência entre *media*. Apesar de assumir que há “inegáveis ganhos estéticos e artísticos ligados à narração transmediática”, Bolin (2007: 246) foca sobretudo as dinâmicas comerciais do fenómeno, que “torna o consumidor (leitor) dependente (...) de diversas plataformas.” Kinder (1991) assume uma abordagem próxima, mas combina os Estudos Culturais, sobre a formação da identidade social, com a abordagem cognitiva.

Os estudos de Jenkins (2003, 2006a, 2006b: 3; 2013), como vimos, são inspirados na viragem dos Estudos Culturais para a “etnografia da audiência”, investigando a cultura popular no contexto da convergência, a forma como as audiências e fãs se relacionam com os *media* e as dinâmicas entre intervenientes. Jenkins (2003) cunha o termo *transmedia storytelling*, por assim dizer, incidentalmente, ao identificar uma forma narrativa típica desta cultura que se distingue dos *franchises* e sequelas habituais. Mas, os interesses académicos do autor vão muito além do TS; tem-se mantido um pouco distante das acesas discussões sobre o conceito, mas tenta, em artigos no seu blogue (Jenkins, 2009a, 2009b, 2011), esclarecer alguns pontos dúbios e desenvolver as suas próprias ideias em evolução sobre o assunto.

Os ensaios reunidos em *Sherlock and Transmedia Fandom* (2012), editados por Louise Stein e Kristina Busse, centram-se no fenómeno *transmedia* mais lato. A coletânea é inspirada pela série contemporânea *Sherlock*, da BBC (2010-presente), mas centra-se na personagem

“transmediática” de Sherlock, como figura cultural que tem inspirado uma miríade de produções em múltiplos *media*, sob múltiplas formas, em diversos momentos, e por diversos autores (Stein & Busse, 2012). Stein e Busse (2012: 9) notam que as formas atuais de “devoção e investimento fã (...) podem parecer novas por causa da sua localização dentro da cultura digital”, mas elas ocorrem desde a edição das narrativas originais de Conan Doyle. Esta coletânea têm duas preocupações essenciais: “(1) a figura persistente de Sherlock Holmes em todas as suas miríades de encarnações e os fãs que o amam e (2) a rede *transmedia* de paratextos e intertextos que trazem Sherlock e o seu mundo a uma vida continuada”; isto permite analisar “a relação entre diferentes tradições fã e culturas de recepção”, que são altamente ativas e produtivas (Stein & Busse, 2012: 17/8, 10). As diferenças (sub)culturais entre intervenientes - fãs, académicos e produtores - apresentam desafios: estes grupos “não só têm diferentes *backgrounds* e expectativas mas também diferentes estilos e terminologias”, interpretações, práticas e jargões; mas, este objeto de estudo oferece uma “oportunidade incomum” de investigar uma “rede complexa e multifacetada de práticas culturais e textuais” em evolução, as formas como “comunidades interpretativas específicas afetam as recepções individuais” e as lutas de poder sobre os significados das histórias (Stein & Busse, 2012: 15/6, 21).

Há também autores que salientam que a transmediação não é homogênea. Jenkins (2006a: 114) assume que “a economia política da convergência mediática não está mapeada simetricamente à volta do mundo”. Para Apperley (2007: 1), as assimetrias são mais profundas do que se supõe, pois a investigação baseia-se só no contexto dos países desenvolvidos; analisa, então, “as táticas da participação que são usadas no ‘Sul’ global através de um estudo de caso do consumo de narrativas *transmedia* na Venezuela.” Apperley (2007: 2-4) diz que, neste contexto, as empresas não estabelecem sinergias porque estão distantes, e a audiência tem um acesso limitado às narrativas oficiais e aos recursos digitais de produção, mas “a produção ilegal de materiais *transmedia* é prolifera”: DVD pirateados ou artesanato local não licenciado como *piñatas* com a forma de Shrek, um “golpe tático” dos artesãos para fazer frente à globalização; estes objetos são “partes de mundos *transmedia*, mas também têm um significado e uso dentro [do] circuito ou circulação de significado” local. Mizuko Ito (2003), como vimos, descreve o “*media mix*” no contexto japonês, que está, pelo contrário, na vanguarda destas estratégias, em particular na produção para crianças, mas que tem um impacto cultural cada vez maior no público jovem/adulto, com géneros como manga e animé, ou práticas como as convenções de

ficção e o *cosplay*<sup>28</sup>. Ito (2003) assume uma abordagem antropológica, etnográfica, na linha dos Estudos Culturais; explora as práticas de consumo e apropriação dos *media mixes* por vários grupos sociais, etários, de género, e como negociam as suas identidades, visões do mundo, símbolos e imaginário, relações sociais, as lutas de poder simbólico e económico entre o público e os produtores instituídos, e a exportação de produtos mediáticos e da cultura fã – ou *otaku* – e dos respetivos valores culturais e identitários, para o resto do mundo.

Autores como Carlos Scolari e colegas (e.g., Scolari, 2012; Scolari, Bertetti e Freeman, 2014) também se baseiam em outras realidades. Scolari (2012: 49/50) integra um grupo de trabalho que investiga as produções *transmedia* em Espanha, que, sendo um país desenvolvido, tem uma realidade diferente da norte-americana e da britânica. Em *Transmedia Archaeology* (2014), Scolari, Bertetti e Freeman apresentam três estudos de caso – *Conan the Barbarian*, *Superman* e *El Eternauta* – de países diferentes, Estados Unidos, Reino Unido e Argentina, e de períodos diferentes, nas décadas de 1930 e 1950; analisam o TS como prática transhistórica e global, mas “desde as perspetivas diversas de contextos capitalistas e políticos variados”. Apesar das diferenças claras entre realidades nacionais, no estudo de *El Eternauta*, Scolari demonstra como este tipo de projetos se desenrola em países menos favorecidos, com tanto ou mais impacto do que as narrativas de Hollywood. A coletânea *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (2012: 10), editada por Scolari e Indrek Ibrus, parte de numa noção mais lata de relações entre *media* – o *crossmedia* – para tentar perceber como a inovação acontece: discute-se “não apenas a natureza dos fenómenos *crossmedia*”, mas sobretudo as ruturas que provocam nos sistemas mediáticos e quem são os seus agentes, como se relacionam com as dinâmicas do mercado e das instituições; estuda-se estas formas não só como fenómenos textuais, mas também económicos e sociais, “condicionados por uma rede de forças muito específica, mas complexa e historicamente circunstancial.” Na mesma linha, mas a um nível ainda mais lato, Campalans, Renó e Gosciola (2014: 1) abordam o TS enquanto “processo de linguagem” generalizado na cultura atual, desde a chegada dos ambientes digitais.

Outros autores abordam as narrativas transmediáticas desde a perspetiva dos estudos dos *media* digitais, das narrativas interativas e dos jogos. Um exemplo é Carolyn Miller (2008), que descreve esta estratégia narrativa como um tipo de narração digital. Marie-Laure Ryan, tendo interesses mais latos de investigação, aborda, por vezes em parceira com outros autores, várias formas derivativas no âmbito de uma Narratologia transmedial ou “consciente dos *media*”

---

<sup>28</sup> O *cosplay*, abreviatura de *costume play*, é uma prática em que os fãs se fantasiam das suas personagens de ficção preferidas e socializam representando o papel em eventos ou encontros ao vivo.

(Ryan, 2004; Grishakova & Ryan, 2010; Ryan & Thon, 2014). Centra-se sobretudo nos atributos dos *media*, mas também nas narrativas transmediáticas, recorrendo à Narratologia, Semiótica e Teoria da Ficção. Em *Transmedia Storytelling and Transfictionality* (2013b), Ryan explora a relação entre as duas formas, com base no modo como elas permitem construir um mundo da história. Matt Hanson (2003: 9), por seu turno, ligado ao cinema e à sua digitalização, discute “como podemos experienciar a imagem em movimento agora e no futuro.” Traça a evolução do cinema na passagem do formato em película, ou celuloide, para o digital, as mudanças que essa passagem implica e a relação que a sétima arte passa a ter com outros *media*, nomeadamente os digitais e interativos, através do que chama de “sangramento do ecrã”.

Klastrup e Tosca (2004: 1, 5) falam sobre “mundos transmediais”, noção que propõem como diferente de *transmedia storytelling*, mas complementar, como ferramenta para a análise dos “cibermundos” e o seu *design* eficaz; *cibermundos* são “ambientes multiutilizador mediados por computador, em rede, especialmente navegáveis”. Klastrup e Tosca (2004: 3) usam contributos da Ludologia, dos estudos do TS e dos géneros (narrativos) e também da adaptação, com os quais a teoria do TS tem “uma ligação natural”, pois ambos “abordam a questão de como o ‘conteúdo’ pode mover-se entre diferentes plataformas”; a teoria da adaptação foca mais as propriedades expressivas dos *media*, mas ajuda “a compreender processos de produção de sentido, de ‘recodificação’ do mundo e a importância da fidelidade ao original”. As autoras têm a virtude de dialogar com esta área, mas, curiosamente, um aspeto que vão buscar é a questão da fidelidade. Quanto ao *design* de jogos, dizem que poucos manuais abordam os mundos transmediais, e nenhum “incorporou realmente esta forma de pensar” (Klastrup & Tosca, 2004: 7). Scolari (2013a: 54) concorda que a ludologia pode enriquecer o estudo das NT porque “tem os métodos e a experiência necessários para se ocupar das narrações dinâmicas”, que “não pode estudar-se seguindo os modelos da literatura clássica”. Para Klastrup e Tosca (2004: 6-8), um dos problemas no *design* de jogos é que alguns recomendam a criação de mundos originais, mas, para as autoras, esses jogos não têm sucesso, porque o jogo não é o ambiente ideal para criar uma narrativa que dê significado às ações; por isso, deve-se deixar que outros *media*, como livros ou filmes ou um género ou “corpo reconhecível de lendas, tornadas populares através de incontáveis encarnações em diferentes *media*”, forneçam a “*história fundacional*” do jogo. Em *Cuando los fans se vuelven jugadores* (2013: 179, 181/2), Klastrup e Tosca defendem que é preciso, nos estudos dos jogos, relacionar os mundos virtuais “com a cultura dos fãs e com os seus precedentes literários e cinematográficos”; analisam o jogo *Lord of the Rings Online* como

objeto estético, mas também a sua receção, através de observação etnográfica em fóruns, sítios e paratextos dos fãs e “num inquérito quantitativo aberto e entrevistas em profundidade com jogadores experimentados e aficionados”. Usam “a teoria da receção e o modelo *Reader Response*” de Iser e Eco para “entender como se desenrola o duplo processo de reprodução e interpretação” (Klastrup & Tosca, 2013: 194). A abordagem empírica e sustentada da receção em trabalhos como este e outros (e.g., Mittell, 2010, 2015; Gray, 2010) torna-os ferramentas preciosas para compreender como funciona a receção efetiva das propagações.

Muitos trabalhos, apesar de considerarem o contexto e a receção, usam métodos narratológicos e semióticos. Em *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* (2007: 10/1), uma das primeiras teses sobre o tema, orientada por Jenkins, Geoffrey Long parte da noção do mestre e da teoria da *intertextualidade* para definir o TS e distinguir diferentes tipos; através da análise de dois filmes da Jim Henson Company e suas extensões, demonstra como as noções de “construção de mundos”, “capacidade negativa”, “pistas migratórias” de Ruppel e “códigos hermenêuticos” de Barthes podem ser úteis “para analisar e melhorar as ligações entre extensões” transmediáticas. A tese “combina técnica, teoria literária, e, em pequeno grau, princípios de *design* de interface do utilizador para fornecer aos contadores de histórias, produtores, audiências e académicos conhecimento criativo prático sobre o negócio, estética e produção de narração transmediática” (Long, 2007: 11).

Christy Dena, na sua tese de doutoramento (2009), assume uma abordagem lata das “práticas transmediáticas”, que abarcam não só *media* (e ambientes) distintos, mas também narrativas e jogos, de grandes empresas e criadores independentes, com distintas motivações, e em diferentes géneros. Dena (2009: i, 3, 20/1, 14) diz que o facto de o fenómeno ser estudado separadamente tem toldado a sua “natureza global, transartística e transhistórica”, mas as práticas não são isoladas; tenta, por isso, achar termos “agnósticos de modo” e cria uma metodologia “transmodal” para descrever estas práticas, recorrendo a vários campos complementares: estudos mediáticos, semióticos, artísticos, narrativos e dos jogos, em vários *media*, e a teorias como a multimodalidade, intertextualidade e transficcionalidade. Dena (2009) tenta clarificar e definir as práticas transmediáticas, descrever os vários tipos e distingui-los de práticas próximas, como o multimédia, o intermédia ou a transficção, de forma a revelar a sua singularidade. A principal característica distintiva do esforço está na focagem não no produto final, nas características estruturais do objeto textual, mas na prática que lhes dá origem, na atitude, competências e conhecimento específicos necessários. Assim, Dena considera a abordagem que

escolhemos insuficiente para fazer a distinção, mas, como veremos, o seu critério - a autoria - também o é, e a própria autora acaba por recorrer às características textuais da expansão e da continuidade. E a nossa análise centra-se nos textos, mas tentando entender como eles são concebidos, levando em consideração o processo produtivo. Dena (2009: 10/1, 13) diz ainda que a ênfase na produção, na “construção de sentido”, implica não analisar a atividade dos fãs, mas isto não equivale a dizer que o sentido é produzido só pelos autores ou negar “o papel do intérprete, de veras a dinâmica bidirecional da comunicação”; a audiência tem um papel capital na “co-construção de um mundo (ficcional)”, simplesmente não é esse aspeto que analisa.

Carlos Scolari tem várias publicações individuais ou coletivas sobre práticas mais latas no contexto da convergência e dos *media* digitais, e também sobre a transmediação (e.g., Scolari, 2009, 2013a, 2014; Scolari & Ibrus, 2014; Guerrero-Pico & Scolari, 2016). Vindo dos estudos da comunicação e dos *media*, utiliza os métodos da Semiótica e da Narratologia, e também do estudo dos *media* digitais e interativos e dos Estudos Culturais. Scolari (2012: 49; 2009: 586) nota que, como a Narratologia, a Semiótica dedica-se a compreender “narrativas expressas em diferentes linguagens e *media*”; apesar da visão fechada que muitos têm dela, “quando integrada com outras disciplinas como a Sociologia ou a Antropologia, ela pode ser muito útil para compreender processos culturais complexos” e a produção de sentido. Scolari e colegas desenvolvem, no seu grupo de trabalho, um modelo de análise que integra as principais ferramentas destas duas disciplinas, centrado em quatro grupos de questões: “as características do mundo narrativo e do processo de expansão transmediática”; “se há diferentes linhas ou arcos narrativos”; “a construção do leitor modelo” (competências necessárias para compreender as NT); e “processos de interpretação, reapropriação, compressão e expansão narrativa pelos prosumidores” (Scolari, 2012: 49/50). Em *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (2013a), Scolari considera estas práticas nas suas várias dimensões, textuais e contextuais, dando ênfase à participação e produção dos fãs, e alarga, como veremos, a noção de TS. Trabalhos como *Transmedia Storytelling* (2009), *The Triplets and the incredible shrinking narrative* (2012), *Narrativas Transmedia* (2013a) e *Narrativas Transmedia y Contenidos Generados por los Usuarios*, com Mar Guerrero-Pico (2016), são-nos especialmente úteis pois dedicam-se a definir o fenómeno e a descrever e distinguir subtipos dentro dele. Para Guerrero-Pico e Scolari (2016: 186), uma das principais linhas de estudo assenta “em delimitar as fronteiras do próprio conceito de *transmedia* perante outras práticas de expansão multimedial...” O trabalho conceptual é importante porque produz as ferramentas que são “os componentes

fundacionais de qualquer discurso teórico”, essenciais para produzir um “discurso científico” e “uma teoria sólida do *transmedia storytelling*” (Scolari, 2012: 58/9). Mas, dada a fluidez das práticas textuais atuais, é preciso criar “taxonomias evolutivas”, e não fixas; por isso, a sua metodologia não propõe uma rutura, antes “se baseia numa revisão dos contributos de autores clássicos da Narratologia e da Semiótica narrativa” (Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 195).

Paolo Bertetti (2014) também analisa as NT, entendidas num sentido lato, através da Semiótica e Narratologia. O autor acredita que esta abordagem é útil ao estudo destas práticas, e este, por sua vez, pode “ajudar a tirar a Semiótica – e em particular a Semiótica europeia – da sua tradicional clausura na imanência textual, desenvolvendo novas categorias e metodologias analíticas” (Bertetti, 2014: 2344). Em *Toward a Typology of Transmedia Characters*, Bertetti (2014: 2344/5) discute a “construção semiótica de personagens à medida que elas cada vez mais se movem” através de artefactos no mesmo *medium* (as intertextuais) e em diferentes *media* (as transmediais), entendendo-as como constructos culturais. Mas, o seu objeto funciona numa lógica diferente do conceito original de TS, porque se centra nas personagens e não em “mundos ficcionais partilhados”, logo, “a coerência e a consistência são menos centrais do que a reconhecibilidade da personagem e da sua identidade” (Bertetti, 2014: 2346, 2358). Bertetti (2014) constrói uma tipologia dos diferentes tipos de personagens transtextuais e transmediais, de acordo com as variações que elas podem sofrer na biografia, ações e características. Como o modelo obedece a outros critérios e é bastante complexa, não ajuda a distinguir tipos de propagação, mas fornece algumas ideias úteis para a construção do nosso modelo.

Trabalhos como estes são mais formais, na linha do que tentamos fazer e na de alguns autores que têm, contudo, relutância em dedicar-se a estas práticas. Kristin Thompson (2003: 102), por exemplo, diz que, nas “sagas”, “a narrativa parece tão dispersa e desunida que escapa à possibilidade de análise académica tradicional”, apesar de alguns se especializarem nestes fenómenos, como Jenkins. David Bordwell (2009b: par. 23, 28) publica um artigo sobre *transmedia storytelling* no seu blogue; entende bem a estratégia específica descrita por Jenkins, mas crê que, apesar de “estimulante”, ela é rara; mais comum é o modelo do *franchise* de Hollywood; há também experiências *avant-garde* que criam uma mitologia em vários meios, mas elas geralmente incluem “filmes difíceis-de-ver”, limitados a grupos restritos. Bordwell (2009b: par. 33, 43), como veremos, vê várias limitações na estratégia “multimédia”, que podem gerar uma experiência narrativa fraca, pois vão contra alguns dos efeitos narrativos mais poderosos, como o *suspense* ou a ambiguidade, e resultar num “fiasco” muito dispendioso; as NT tornam-



se demasiado complexas, quer para o espectador, quer para os analistas e criadores, que têm de ter uma “criatividade de uma ordem extraordinariamente elevada”. Bordwell (2009b: par. 31, 29, 45) é a favor da experimentação, mas prefere de algo “mais acessível”.

Jason Mittell (2009, 2010, 2015), pelo contrário, aproxima-se do TS, por via dos seus estudos sobre a crescente complexidade das séries televisivas. Na análise da série *Lost*, Mittell (2009: 16) nota que ela é “um dos principais exemplos da ‘Televisão 2.0,’ estendendo a narrativa através de estratégias de *transmedia storytelling* que servem não só como auxiliares derivados, mas como adições nucleares ao *design* narrativo central e mitologia”; explora ainda como a série promove a “*fandom* forense”. O autor descreve uma viragem nas práticas culturais, na receção, na produção e na distribuição, um “novo modo de narração televisiva” a que chama “*TV complexa*” e que está relacionada com a transmediação (Mittell, 2015: 2/3, 292ss). Mittell (2015: 4) aborda as dimensões formais destas séries, e dos seus paratextos e extensões transmediáticas, considerando o diálogo que a forma estabelece com “os contextos culturais, as formações históricas e os modos de prática.” Analisa, para isso, “as estratégias usadas por diversas séries, as motivações por detrás dessas extensões narrativas e as táticas empregues pelos espectadores para fazer sentido de uma tal vastidão serializada expandida”, focando-se sobretudo no *transmedia* “desequilibrado”, onde a série televisiva funciona como texto nuclear ou ponto de origem (Mittell, 2015: 292, 294). Assume ainda, como Jenkins, a perspectiva de académico e fã, como “investigador participante em diversas comunidades de espectadores de televisão centradas à volta de séries televisivas complexas”, esperando descrever a experiência de forma mais rigorosa e informada (Mittell, 2015: 7/8).

Um estudo mais voltado para a Semiótica, nomeadamente a Semiótica da Cultura, é o de Maarja Saldre e Peeter Torop (2012: 25/6), que defendem que a maioria das definições de TS assenta implicitamente na noção de “espacialidade cognitiva”, evidente no uso de termos como mundo, universo, ambientes, plataformas, pontos de entrada, pistas migratórias, travessia ou viagem, ou nos prefixos “trans-, (*a*)cross- e inter-”. Os autores creem que esta noção oferece “uma base conceptual para investigar” a transmedialidade e facilita “o ensino dos seus mecanismos subjacentes”; a conceptualização pode ser feita a três níveis: do texto, dos *media* (dentro de um *medium* e entre *media*), e da *cultura*, dos “processos textuais no espaço cultural” (Saldre & Torop, 2012: 26/7). Dizem que o espaço da cultura é “simultaneamente o espaço de diferentes sistemas de signos (intersemiótico), práticas discursivas (interdiscursivo) e *media* (intermedial)”, dimensões que “permitem mais versatilidade na descrição dos processos de

comunicação” (Saldre & Torop, 2012: 39). Saldre e Torop (2012: 27) desenvolvem um método de análise sistemática das NT enquanto espaço, baseada nesses três níveis, através da análise do caso empírico de um dos romances *Harry Potter*, a sua adaptação ao cinema e o ambiente interativo online *Pottermore*. Devido a esta escolha, o estudo é especialmente próximo dos estudos da adaptação, mas não estabelece qualquer diálogo com eles.

Uma linha de contributos diferente, não académica, a que também recorreremos, é a dos guias ou manuais escritos por profissionais para ajudar principiantes a conceber e produzir histórias transmediáticas. Por exemplo, o português Nuno Bernardo, em *The Producer's Guide to Transmedia* (2011), baseia-se na sua experiência como produtor e criador de *franchises*, como *Diário de Sofia* ou *T2 para 3*. Diz que começa, nos inícios da década de 2000, a desenvolver projetos desta natureza inspirado num ARG, mas não há então um nome a dar-lhes ou qualquer guião, exceto o *feedback* do público; o sucesso destas experiências leva-o a ponderar sobre o significado de “diferentes termos” neste novo “mundo multimédia” (Bernardo, 2011: XVIII, XXV, 49). O autor desenvolve uma tipologia simples de “*transmedia*”, e oferece uma série de conselhos práticos para quem trabalha neste modelo, desde a conceção da ideia inicial, até ao financiamento, promoção e distribuição. Bernardo (2011: XXV) explica como o leitor pode “criar o [seu] próprio *franchise Transmedia* do zero ou pegar no [seu] produto televisivo ou cinematográfico já existente e torná-lo mais *Transmedia*.” Naturalmente, as suas ideias têm um cariz vincadamente prático e comercial; assume sobretudo o ponto de vista do produtor iniciado, independente ou de empresas pequenas, expondo um conhecimento profundo da indústria e do público, mas propõe ideias muito fixas sobre o que irá ou não funcionar. Robert Pratten também é profissional, originário do cinema independente, mas dedicado atualmente ao *transmedia*. O seu livro *Getting started in Transmedia Storytelling* (2011: 1) reúne ideias desenvolvidas na sua atividade profissional e em discussões com académicos e profissionais em vários blogues, para ensinar a criar um projeto transmediático, desde a conceção à conclusão, “de uma forma que é lucrativa ou pelo menos autossustentável”. Tem, portanto, também uma atitude prescritiva, e um bom conhecimento da prática. O autor assume que o seu trabalho não é muito exaustivo, mas, dada a rapidez com que o contexto muda, prefere publicar logo o que tem, atualizando as suas ideias no sítio da sua empresa *TransmediaStoryteller.com* (Pratten, 2011: 1).

*A Creators Guide to Transmedia Storytelling* (2012), de Andrea Phillips, é um trabalho idêntico, mas menos prescritivo. A autora é uma entusiasta desta forma, em especial da que inclui interação e comunicação direta com o público, onde as personagens são vistas como

amigos com quem a audiência fala, troca e-mails, SMS, ou *posts* em redes sociais, sentindo-se “diretamente envolvidos nos eventos de uma história” (Phillips, 2012: 4/5). Para a autora, nos projetos que “esfumam os limites entre realidade e ficção”, é essencial conhecer a audiência: a tecnologia é apenas um meio, “o fim é levar a (...) audiência a algum lado incrível”, através de uma história que “orbita à sua volta” (Phillips, 2012: 10). Phillips (2012: xi, 17, 20) diz que há muito a aprender, mas a discussão é ainda muito restrita, pelo que tenta animar a “conversa pública partilhando esse conhecimento”; diz que o importante não é criar uma definição estável ou completa de narração transmediática, já que ela está ainda a desenvolver-se, mas construir histórias inovadoras e cativantes, sejam elas classificadas como *transmedia* ou não.

Mas, há também profissionais que produzem trabalhos académicos. Elizabeth Evans (2011: 1/2) parte da noção de Jenkins “para compreender a expansão da experiência da televisão para a internet e os telemóveis nos primeiros anos do século XXI e (...) as reações das audiências a esta expansão”; tenta mostrar que a televisão pública inglesa, em especial a BBC, se aproxima cada vez mais do modelo estrito de Jenkins, em que cada extensão e *medium* assume um papel igual na construção da história. Evans (2011: 2) centra-se em dois tipos de prática: a narração *transmedia*, que equivale ao conceito de Jenkins, e a “distribuição / envolvimento *transmedia*”, que envolve “mudanças nas práticas de distribuição e receção”, como o acesso a conteúdos na Internet e telemóvel; a abordagem adotada consiste em analisar o “texto em contexto”, desviando o foco do contexto norte-americano para o inglês; isto é feito através da recolha de dados em “questionários, diários, grupos de foco e entrevistas” e também da análise das séries televisivas *Doctor Who*, *Spooks* e *24* e das suas extensões mediáticas. Evans (2011: 8-13, 6) repensa conceitos como o de “drama televisivo” (em especial as séries “de *qualidade*”, que são as que são transmediadas), e o do *medium* televisivo, que está a mudar significativamente, não só ao nível tecnológico, mas também dos conteúdos, processos industriais e receção. Evans (2011: 179/80, 13) nota que os casos que estuda são experiências incipientes e instáveis, pelo que os seus achados se tornam “instantaneamente históricos”, mas espera que sirvam como um “instantâneo”, que reflete este momento na evolução da televisão e dos *media*. Evans (2011: 14, 19) explora ainda a definição de TS e “os seus limites perante conceitos e práticas transmediáticas relacionados”; diz que o conceito é central para entender “novas formas de conteúdo narrativo e envolvimento com a audiência”, mas é preciso defini-lo porque ele assemelha-se a outras práticas industriais que podem ser consideradas *transmedia*.

Colin Harvey, com uma noção mais lata de TS, explora, em *Crossmedia cross-stitch*

(2012: 61/2), “as formas como os *media spin-off* são usados para costurar buracos na continuidade” de um *franchise* prolongado; explica que “a memória é um aspeto significativo tanto de processos transmediais como intramediais”, usando teorias deste campo para analisar os *franchises* *The Green Hornet* e *Doctor Who*. Em *A Taxonomy of Transmedia Storytelling* (2014: 278/9), Harvey baseia-se nas categorias de Dena e na sua experiência como “escritor de material *spin-off* oficialmente licenciado para os *franchises* *Doctor Who* e *Highlander*”, e propõe “um método para diferenciar tipos de *transmedia storytelling* uns dos outros enraizado na ideia do que [chama] ‘memória legalmente prescrita’”, do qual resulta uma taxonomia; discute então “como as entradas dentro de um *franchise* como *Tron* podem ser classificadas” através dela. As suas categorias “emergem das transações entre os proprietários dos direitos da propriedade intelectual (PI), operacionais internos, titulares da licença, e, é claro, consumidores”, que “produzem diferentes tipos de memória ‘coletiva’ ou ‘fã’” (Harvey, 2014: 280).

Uma outra questão particular muito discutida é se as narrativas transmediáticas são realmente algo novo. A maioria dos autores começa por encará-las como uma inovação, fruto dos *media* digitais, em especial da Internet (e.g., Hanson, 2003: 9). Jenkins (2003: par. 3/4) diz que elas são o produto da mudança operada, com a convergência, na própria “estrutura da indústria de entretenimento”, desenhada para a construção de *franchises*, e também da forma de estar das crianças que “cresceram a consumir e desfrutar do Pokémon através dos *media* [e] vão estar à espera deste mesmo tipo de experiência (...) à medida que crescem.” Ruppel (2006: 185) diz que as narrativas “*cross-sited*” são “estruturas novas”, que são “tanto um produto de como uma reação ao processo da natureza discreta da digitalização”; hoje, há “padrões” que sugerem que “os modelos tradicionais de produção literária (...) estão a ser transformados (...) para acomodar trocas cada vez mais interseccionais entre formas e conteúdos mediáticos.” Long (2007: 44/5) explica que, tradicionalmente, como já defende Aristóteles, o mais importante numa narrativa são as *ações* e não tanto as personagens, apesar de alguma profundidade melhorar a história; quando o objetivo é contar várias histórias, a prioridade passa a ser criar personagens “intrigantes, bem torneadas”, que mantenham a audiência “emocionalmente investid[a]” ao longo da série; entretanto, com as NT, torna-se necessário criar “um mundo da história rico que possa acolher múltiplos conjuntos de personagens recorrentes”, para atrair as “audiências para conteúdo digno de múltiplas *séries*”. Jenkins (2006a: 114) diz o mesmo: atualmente, é preciso criar um mundo que possa “suportar múltiplas personagens e múltiplas

histórias através de múltiplos *media*.” Outros autores (e.g., Ryan & Thon, 2014: 19) concordam com a ideia. Bertetti (2014: 2346) diz que esta lógica “é típica das produções *transmedia* mais recentes”, mas não emerge só devido à convergência tecnológica.

Muitos autores reconhecem entretanto que o *transmedia* não é tão novo como se pensa (e.g., Long, 2007: 29/30; Jenkins, 2009a; Scolari, 2013a: 28/9; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 6; Mittell, 2015: 292). Phillips (2012: 7) nota que “não há nada de súbito ou inesperado no interesse crescente no *transmedia*”; este movimento está só “a atingir um ponto crítico após anos de construção.” Para Long (2007: 29), “a Internet pode ter acelerado o desenvolvimento *transmedia*, mas ela não era necessária para as narrativas *transmedia* florescerem...”. Vários autores rastreiam-nas até *Lord of the Rings* (saga iniciada com *The Hobbit*, em 1937), *Doctor Who* (desde 1963), *Star Trek* (desde 1966) e *Star Wars* (desde 1977), ou histórias de BD e a ficção *pulp*, desde as décadas de 1920 (Long, 2007: 29; Jenkins, 2011; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 6). Scolari (2013a: 28/9) dá o exemplo da BD de *Superman*, criada na década de 1930, que é expandida a cinema e rádio e, os filmes de Disney, a BD, televisão, videogames e parques de atrações; *Star Wars* não começa nesta lógica, e sim com seis adaptações em BD, mas, a partir daí, as bandas desenhadas, novelas, videogames, animações televisivas e versões radiofônicas estendem a história para além do que acontece nos filmes. Para Harvey (2014: 278, 280), o TS é associado às produções convergentes, mas produções pré-digitais, como *spin-offs* e *tie-ins* licenciados, e outras que combinam “elementos do analógico e do digital” também devem ser incluídas; muitas técnicas típicas do TS já existem nas décadas de 1970 e 1980.

Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 6) notam, no entanto, que há outras produções muito mais antigas: se “o *transmedia storytelling* emerge de uma convergência cultural entre a indústria mediática e práticas colaborativas”, então ele tem “pelo menos 500 anos de história (desde que Gutenberg criou a primeira indústria mediática: o livro impresso).” Para Bertetti (2014: 2346), o *transmedia* “pode ser rastreado quase até às origens da indústria cultural moderna entre finais de 1800 e inícios de 1900”, apesar de então se centrar em personagens. Long (2007: 14, 29) lembra que o *merchandising* pode ser rastreado até às “obras de Charles Dickens [que] se proliferaram em Charutos Pickwick e até táxis”, e que “noções de complexidade narrativa têm atormentado igualmente autores, audiências e críticos literários há séculos.” Scolari (2013a: 46) diz até que não é “um grave pecado considerar o relato Cristão uma NT que desde há vinte séculos – ou muitos mais se incorporamos o Antigo Testamento – se vem expandindo por diferentes meios e plataformas de comunicação.” Para Mittell (2015:

292), a transmediação “é tão velha como os próprios *media*” e, para Ryan (2014: 41), a situação em que vários textos projetam um único mundo da história é típica das culturais orais.

Esta percepção leva certos autores a dedicar-se à “arqueologia” do *transmedia*: analisam casos antigos que podem ser considerados transmediáticos, para perceber como as histórias se desdobram através de vários *media* e artefactos, mostrando que os fenómenos da convergência, participação e construção de mundos ficcionais complexos têm uma história muito longa (Scolari & Ibrus, 2014: 2194, 2197/8). Jenkins (2009b: p. 1 par. 8) diz que

... o momento contemporâneo do *transmedia* elevou a nossa consciência de (...) momentos anteriores de autores que desenrolavam histórias através dos *media*, tal como o advento dos *media* digitais (...) levou à revitalização do estudo dos ‘velhos *media* quando eram novos’ ou a história do livro. Queremos certamente compreender o que é novo sobre o nosso impulso atual para o entretenimento *transmedia*...

Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 6/7, 11), por exemplo, dedicam-se a “reconstruir as origens do *transmedia storytelling* e a compreender a evolução destes ‘novos’ formatos narrativos”, através do estudo dos três casos já referidos, de países, períodos e subgéneros diferentes (fantasia heroica, super-heróis e ficção científica), que nascem “de uma tradição *pulp* particular em revistas e *comics*”; a ficção *pulp*<sup>29</sup> tem um papel importante no desenvolvimento da narração transmediática, porque usa, desde os anos 1930, as mesmas técnicas narrativas. Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 8, 12) adotam as perspetivas de diferentes contextos nacionais para estudar “o *transmedia* como uma prática de produção mediática transhistórica”, como ele funcionou em diferentes lugares e períodos históricos, e a importância do conteúdo gerado pelo utilizador nos projetos atuais. Na mesma linha, Scolari (2014) investiga as extensões criadas por outros autores e em outros *media* de *Don Quixote*, de Cervantes, no século XVII, que podem ser vistas como “*transmedia storytelling* numa zona cinzenta”.

Afirmar essas continuidades, no entanto, não significa afirmar que não há nada de novo nas estratégias transmediáticas atuais. Desde o início do século XXI, estas narrativas entram numa nova era e tornam-se mais visíveis e reconhecidas (Scolari, 2014: 2382; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 186). Para Saldre e Torop (2012: 25), elas estão a emergir “como uma estratégia comunicativa consistente.” Long (2007: 27) nota que o “acesso instantâneo a comunidades de indivíduos de ideias semelhantes através da internet”, e a “interatividade e inteligências coletivas” que ela permite tornam-se o “ambiente perfeito para (...) essa 'recombinação' [de

---

<sup>29</sup> As revistas e bandas desenhadas “*pulp*”, assim chamadas por serem publicadas em edições baratas, em pasta de papel, caracterizavam-se por editar séries longas de histórias populares interligadas e sequenciais.

*media*] ocorrer, que pode então dar origem a complexidade crescente nas narrativas – tanto na estética como nas formas mediáticas.” As comunidades não precisam das ferramentas digitais para se formarem, como “é evidenciado pela existência de longa duração de comunidades fã de *Star Trek*, *Star Wars*, *Doctor Who*, e *Lord of the Rings*”, mas a Internet permite a comunicação rápida e global e, assim, permite “aos fãs rastrear cada novo desenvolvimento nestas narrativas complexas e debatê-las infundavelmente” (Long, 2007: 142). Mittell (2015: 293) nota que “a proliferação de formas digitais levou certamente a técnicas *transmedia* que são tanto maiores em grau e diferentes em tipo”; os *media* digitais “são vias altamente acessíveis para expandir um universo narrativo”, para se ser notado e conquistar um público. Ryan (2013b: 363) também diz que o que é antigo é o tipo de *transmedia* que nasce com um texto ou série no mesmo meio e depois vai inspirando novas produções (o *transmedia* “bola de neve”), mas a estratégia pensada desde o início para se desenrolar em vários textos e *media* é de facto recente.

Jenkins (2009a: p. 1 par. 11) admite que, dado o seu entusiasmo, pode ter “sobreenfatizado” a novidade do TS, e que “o momento transmediático atual tem de ser compreendido em relação a uma história muito mais longa de diferentes estratégias para estruturar e implementar *franchises* mediáticos.” Processos como a crescente “serialidade na televisão americana”, o “foco na construção de mundos através dos *media*” de autores como L. Frank Baum, o foco no *branding transmedia* de Walt Disney, ou as experiências em “intertextualidade radical” de J.R.R. Tolkien, todos servem para “prefigurar” e “preparar as audiências para o *transmedia storytelling*”, apesar de serem anteriores ao “advento da computação em rede e do entretenimento interativo” (Jenkins, 2011: par. 23, 27/8). Mas, Jenkins (2011: par. 27) não está preocupado com a novidade do TS, e sim com a forma como ele “emergiu de viragens nas práticas de produção (...) [e] de receção” e a “emergência de novos entendimentos estéticos de como os textos populares funcionam.” Bordwell (2009b: par. 18/9), por sua vez, diz que as principais características do TS, de se estender a história por vários textos e *media*, são muito antigas, e histórias como “a Bíblia, os épicos Homéricos, o Bhagavad-Gita, e muitas outras histórias clássicas” podem ser assim consideradas, aliás, “toda a área do que hoje chamamos adaptação”; no entanto, o que diferencia o fenómeno descrito por Jenkins é a criação de uma experiência em que é necessário rastrear vários textos, em vários *media*, para compreender a história total, e isto é uma característica menos comum, aliás, rara, mesmo nos dias de hoje.

Dena (2009: 29, 88) também diz que “a prática *transmedia* não apareceu subitamente na prática e teoria”; o “impulso de combinar *media* distintos” é um fenómeno transartístico e

transhistórico, algo que o foco em *media* específicos omite, mas ele “manifesta-se de diferentes formas em graus variáveis em momentos diferentes.” Dena (2009: 107/8, 323/4) crê que o *transmedia* é considerado antigo porque o que é novo não é evidente nos traços do produto final (o foco da maioria dos estudos), mas na natureza da prática transmediática, do trabalho criativo envolvido, onde há uma autoria comum e uma continuidade, e onde os vários *media* e modos são vistos como iguais. Em suma, os autores que têm uma visão mais abrangente destas práticas encontram múltiplos exemplos anteriores, centenários ou até milenares, mas os que têm uma definição mais restrita ou centrada na estratégia coerente de expansão, pelos mesmos criadores, consideram que o fenômeno é recente, ainda que surgido gradualmente e originado não só pela digitalização, mas também por outros fatores. Ou seja, a *propagação de histórias*, como a definimos, é algo muito antigo, mas a estratégia concreta que Jenkins descreve, realizada, como diz Dena, voluntariamente pelos mesmos autores, é realmente algo novo.

Outra questão é que, tal como nos estudos da adaptação, a grande maioria dos autores discute o TS como prática intertextual ou transmedial, já que assenta nas relações entre textos e *media* (e.g., Jenkins, 2006a, 2011; Long, 2007; Dena, 2009; Saldre & Torop, 2012; Klastrup & Tosca, 2013; Mittell, 2015). Phillips (2012: 31) nota que muitos *franchises* de grande visibilidade, como *Star Wars* e *The Matrix*, “são considerados *transmedia storytelling* porque incluem um elemento de intertextualidade.” Mas, o TS é só uma das formas que a intertextualidade pode assumir, e elas precisam de ser diferenciadas. Jenkins (2011: par. 28), por exemplo, diz que as experiências caracterizadas pela “intertextualidade radical” (forte interligação entre textos no mesmo *medium*) “prefiguram as práticas transmediáticas”, mas são algo diferente. Long (2007: 10/1) defende que podemos entender o TS como intertextualidade, porque o exame dos “princípios [intertextuais] básicos (...) leva a um entendimento melhor dos desafios e benefícios especiais” desta abordagem, mas aqui a intertextualidade é especialmente forte: a rede de relações entre textos é “tornada explícita, complicada e formalizada através de desenvolvimento intermedial.” As extensões transmediáticas encaixam na hipertextualidade de Genette, mas o TS é uma subclasse particular; “todas as histórias *transmedia* têm conexões intertextuais”, mas nem todas as histórias com ligações intertextuais são TS (Long, 2007: 29/30). Dena (2009: 319/20) nota que muitos autores recorrem “casualmente” aos achados das teorias da inter-, trans- e hipertextualidade, dialogismo e transficionalidade, mas há uma tendência para “empacotar práticas da oralidade e *franchises* iniciais com as práticas *transmedia*”; para muitos académicos, o estudo do *transmedia* é uma das primeiras



experiências que têm no estudo das “relações entre composições em *media* distintos”, o que faz com que, “de repente qualquer reutilização, adaptação, continuação, *franchising*, *storytelling*, *gaming* e *marketing* se torn[e] *transmedia*”; estas teorias têm muito a ver com estas práticas e são muito úteis para compreendê-las, mas “são desenhadas para reconhecer diferentes fenômenos”; é, por isso, “crucialmente importante” distingui-los.

Vejamos, então, como os vários autores definem este conceito e o distinguem de outros tipos de intertextualidade e formas de propagação de histórias.

### **3.2. O Conceito de *Transmedia Storytelling* e suas Divergências**

A noção de *transmedia storytelling* de cada autor tem variações bastante significativas. De seguida, revemos as principais definições, as terminologias adotadas e as diferentes delimitações do fenómeno que elas sugerem, bem como algumas questões mais particulares, para depois passarmos às tipologias de TS, apesar de que nem sempre é fácil distingui-las.

#### **Conceitos de *transmedia storytelling***

Ao contrário da adaptação, os estudos da transmediação ocupam-se desde o início com a definição do seu objeto, porque o termo e a prática ainda são desconhecidos de muitos. Na definição de Jenkins (e.g., 2009a: p. 1 par. 6), o *transmedia storytelling*...

“... representa 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* dá a sua própria contribuição singular para o desenrolar da história.”

Jenkins (2006a: 95/6) diz que, numa história transmediática, “cada novo texto [dá] uma contribuição distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de *transmedia storytelling*, cada *medium* faz o que faz melhor (...). Qualquer dado produto é um ponto de entrada no *franchise* como um todo.” Esta forma narrativa aproxima-se da adaptação, mas a relação entre textos não é de redundância ou repetição, e sim uma conexão “orgânica” (Jenkins, 2006a: 106). Jenkins (2006a: 105) acha que as sequelas, novelizações e *franchises* têm “má reputação” porque

O sistema atual de licenciamento gera tipicamente obras que são redundantes (não permitindo novo *background* de personagens ou desenvolvimento de intriga), deslavadas (pedindo que os novos *media* servilmente dupliquem experiências mais bem conseguidas através dos velhos), ou crivadas de contradições desleixadas (falhando em respeitar a consistência fundamental que as audiências esperam dentro de um *franchise*).

As histórias transmediáticas, pelo contrário, oferecem “novas perspectivas e novas experiências do mundo ficcional” e, assim, uma experiência mais rica, profunda e apelativa (Jenkins, 2006a: 105, 96). As extensões partilham “dezenas de *motifs* recorrentes”; nenhuma “reproduzirá todos os elementos, mas cada uma deve usar os suficientes para que reconheçamos num relance que (...) pertencem ao mesmo reino ficcional” (Jenkins, 2006a: 113). A profundidade é conseguida dispersando os dados da história pelas várias extensões, o que exige que, “para apreciar verdadeiramente o que estamos a ver, [façamos] o nosso trabalho de casa”; somos “encorajados a procurar nova informação e a fazer conexões entre conteúdo mediático disperso”; cada extensão pode ser entendida por si, mas contém pistas para as outras, que temos de montar para fazer sentido da história maior (Jenkins, 2006a: 3, 94). Esta lógica integra “múltiplos textos para criar uma narrativa tão grande que não pode ser contida dentro de um só *medium*”; quem conhece as várias extensões tem uma experiência mais rica, porque “o todo vale mais do que a soma das partes”; o centro da narrativa passa a ser o mundo ficcional, onde cabem diferentes histórias e personagens (Jenkins, 2006a: 95, 102, 114).

Jenkins (2006a: 93ss, 99) dá o exemplo de *The Matrix*, que está cheio de alusões óbvias ou implícitas a outras obras; isto ocorre em muitas obras tradicionais, mas aqui há também, por exemplo, “códigos de batota” num filme que permitem passar de nível no jogo, e uma complexidade que leva os fãs a juntar-se em grupos *online* para descobrir os segredos; quanto “mais fundo se perfura, mais segredos emergem”, e cada um pode ser “*a chave*” da história; ora, a busca de informação é mais fácil de fazer em comunidade. Estas narrativas estimulam também a produção de extensões pelos fãs; os autores podem até ser “inspirados a expandir a história” baseados nelas (Jenkins, 2006a: 117/8). Assim, os ganhos não são só económicos: a audiência tem uma experiência mais rica; dada a oferta mediática existente, cada vez mais os consumidores preferem “investir profundamente num número limitado de *franchises* em vez de mergulhar superficialmente num número maior” (Jenkins, 2003: par. 11).

Como Jenkins, vários autores usam inicialmente a adaptação para explicar o que o TS não é. Bolin (2007: 245) diz que, “apesar de que algo acontece com as narrativas quando elas são transferidas entre tecnologias mediáticas, isto não é exatamente o mesmo que *transmedia storytelling*, uma vez que o objetivo com as novas adaptações não é adicionar algo...”. Miller (2008: 47/8) nota que o “*crossmedia*” é facilmente confundido com a adaptação, mas esta é algo “muito diferente”, pois não é “desenvolvida simultaneamente para diversos *media*.” As narrativas podem ser adaptadas a outro meio, “mas tais adaptações raramente são planeadas

com antecedência”; elas “são apenas outra forma de contar a mesma história” (Miller, 2008: 150). Moisés de Lemos Martins (2012: 51) também diz que “uma coisa é (...) [a] tradução intersemiótica (...). E coisa bem diferente é aquela a que se refere o *transmedia storytelling* ou *crossmedia*, que significa a expansão da narrativa, por meio de vários *media*.”<sup>30</sup>

Scolari (2009: 587), por seu turno, define as narrativas transmediáticas como “uma forma narrativa particular que se expande tanto através de diferentes linguagens (verbal, icônica, etc.) como de *media* (cinema, *comics*, televisão, videogames, etc.)”. Esta estrutura textual complexa “é particularmente útil para criar diferentes pontos de entrada no mundo ficcional”; ela baseia-se nas competências mediáticas do consumidor e “facilita a criação de um largo espectro de segmentos de audiência” (Scolari, 2009: 597). Nesta abordagem, “cada meio faz uma contribuição à construção do mundo narrativo” que é diferente dos outros *media*, gerando “diferentes experiências – cognitivas, emotivas, físicas – de uso” (Scolari, 2013a: 24, 83). Assim, o TS não consiste só na “estratégia de *marketing* tradicional” de “desenvolver a mesma história em diferentes *media* e linguagens”, a que têm chamado de tradução intersemiótica ou adaptação, mas em construir um “mundo narrativo *transmedia*” (Scolari, 2009: 587, 589).

Long (2007: 22/3) diz que “recontar uma história num tipo de *media* diferente é *adaptação*, enquanto que usar múltiplos tipos de *media* para construir uma única história é *transmediação*”; mas reconhece que “as adaptações de uma obra nunca são idênticas à obra original”: elas implicam sempre uma “reinterpretação”, e também constituem “novos 'pontos de acesso' a um mundo narrativo através de tipos de *media* alternativos”, mas diferem do *transmedia storytelling* “devido à falta de um dos componentes chave na definição de Jenkins: distinção.” Ou seja, segundo Long (2007: 23), nas adaptações,

... o fio narrativo geral é reconhecível como o mesmo em ambos os *media* (...); as mesmas personagens são retratadas fazendo essencialmente as mesmas coisas, dizendo essencialmente o mesmo diálogo essencialmente nos mesmos lugares, apesar de eles serem ‘deformados’ pelas características variáveis inerentes a cada forma.

Uma adaptação é, portanto, uma renarração da história e não uma continuação; as “adaptações podem trazer novas audiências a uma história, e podem servir como componentes de um *franchise*” em vários *media*, mas não são “componentes distintos de algum arco narrativo partilhado maior” (Long, 2007: 24). Long (2007: 163ss) esboça, então, uma estética

---

<sup>30</sup> É a ideia da passagem da tradução à expansão nos processos significativos que permite a Moisés de Lemos Martins (2015) utilizar a figura da circum-navegação, assinalando a passagem da idade literária, que faz a narrativa de uma travessia marítima, nos séculos XV e XVI, à era tecnológica, da contemporaneidade, que narra a travessia digital.

do TS, assente em dez pontos chave; os essenciais são: que cada “*extensão transmediática deve fazer uma contribuição distinta e valiosa para o franchise como um todo*”; elas devem manter-se dentro do “*cânone*”; “adereçar questões pendentes de outras”; e “levantar novas questões para futura expansão”. Um princípio opcional, mas frequente, é que se narre “a história de um mundo”; os restantes pontos são sugestões para a análise e criação de NT de sucesso, como “considerar quando a decisão foi tomada de transmediar a história” ou “utilizar códigos hermenêuticos, a capacidade negativa e deixas migratórias para fortalecer laços intertextuais entre extensões” (Long, 2007: 163-8). Long (2007: 14) diz que o que os irmãos Wachowski fazem de inovador e “astuto” é “olhar os tipos de materiais que comumente surgem à volta de um *franchise* de género bem sucedido e então cuidadosamente esboçar um plano que utiliza cada um destes componentes (...) para desenvolver mais a história principal”; esse material “secundário” é, assim, incorporado “no seu mapa mental desde o início (...), oferec[endo] valor acrescentado como um contributo para uma única história massiva...”.

Vários autores apontam como uma das principais características do TS o uso estratégico das falhas para guiar o recetor pelas várias extensões. Scolari (2013a: 81) explica que, “se nos meios tradicionais (...) as elipses eram o descartável, o não importante, nas NT assumem um papel fundamental: o que não mostra um meio pode mostrar outro.” Thompson (2003: 21) diz que, numa narrativa (pelo menos as clássicas), tudo deve ser “‘motivado’, isto é, justificado de alguma forma. A motivação envolve frequentemente ‘plantar’ informação para ser usada mais tarde.” Nas transmediações, isso é feito não no mesmo texto, mas em outros. Long (2007: 53, 59) diz que a noção de *capacidade negativa* significa “a arte de construir falhas estratégicas numa narrativa para evocar uma sensação deliciosa de ‘incerteza, Mistério ou dúvida’ na audiência”; no TS, ela serve para “prover ganchos” para novas histórias, onde as falhas são preenchidas. Esses ganchos podem ser chamados de “deixas migratórias” (Ruppel, 2006), que são, para Long (2007: 42, 59/60), “padrões de ativação” deixados pelo autor, para guiar o leitor pelo percurso narrativo e levá-lo a procurar as outras extensões, como “qualquer referência a pessoas, lugares ou eventos externos”. Long (2007: 62-6) diz que os códigos hermenêuticos de Barthes podem funcionar como deixas migratórias eficazes; eles retêm o interesse da audiência abrindo questões sobre: cultura, personagens, cronologia, geografia, ambiente e ontologia da história. Para Phillips (2012: 77), uma história transmediática caracteriza-se pela “profundidade e riqueza”: “é preciso assinalar que há mais e mais profundas histórias a acontecer nesse mundo do que a narrativa singular em mãos...”. Long (2007: 67) e Phillips (2012: 76-80) referem a

regra de ouro da narrativa, de Chekhov, que dita que, se uma arma aparece no primeiro ato, ela deve ser disparada até ao terceiro; nas NT, a arma pode não disparar na própria narrativa, mas noutra extensão, de modo que cada uma constitui um capítulo de uma história maior. Dena (2009: 306-10) diz que as deixas migratórias, nas obras tradicionais, são geralmente alusões a outras obras, mas, nas ficções transmediáticas atuais, são “alusões catalíticas”, destinadas a estimular a atividade dos participantes. Aliás, Pratten (2011: 32, 70) usa o jargão “chamada à ação” (*call to action*), do *web design* e publicidade, que uma experiência *transmedia* tem de usar para motivar as audiências a atravessar plataformas; um mundo *transmedia* é geralmente muito vasto e complexo, o que pode assustar os consumidores; por isso, “eles têm de ser provocados e guiados como Hansel e Gretel por um rastro de migalhas.”

A relação entre extensões levanta uma das questões mais polémicas no conceito: a autocontenção. Jenkins (2006a: 96) defende que cada extensão “precisa de ser autocontida de modo a não ser preciso ver o filme para apreciar o jogo, e vice-versa.” Cada uma pode ser consumida e percebida como uma história completa, mas só é entendida plenamente quando se conhecem todas as extensões. Em *The Matrix*, nem todas as extensões são autocontidas, mas Jenkins (2006a: 97) diz que a saga foi só um esforço inicial. Bernardo (2011: 55/6, 58), por sua vez, diz que a maioria dos recetores provavelmente vai seguir só um ou dois *media* e, por isso, cada extensão “deve ser uma experiência gratificante e agradável em si mesma”; porém, os que seguem todas as extensões “serão recompensados com uma perspetiva multicamadas sobre a história e uma experiência muito rica.” Pratten (2011: 47) acrescenta que “consumir todos os *media* é opcional o que conseqüentemente alivia o risco de sobrecarga”; mas os *media* secundários exigem, por definição, o consumo dos principais para serem compreendidos. Um ARG, pelo contrário, “pode cobrir um único espaço narrativo através de múltiplas plataformas – cada uma sozinha insuficiente para conter a história completa mas como peças de puzzle elas têm de ser montadas para completar a imagem” (Pratten, 2011: 13).

Dena (2009: 97, 103-6) defende que a autocontenção não é essencial, porque há dois tipos: o *transmedia intercomposicional*, projetos que “envolvem múltiplas composições”, isto é, “obras substanciais no seu próprio direito”, autossuficientes, que, juntas, compõem uma história maior; e o *transmedia intracomposicional*, “uma única composição que é ela mesma *transmedia*”, formada por várias unidades, fragmentos em *media* ou fora deles, como “*websites*, vídeos, eventos ao vivo”, que não são obras completas. Evans (2011: 24ss, 31) analisa extensões de *Doctor Who* recentes para testar a ideia de Jenkins; percebe que algumas podem

ser entendidas sem recurso às outras, e outras não, concluindo que “os componentes individuais de um episódio *transmedia* dependem uns dos outros, em graus variáveis, para fazerem sentido e darem prazer à audiência.” As NT são dadas como “uma unidade narrativa completa”, mas podemos tanto “envolver-nos só com os episódios televisivos e ficar satisfeitos com esse nível de experiência”, como envolver-nos com todas as extensões (Evans, 2011: 38).

Long (2007: 18/9, 163) concorda com Dena, e acrescenta que o que Jenkins observa é uma questão prática: a interdependência exige um esforço maior que nem todos estão dispostos a fazer, o que pode levar à perda de audiência; por isso, a forma mais comum é aquela “em que cada extensão pode manter-se por si própria”, mas os dois tipos são possíveis; ainda assim, à medida que o TS vai amadurecendo e ganhando um público, “cada vez mais casos tenderão para a interdependência”, que é a “forma mais pura” de TS. Phillips (2012: 13-6) chama aos dois tipos *transmedia* “Costa Oeste” e “Costa Leste”; eles envolvem processos diferentes de criação, mas ambos resultam “em projetos que podem ser descritos com frases como ‘maior do que a soma das suas partes’ ou ‘uma única história coesa’”; a maior semelhança entre eles é que “o resultado final (...) é a fragmentação – a história foi partida em pedaços”: algumas histórias fragmentam-se em pedaços grandes, outras em pedaços pequenos, outras em ambos, mas “interage-se com [todas] elas usando o mesmo comportamento básico.”

Saldre e Torop (2012: 31) recorrem à noção de “moldura” (*frame*), de Lotman, e aos estudos de Semiótica da Cultura para explicar que “uma mesma mensagem pode funcionar como um texto, como a parte de um texto ou como um conjunto de textos”, já que os limites textuais não são concretos como costumamos pensar; no *transmedia*, “torna-se menos claro onde o texto começa e acaba. Os subtextos (...) podem funcionar eles próprios como todos autônomos, possuindo todas as características de um texto completo mas pertencendo a um todo de nível superior através de relações específicas.” Para Saldre e Torop (2012: 32), as NT evidenciam que, “a delimitação estrita de um texto na cultura torna-se impossível devido à constante dinâmica do ponto de vista das relações entre parte e todo...”.

Este é um dos poucos pontos em que discordamos da definição inicial de Jenkins. Mas, Jenkins (2011: par. 31) reconsidera: cada grupo tem os seus interesses para distinguir ou integrar os dois modelos, e é “importante compreender o que cada um está a tentar realizar”, mas a questão não é essencial para a definição, “já que, na prática, a maioria do *transmedia* inclui múltiplas linha de intriga que podem ser dispersas de diferentes formas através dos fascículos.” Na nossa opinião, o que devemos ponderar é se as características que definem o TS

são preservadas em cada um dos tipos: ambos envolvem narração em vários *media* e artefactos, onde cada texto expande a história sem a repetir, de forma coerente, formando assim, uma história maior, ou várias histórias interligadas, formando um mundo ficcional maior.

Para posicionar o TS como estratégia de narração integrada, vários autores dizem que ele consiste em contar *uma única história* através de vários *media* (e.g., Long, 2007: 22; Miller, 2008: 47; Bernardo, 2011: XXIV; Saldre & Torop, 2012: 25). Contudo, falam de histórias *primárias* e *secundárias*, e de extensões *autocontidas* (que contam uma história completa). Assim, a maioria admite que se pode tratar de histórias distintas, dizendo que, acima de tudo, o TS consiste em criar um *mundo* (e.g., Jenkins, 2006a: 114; Bernardo, 2011: 15; Pratten, 2011: 62; Evans, 2011: 10/1; Scolari, 2009: 598, 2014: 2384). Jenkins (2009a: p. 2 par. 6, 8) diz que a criação de mundos é um elemento básico desta forma; o cinema de Hollywood atual privilegia este modelo, ligado à imersão e ao impulso “enciclopédico”. Saldre e Torop (2012: 27) explicam que a criação de um mundo é uma propriedade de todos os textos, mas “parece especialmente relevante no contexto do *transmedia storytelling*, já que é em primeiro lugar o mundo que provê coerência entre subtextos...”. Ryan e Thon (2014: 19) dizem que

Os mundos da história encerram uma maior fascinação para a imaginação do que as intrigas que têm lugar neles, porque as intrigas são arranjos de eventos autoencerrados e lineares que chegam a um fim enquanto que os mundos da história podem sempre brotar ramificações às suas intrigas nucleares que imergem ainda mais as pessoas, oferecendo assim novos prazeres.

Trata-se, portanto, de criar um mundo suficientemente rico e extenso para acolher várias histórias e personagens evoluindo ao longo do tempo (e.g., Long, 2007: 45; Pratten, 2011: 62; Bernardo, 2011: 15; Evans, 2011: 10/1). Para Scolari (2013a: 83), “os relatos deveriam pensar-se como histórias mais flexíveis e abertas que as tradicionais”. Para Pratten (2011: 62), isso não implica criar “um universo enciclopédico de milhares de personagens e locais”, mas dar espaço a novas personagens e histórias, “preparar o terreno para futuras implementações”. Bernardo (2011: 15/6) defende que, se houver demasiadas personagens, o espectador terá dificuldade em manter a “intimidade” e uma “visão global significativa do elenco”; isto pode ser evitado se a história se focar “apenas numa ou duas personagens centrais”; os cenários também devem ser atuais, ou não será credível uma comunicação em tempo real. Mas, o autor diz isto porque se refere a narrativas que permitem uma comunicação direta com as personagens. Nestes casos, concordamos com o autor, mas nem todas as histórias *transmedia* têm de usar este tipo de interação. Para Evans (2011: 19, 10/1), o TS é uma evolução da

tendência atual para narrativas televisivas baseadas em mundos complexos; diz que uma série dramática televisiva “constrói um mundo narrativo em que potencialmente centenas de episódios podem ser situados”. Ora, é o mundo ficcional que “oferece o espaço para o *transmedia storytelling* ser explorado” (Evans, 2011: 11, 13). Long (2007: 46/7) diz que, nesta abordagem, cada narrativa pode ter um protagonista diferente, e “todos eles fazem contribuições valiosas para a metanarrativa maior”; assim, as histórias tornam-se épicas, e os “fãs voltam repetidamente para descobrir como o mundo se desenvolve.” Long (2007: 48/9) diz até que ele “deve ser considerado uma personagem primária”. Ora, o foco no mundo poderá não ser uma condição *sine qua non*, mas o mundo não é uma personagem: ele *contém* personagens, e é precisamente por isso que o raciocínio de Long faz sentido: o mundo é algo maior.

Bertetti (2014: 2346) debruça-se, como vimos, sobre as personagens transmediais, que funcionam numa “lógica diferente de construção” do TS de Jenkins, já que se centram sempre na mesma personagem, e o mundo ficcional pode sofrer alterações. Bertetti (2014: 2345, 2347, 2358) define a *personagem transmedia* como “um herói ficcional cujas aventuras são contadas através de diferentes plataformas mediáticas, cada uma dando mais detalhes sobre a [sua] vida”; mas nestas expansões o ponto essencial não é a coerência, e sim o reconhecimento da personagem (mesmo que isso inclua incoerências, ou renarrações). Mas, parece-nos que o autor confunde a estratégia concertada de criar um sistema coerente centrado numa só personagem com as propagações sucessivas de uma personagem, que são o seu objeto.

A conceção mais influente de mundo é a de Klastrup e Tosca (2004). As autoras não veem os *mundos transmediais* nem como uma estratégia narrativa, nem como um conjunto de textos, mas, como vimos, como um “sistema de conteúdo abstrato”, que é formado a partir de uma primeira atualização da história e se mantém relativamente estável, mas que pode evoluir através de atualizações subsequentes (do mesmo autor ou de outros) (Klastrup & Tosca, 2004: 1; 2013: 180). Os mundos podem “ter início em qualquer *medium*”, e tornar-se transmediais pela indústria ou “espontaneamente devido à atividade fã e encarnações independentes” (Klastrup & Tosca, 2004: 1). Dena (2009: 22/3) e Bertetti (2014: 2344/5) também entendem os *mundos* ou *personagens transmediais* como constructos mentais. Scolari (2014: 2384), pelo contrário, defende que os *mundos transmediais* são textos, e não constructos imaginários; são “redes textuais que, obviamente, geram construções cognitivas.” Mundos como o de *Don Quixote* abarcam mais do que as obras que os instituem (Scolari, 2014: 2403/4), mas o “mais” a que o autor se refere são outros textos. A questão é que podemos identificar dois aspetos



distintos, mas interligados: o constructo da história e os textos que o inspiram (segundo a distinção tradicional, que tão bem ainda nos serve, entre história e discurso). O próprio Scolari (2014: 2384) assume que “os mundos *transmediais* são uma construção interpretativa social baseada em textos situada a um nível cognitivo”. Perante os dois sentidos do termo, parece-nos mais adequado chamar *mundo* ao primeiro, ao constructo mental de algo que se assemelha a um mundo, do que ao segundo, o conjunto de textos. Esta conceção ajuda a perceber que expandir o “mundo” textual (os textos sobre a história ou mundo) não equivale a *expandir a história ou mundo ficcional*. Mas, se chamamos *mundo ficcional* ao constructo mental, precisamos de outro termo para apelidar conjuntos de textos sobre uma personagem ou história.

Uma outra vertente desta questão é que, numa NT, o mundo ficcional é pensado, até certo ponto, independentemente das formas mediáticas. Bernardo (2011: XIX) tenta criar histórias sem se preocupar com os *media* que vai usar, ou seja, tenta criar conteúdo “agnóstico de plataforma e *media*.” Isto é possível, segundo Dena (2009: 146), porque o cenário, os eventos e as personagens são “independentes do *medium*”, e também do modo (narrativa ou jogo). É claro que a forma também tem influência. Como diz Bolin (2007: 243/4), atualmente privilegia-se a produção “independente da plataforma”, mas ela depende da apresentação textual, já que cada “tecnologia de representação” tem especificidades que condicionam quer a receção, quer a produção em termos do “que pode ser contado ou representado”. Pratten (2011: 17) diz que “é bom pensar que podemos escrever uma história independentemente da plataforma, [mas] isso não é inteiramente possível”, já que ela depende não só da tecnologia, mas sobretudo da situação em que é recebida e do que é pedido à audiência, o tipo de envolvimento que promove. Dena (2009: 214) também o assume, pois a criação “de cada composição implica processos de produção, conhecimento e competências distintas”, mas diz que há uma crescente “inter-fertilização”, porque a criação se baseia no que é comum, o que causa “mudanças nos processos de produção *mono-medium*.”

A questão mais importante é que o *transmedia storytelling*, apesar de ser muitas vezes estudado no contexto de *media* específicos, por vezes até identificado com um deles (Evans (2011) fala da “televisão *transmedia*”), é um fenómeno transversal a todos eles. Ele pode usar múltiplos meios, mas nenhum é fundamental para que uma série de narrativas seja considerada transmediática. Dena (2009: 20/1, 1) acha “desapropriado e por vezes enganador descrever estes fenómenos com termos específicos do modo”; por isso, substitui o termo *storytelling* por “ficção” ou “práticas transmediáticas”, ou seja, a “prática criativa que envolve o emprego de

múltiplos *media* e ambientes distintos para a expressão”, sejam quais forem esses *media* ou ambientes e incluindo tanto narrativa como jogo. Pratten (2011: 7) parte da perspectiva do cinema independente, mas define o TS “sem referência a plataformas”, quaisquer que sejam os *media* em que a experiência é entregue. Harvey (2014: 282) diz que uma taxonomia de TS não pode assentar em *media* concretos, por causa da diversidade de *media* e formas “como eles podem ser usados”. Jenkins (2011: par. 26) salienta que não há evidências de que “*media* particulares têm de estar envolvidos para algo se tornar *transmedia*”, nem mesmo os jogos e *media* digitais, já que é possível encontrar NT pré-digitais. Para nós, isto não invalida a necessidade de estudar os contextos concretos em que o TS é aplicado, como faz Evans (2011), mas o conceito em si deve ser construído sem referência a *media* específicos, pois isso reduz o seu alcance, oculta semelhanças entre contextos localizados e pode enviesar os resultados.

A definição de *transmedia storytelling* também não deve ser feita em função do número de *media* envolvidos. A *Producers Guild of America*, por exemplo, diz que, para ser *transmedia*, um projeto deve incluir pelo menos três *media* diferentes (cf. Scolari, 2013a: 34). Contudo, muitos autores, como nós próprios, discordam deste critério. Para Jenkins (2011: par. 21), ele significa “reduzir o *transmedia* à ideia de múltiplas plataformas mediáticas”, mas, para um académico, “essa não é a questão chave”: o TS deve ser definido pelas “relações [lógicas] entre *media*” e extensões. Phillips (2012: 19/20) explica que esta regra é compreensível, porque grupos como este ou os que atribuem financiamento têm de “criar uma definição clara e objetiva (...) de forma a decidir quem se pode qualificar para os seus créditos”; e isto “significa que qualquer definição de *transmedia* é genuinamente de alto risco”, e não “apenas uma partida de esgrima intelectual.” Mas, como diz Scolari (2013a: 34), é possível agregar, por exemplo, só um filme e um sítio de forma a conseguir uma “experiência *transmedia* completa e representativa.”

Voltando ao conceito de *transmedia storytelling* em geral, certos autores têm também uma noção estrita, mas enfatizam a vertente interativa e participativa. Miller (2008: 47) define-o como uma estratégia em que “uma única propriedade de entretenimento é fundida ao longo de múltiplas formas de *media*, pelo menos uma das quais é interativa. É uma forma especial de combinar *media* para contar uma única história”, que é “desenhada desde a sua própria conceção” como transmediática. O objetivo destes projetos é, para Miller (2008: 47),

... expandir o universo ficcional (ou informacional) do material nuclear e fazê-lo ‘viver’ através de uma variedade de *media*. O assunto de cada um dos componentes relaciona-se proximamente

com o mesmo material nuclear, mas a abordagem usada para cada *medium* ou plataforma é desenhada para tirar vantagem das suas forças e capacidades únicas.

Nesta estratégia, cada forma mediática “narra um aspecto diferente da história ou relato de uma forma diferente (...) [e] pelo menos uma parte da história é oferecida num *medium* interativo de forma que as pessoas possam participar” (Miller, 2008: 150). Os princípios básicos são: a existência do projeto em mais do que um *medium*; pelo menos uma parte é interativa; cada componente expande o “material nuclear”; e os vários componentes “estão proximamente integrados” (Miller, 2008: 151). Mas, Miller (2008: 152) crê que “a abordagem *transmedia* é uma técnica de *storytelling* tão poderosa [porque] permite que o utilizador se envolva no material de uma forma que estranhamente simula uma experiência da vida real.”

Bernardo (2011: XXIV) concebe o “*Transmedia*” como o uso de “múltiplas plataformas simultaneamente para contar uma história.” Em termos latos, consiste em

... criar conteúdo que envolve as audiências usando variadas técnicas para permear as suas vidas diárias. Para atingir este envolvimento, uma produção *Transmedia* desenvolverá narração de histórias através de múltiplas formas de *media* de modo a ter diferentes pontos de entrada na história. Estes pontos de entrada são os lugares em que a audiência pode aceder ao conteúdo, com cada ponto também oferecendo a sua própria perspectiva única sobre a história global. (Bernardo, 2011: 3)

A estratégia implica ter conteúdo relacionado e complementar, mas não o mesmo, uma vez que “a audiência espera obter tipos específicos de conteúdo em cada *medium* específico” (Bernardo, 2011: 55). Para Bernardo (2011: 15, 51/2), é essencial que a audiência possa interagir com as personagens como se elas fossem reais; elas têm de “ganhar vida e viver realmente lado a lado com o espectador”; através da Internet e dos meios de comunicação simultânea, os fãs podem interagir com elas “exatamente da mesma forma” que interagem com os amigos e “em sintonia” com a sua vida (por exemplo, os eventos da história acompanham os dias de semana reais). Isto é importante porque, na Internet, há inúmeras distrações; o que leva as pessoas a escolher entre os conteúdos disponíveis são as recomendações de amigos e o “*buzz*” à volta de uma história (Bernardo, 2011: 143). O formato de interação próxima permite ao criador “distanciar-se da narração de histórias passiva, em que a audiência se sinta confortavelmente a observar as personagens em ação”, e promover uma conexão com a personagem que não acaba quando o filme, livro ou episódio chegam ao fim, dando à audiência a “oportunidade de dar a sua opinião ou conselho sobre o último dilema”, o que a torna mais disposta a “assistir ao programa para ver como o dilema é resolvido” (Bernardo, 2011: 51/2,

55). Ora, como vimos, a receção tradicional não é passiva, nem a relação emocional acaba com o fim da narrativa: uma história marcante acompanha-nos toda a vida. Isto desvaloriza as formas não interativas. Mais ainda, estes projetos não imitam tão “exatamente” a interação real, até porque o público geralmente age muito pouco sobre a história. Mas, de facto, eles são mais ativos: exigem não só esforço cognitivo, mas também que se salte entre *media* e se procure informação dispersa, e promovem uma experiência que *parece* mais pessoal e real.

Phillips (2012: 77, xi, 6) descreve o TS como um “ato de malabarismo”, em que se tece várias plataformas umas nas outras para criar “obras complexas e integradas em que o todo é maior do que a soma das suas partes”; trata-se de “contar uma história através de múltiplos canais de comunicação ao mesmo tempo, particularmente canais como a rede e *media* sociais.” *Franchises* como *Star Wars* e *The Matrix* são considerados TS porque “um único fio de história se desenrola ao longo de mais do que um *medium*”, sendo necessário “trocar de *media*” para segui-lo, mas os recetores não pensam que cada extensão é só uma forma de lhes apanhar dinheiro, já que todas cumprem um objetivo narrativo e criativo e encaixam umas nas outras (Phillips, 2012: 31, 42/3). Phillips (2012: 17, 33) dá também grande ênfase às experiências que envolvem a comunicação direta entre o público e as personagens; mas, não insiste num conceito fechado, porque, para o criador, importa pouco se a sua história é ou não considerada transmediática, e há “uma área cinzenta significativa”; ainda assim, “nem toda a narrativa serial (...) [ou] experiência narrativa fixe ou interativa ou social ou atrativa é *transmedia*.”

Apesar de o TS não ser definido pelos *media* utilizados, é importante considerar alguns que não são tradicionalmente usados com fins narrativos, mas que são muitas vezes usados nas NT para promover formas diferentes de envolvimento. Os webisódios e mobisódios são, como diz Miller (2008: 158), muito usados como “material *transmedia* (...) para séries de TV”, pois permitem conhecer melhor personagens secundárias, “preencher pedaços da *backstory*” ou “falhas na história entre temporadas televisivas...”. Mas, vimos que eles são muito idênticos às obras audiovisuais tradicionais. Para além dos brinquedos, bonecos, *merchandising* e jogos analógicos, que não são narrativos, os videojogos e ambientes virtuais constituem, para Klasttrup e Tosca (2004: 2, 5), “um bom *medium* para suportar mundos” ficcionais, pois permitem atualizá-los, e que o recetor “se *torne* e aja como uma personagem *no mundo*”, explore a sua geografia e interaja com outros fãs (nos jogos multijogador). Dena (2009: 164) diz que as NT podem incluir ARG, “jogos pervasivos e ubíquos, jogos de realidade aumentada, ambientes narrativos em rede e artes telemáticas”, que são compostos por múltiplos elementos menores

em vários suportes. A comunicação “direta” entre personagens e fãs pode ocorrer - e ocorre cada vez mais - através de meios de comunicação quotidianos, como mensagens escritas, emails, faxes, serviços de mensagens instantâneas, chamadas telefônicas, cartas, fóruns na rede, *media* sociais, etc. (e.g., Miller, 2008: 151/2; Bernardo, 2011: XVIII-XXI, 51/2; Phillips, 2012: 121). Phillips (2012: 121) diz que esta comunicação pode ser unidirecional, das personagens para a audiência, da audiência para as personagens, ou bidirecional; e pode “ser um veículo para o *role-playing*.” Cada vez mais projetos usam sítios na rede, não só os típicos sítios com informação sobre atores, o processo de produção, datas de lançamento ou venda de artigos, mas sítios ficcionais, “falsos” ou “*faux*”, com informação em vários formatos sobre a história, como se ela fosse real (e.g., Jenkins, 2006a: 102; Miller 2008: 152, 159; Evans, 2011: 25). Igualmente, pode haver “*faux* anúncios de televisão” (Miller, 2008: 159).

As personagens podem ainda aparecer em *talkshows*, não os atores como eles próprios, mas no papel da personagem (e.g., Miller, 2008: 159), e pode haver a encenação de eventos narrativos ao vivo, em ambientes reais (e.g., Miller, 2008: 151; Bernardo, 2011: 29). Dena (2009: 76/7, 262/3, 63) diz que, paralelamente à emergência das práticas transmediáticas, há, no entretenimento, uma preferência crescente por práticas “experienciais” (pelo que “não é facilmente copiável”), pela verosimilhança (práticas realistas, que tentam “simular a vida real”), e também uma crescente consciência do *medium*. Assim, a própria tecnologia de distribuição mediática e os ambientes reais tendem a ser ativados “semioticamente”, usados para construir sentido, ou seja, como se eles próprios fossem parte do mundo ficcional e da narrativa; há uma “unidade” entre os dois mundos, ao nível do tempo (a história é simultânea à vida real), do lugar (a história ocorre em lugares reais) e da ação (Dena, 2009: 59, 262/3, 269).

Mas, há elementos ainda mais complicados, que não são *media*, nem ambientes, nem narrativos, mas coisas simples da vida diária, “ativadas” como parte do mundo ficcional. Tanto os jogos ubíquos (como os ARG) como as NT podem incluir: códigos de batota (nos jogos), endereços de sítios e números de telefone com gravações sobre a história, podcasts, vídeos, fotos destacáveis em livros, rabiscos em guardanapos, objetos quotidianos, mobiliário urbano ou até caixas com pétalas, materiais texturados ou essências perfumadas, experiências sensoriais que visam evocar as sensações do mundo ficcional; são também usados objetos mediáticos não narrativos, como livros de receitas ou de autoajuda, *outdoors*, publicidade ou cartazes (Miller, 2008: 159; Dena, 2009: 164/5; Jenkins, 2009a: p. 2 par. 9-11; Phillips, 2012: 44-8). Estes materiais são dados como se fossem produzidos pelas personagens, como se fizessem parte do

mundo ficcional. Jenkins (2009a: p. 2 par. 9) diz que eles estão ligados ao princípio da “*extraibibilidade*”, a capacidade de extrair elementos do mundo ficcional e usá-los na vida diária. Mittell (2015: 298/9) chama-lhes “extensões diegéticas”; elas têm, em regra, pouco “peso narrativo”, em particular o *merchandising*, mas algumas podem ajudar a completar a história. Phillips (2012: 48) diz que alguns objetos podem não se relacionar “solidamente” com a história, mas servem “um propósito narrativo”, como “esclarecer o caráter e a filosofia” do personagem ou outros aspetos do mundo. Dena (2009: 285ss) diz que, para tornar os projetos *transmedia* mais realistas e acessíveis, os artefactos do mundo real são ativados semioticamente como “artefactos diegéticos”: tal como as pessoas reais, as personagens podem comunicar através de redes sociais, emails e telefone, escrever livros, produzir vídeos, notícias ou sítios, que fazem parte do mundo ficcional; ora, esses artefactos podem ser replicados na vida real; mais especificamente, os “artefactos diegéticos tangíveis” são “exportados” do mundo ficcional para o real, são idênticos aos que aparecem (ou poderiam aparecer) na narrativa.

Phillips (2012: 4/5) defende que este tipo de TS é o “reino das experiências profundas e das histórias completamente imersivas”, no “limiar onde a realidade acaba e a ficção começa.” Estas dinâmicas esbatem a fronteira entre ficção e realidade. Nos *media* tradicionais, a ficção fica separada do real. Barthes (1977: 70) diz que o *tableau* teatral, como o literário, “é um segmento puro demarcado com bordas claramente definidas, irreversível e incorruptível; tudo o que o rodeia é banido ao nada...”. Mas, há cada vez mais experiências, narrativas e jogos, em que essa moldura é abolida e a história se espraia pela vida quotidiana da audiência (e.g., Miller, 2008: 16). O problema é que, como se apresentam como se fossem reais, há o perigo de o recetor não perceber que se trata de ficção e não de algo factual, como acontece com *The Blair Witch Project* inicialmente (*vide* Phillips, 2012: 29; Jenkins, 2009a: p. 2 par. 17). Os autores que defendem este modelo alegam que o público entende a sua natureza ficcional (Bernardo, 2011: 52; Phillips, 2012: 10; Ryan, 2001: 11), mas, segundo Phillips (2012: 32), o modelo está a “cair em desfavor” nos últimos anos, devido aos problemas éticos que levanta.

Outra questão é a semelhança entre as NT deste tipo e os jogos de realidade alternativa (ARG), que podem ter inspirado a narração transmediática (e.g., Bernardo, 2011: XVIII). Certos autores defendem que um ARG é uma narrativa *transmedia* (e.g., Pratten, 2011: 13). Phillips (2012: 19) diz que ele é “uma narrativa em *media* sociais que se desenrola em tempo real, usando *media* de comunicações reais para fazer parecer que a história está realmente a acontecer”; neste sentido, ele é “um subconjunto do *transmedia*”, mas “exige elementos que

um projeto transmediático nem sempre tem...”. Vários autores consideram os ARG como um dos *media* ou plataformas que podem ser usados no TS (Harvey 2014: 278; Miller, 2008: 159; Ryan, 2013b: 377). Jenkins (2009b: p. 2 par. 11; 2011: par. 31) diz que “a caça ao tesouro de informação se torna a força motora da experiência”, como no TS, mas o TS presume que se usa “não só múltiplos *media* mas múltiplos textos”, enquanto que, no ARG, os vários componentes constituem “uma única experiência de entretenimento”. Dena (2009: 165, 106, 88) também diz que os elementos “não são composições em si”, mas parte de uma composição maior, mas classifica os ARG como *transmedia*, porque os seus componentes não se fundem, permanecem *media* distintos. Para Ryan (2013b: 377), a diferença é que a ênfase está no jogo, enquanto que nas NT está na narrativa. A questão está, portanto, ainda em aberto.

Muitos autores incluem os jogos no conceito de *transmedia storytelling*. A teoria de Dena (2009: 176/7, 195, 146), por exemplo, refere-se a “todas as implementações da expressão de um mundo ficcional através de *media* e ambientes distintos”, quer sejam narrativas ou jogos; defende que os dois *modos* têm “a sua própria natureza única”, mas partilham certos elementos, *transmodais*, a saber: “cenário, personagem e eventos.” Saldre e Torop (2012: 29) defendem que “entender os projetos *transmedia* em termos de construção de mundos em vez de *storytelling* é justificado” porque torna a noção aplicável tanto a textos narrativos como não-narrativos, entre eles os jogos: “Isto permite a incorporação mais firme dos subtextos dos jogos já que os teóricos dos jogos frequentemente negligenciam as abordagens teóricas narrativas...”. Muitos autores de facto incluem nas narrativas transmediáticas jogos simples e aplicações para telemóvel que permitem explorar o mundo ficcional mas não acrescentam novos eventos (e.g., Bernardo, 2011: 27/8; Mittell, 2015: 271). Bernardo (2011: 28) justifica a opção dizendo que eles podem progredir para apresentar conteúdo da história exclusivo.

Em geral, as NT permitem várias formas de envolvimento do público, que vão desde a imersão e a atividade emocional e cognitiva necessária em qualquer narrativa, até formas de interatividade mais intensas. Estas podem envolver: a pesquisa das outras extensões e de outras informações da história (a *fandom forense*); a partilha de informação e teorias sobre a história em comunidades; a comunicação com as personagens, representação de papéis em ambientes reais e virtuais e jogar jogos; e a cocriação da história com os criadores, ou a produção de ficção fã (*vide* Phillips, 2012: 120ss; Pratten, 2011: 21-4; Jenkins, 2011). Para Miller (2008: 154), as NT devem, “idealmente, (...) acomodar o espectro total de membros da audiência”, desde os mais “passivos” aos mais ativos. Mas, a participação do público na história tem desvantagens.

Em primeiro lugar, quanto mais esforço é pedido, tanto menos membros da audiência estão dispostos a colaborar de forma ativa (e.g., Pratten, 2011: 22; Phillips, 2012: 104). A ficção fã pode também violar os direitos de autor e tornar o projeto mais difícil e demorado (e.g., Phillips, 2012: 128/9; Pratten, 2011: 71). Jenkins (2011: par. 14) diz que o TS deve encorajar a colaboração, mas quanto mais colaborativo for, “tanto maiores se tornam os desafios de coordenação e consistência.” Isto acontece porque o público tende a desviar a história do fio pretendido. Bernardo (2011: 53) conta que, em *Diário de Sofia*, a personagem frequentemente pede ajuda às fãs para resolver os seus dilemas, mas percebe que, dando às fãs “poder sobre a história, elas livrar-se-ão do antagonista, resolverão todos os problemas principais e eliminarão todo o drama”, o que dificulta a continuação da história. Por isso, muitos criadores evitam a cocriação (e.g., Evans, 2011: 10). Phillips (2012: 121, 127/8) diz que “é um erro deixar a sua audiência realmente ditar” a história; o conteúdo dos fãs é um “conceito ótimo no papel”, porque torna a audiência investida na criação e pode até eliminar custos, mas, na prática, ele “não é, em geral, muito bom”; o mero acesso do público a ferramentas de produção “não cria automaticamente a competência para as usar bem”, e nunca é certo que estas produções “se entrosarão com a (...) visão artística” do autor. Pratten (2011: 71), pelo contrário, defende que, como hoje “trabalhamos num mercado superlotado, competitivo”, a colaboração é uma boa oportunidade para: “testar ideias” e atrair criativos e “entusiastas”. Bernardo (2011: XXI, 51/2) também diz que a comunicação direta com as fãs ajuda a equipa a desenvolver a história “em sintonia” com as suas preferências. O que é preciso é, como diz Pratten (2011: 72), “enquadrar a participação corretamente”, “alinhar” os objetivos dos criadores e do público.

Mas, vários autores defendem que os projetos transmediáticos não têm de incluir interação ou participação (e.g., Dena, 2011; Pratten, 2011; Phillips, 2012). Para Jenkins (2011: par. 33), a interatividade é um “elemento nuclear da experiência *transmedia*”, mas só se for entendida num sentido lato, incluindo múltiplas relações entre os fãs e a história, desde as “práticas de caça e recolção”, até jogar um jogo ou a “variadas formas de performance fã”. Para Phillips (2012: 119/20), “aludir à interação quando se fala de *transmedia* é como mencionar dentes no contexto de comer: não é um componente estritamente necessário, mas há aí uma forte conexão”; uma experiência transmediática pode envolver só “ler *posts* de blogues, ver vídeos, ler *tweets*” e a “ação da audiência para ficar a saber mais sobre a história”, que é realmente uma “propriedade emergente” do TS. Dena (2009: 176, 223ss) também diz que estes projetos podem não envolver interatividade ou participação; todos “são potencialmente



interativos na medida em que cada elemento ou composição é distribuído através de *media* distintos e assim exige (possivelmente) atividade não-trivial para aceder e experienciar”, porque é preciso procurar as extensões através dos *media* e ambientes; esse é o aspeto essencial, apesar de poder haver outras formas de interação. Pratten (2011: 7) defende que uma experiência *transmedia* é composta por história, jogos e participação, mas nem todos têm de estar presentes; não tem de haver um “jogo” propriamente dito, mas apenas uma “mecânica do jogo”, que pode “ser usada para estimular e manter envolvimento”, para “motivar a audiência a saltar entre plataformas”, dar recompensas, como novos e mais profundos conteúdos.

Nós aceitamos que o fenómeno seja visto sob outros prismas, mas quando falamos em *transmedia storytelling*, ou propagação de histórias em geral, falamos em estratégias de *narração*, apesar de os jogos, a participação e a interatividade poderem ser incluídas e tornarem a experiência mais rica. O fator essencial é, como diz Scolari (2013a: 297), a “marca lúdica: o trabalho de recompilação, interpretação e recomposição textual que o consumidor deve realizar...”. É a esta atividade que Jenkins (e.g., 2011: par. 33) chama “práticas de caça e recolheção”: “encontrar as peças dispersas de informação e descobrir como todas elas se encaixam para formar um todo com sentido.” Phillips (2012: 120/1) fala em “arqueologia”: uma forma de consumir “uma história que foi partida em fragmentos” que temos de procurar e encaixar; esta estrutura “inspira uma sensação de realização nos membros da audiência quando compreendem o que se está a passar.” Para Ryan (2013b: 383/4), esta paixão pode envolver “uma curiosidade etnográfica sobre as instituições, grupos étnicos, história, geografia e tradições culturais do mundo da história, ou pode ser motivada pelo desejo de resolver um mistério”; a abundância de informação dada de forma dispersa sugere que “há um trilho significativo de sinais”, e que “tudo fará sentido” assim que ele for decifrado. Finalmente, as práticas performativas do público, a ficção fã e o *cosplay*, por exemplo, quer sejam ou não estimuladas pela indústria, caso a história se imponha no imaginário do público, acabarão por acontecer.

Jenkins (2009a: p. 1 par. 12) cria a noção de “*espalhabilidade*” (*spreadability*): a “capacidade do público de se envolver ativamente na circulação de conteúdo mediático através das redes sociais e, no processo, de expandir o seu valor económico e importância cultural”. Mittell (2015: 288) diz que esta é “uma das tendências dominantes (...) na cultura mediática contemporânea”, mas há um princípio que caracteriza melhor o trabalho dos fãs nas NT: a “*perfurabilidade*” (*drillability*), a tendência para “perfurar”, “menos através de ligações exponenciais e partilhas para cliques rápidos do que via proselitismo por fãs inveterados ávidos

por captar a atenção dos amigos nas suas obsessões narrativas partilhadas”; estas práticas são “tipicamente mais focadas no texto narrativo nuclear” e na descoberta dos seus segredos profundos. Esta atividade é chamada de *fandom* ou consumo “forense” (Mittell, 2009: 14ss; 2015: 288ss; Scolari, 2013a: 223). Jenkins (2009a: p. 1 par. 15) responde que as duas atividades são interligadas e podem ser combinadas no mesmo *franchise*, mas concorda que representam “diferentes dimensões da experiência”, que podem não aparecer em conjunto.

Muitos autores têm, por outro lado, um conceito mais amplo. É o caso dos conceitos iniciais de Kinder (1991), Ito (2003), ou os de “sagas”. Para Thompson (2003: 79, 102), as “sagas multimédia” são “narrativas que se estendem por vários *media*”; algumas incluem não só “novelizações” dos filmes ou séries televisivas, mas também “novas narrativas que os fãs devotados considerariam parte da saga como um todo” (dadas como exceções, e não a regra); podem incluir também “*fanzines* e *websites*” e as “adições não autorizadas” dos fãs. Hutcheon (2006: 173) chama “sagas” a “narrativas que se estendem por diversos *media* (...) e tanto recontam como estendem histórias populares.” Estas noções referem-se, como vimos, a tendências anteriores de difusão das propriedades, mas autores mais recentes adaptam a noção original de TS para abarcar práticas mais latas, que não encaixam nos seus princípios.

Harvey (2014: 278/9) define o TS em termos estritos, como “o esforço de transmitir histórias conectadas usando uma variedade de plataformas mediáticas”, que “partilham o mesmo mundo”, mas podem ser entendidas isoladamente; o conceito assenta na “consistência – talvez de cenário, de intriga, de personagem – expressa através da narrativa e iconografia”. Por isso, a memória desempenha um papel essencial, mas ela é condicionada pelos contratos legais ligados à propriedade intelectual (PI), que definem o que pode ou não ser usado quanto à diegese, na produção de novos textos, ou seja, o que pode ser lembrado, esquecido, “não-lembrado” (tratado como se não existisse) ou “mal-lembrado” (modificado), controlando, assim, “em que medida os seus operacionais internos, titulares da licença, e finalmente a base dos consumidores podem ter acesso a estas memórias” (Harvey, 2012: 62; 2014: 279, 292). Harvey (2014: 282) propõe, então, uma taxonomia de TS, baseada no “grau de controlo permitido pelo proprietário da PI ao titular da licença e/ou aos consumidores” que produzem extensões. Contudo, ela inclui a extensão incoerente da história. Harvey (2014: 281) exclui as adaptações porque, diz, “já temos um complexo léxico para descrever esse processo particular”, mas não aprofunda. O seu conceito exclui muitas *spin-offs*, mas o autor diz que algumas são

“usadas para costurar buracos na continuidade”, para corrigir incoerências, entre artefactos no mesmo *medium* ou em *media* diferentes, que surgem quando um *franchise* se estende por muitos anos; elas servem para “suturar” ou “costurar as inconsistências e contradições” (Harvey, 2012: 61, 64, 72). Por isso, Harvey (2012: 73, 68) defende que “as *spin-offs* mediáticas deveriam ser vistas não simplesmente como fenómenos que antecipam o *transmedia storytelling*, mas na sua expansão e reforço de mundos da história existentes”; a falta de “fidelidade” de algumas, como no caso de *Doctor Who*, “deriva da falta de controlo exercido pela BBC sobre a sua propriedade”, muitas vezes produzida por “*freelancers* ocasionais”, complicada pelo facto de a própria série ter falhas de coerência; mas, há atualmente, um “controlo apertado” sobre as *spin-offs*, de modo que elas “têm de aderir muito mais rigorosamente à mitologia do programa como ditada pelos variados acordos de licenciamento.”

Esta teoria apresenta alguns problemas. O primeiro é que Harvey (2012, 2014), apesar de excluir a adaptação, discute “*spin-offs*” que são adaptações e, outras, incoerentes, em que locais ou nomes de personagens são mudados para fugir aos direitos de autor. Diz até que o processo se caracteriza pelo poder dos vários agentes de “implantar, apagar ou de outro modo alterar” o mundo ficcional, justificando que, se os mesmos autores trabalham tanto em *spin-offs* “fiéis” como incoerentes, é porque há semelhanças no “processo” e nas “habilidades” necessárias; eles *consideram* estar a trabalhar num projeto *transmedia* (Harvey, 2014: 279, 290/1). Mas, a taxonomia inclui desde o maior ao menor controlo; como é claro na discussão, nem sempre as obras produzidas sob controlo são coerentes, e as produções dos fãs, que não têm restrições, podem sê-lo (Harvey, 2014: 283). Assim, as categorias não qualificam diferentes tipos de TS, mas conformidades e desvios às suas premissas. O conceito de memória também é confuso. Harvey (2012: 63) diz que há uma “troca entre lembrar subjetivo do criador e o lembrar coletivo facultado pelo titular do direito da Propriedade Intelectual.” Mas, a memória coletiva não é “facultada” por ninguém. A indústria fornece o material a lembrar, mas o que as pessoas retêm não é só o que está nos textos. A memória é um *processo cognitivo*, que ocorre na mente dos criadores e do público, que é usada para criar novos textos e ativada pelos textos nos recetores, e o conteúdos (uns mais do que outros) são condicionados pelo poder legal, mas uma restrição legal não comanda o que se passa na nossa mente, nem “apaga” o que já lá está. O próprio Harvey (2014: 288, 282) admite que “diferentes escritores escolhem lembrar diferentes aspetos da mitologia”, ou “esquecê-los” ou “lembrá-los mal”. Mas, os autores não “esquecem” ou “lembam mal”, eles *decidem* não incluir ou alterar. Ainda assim, o papel da

memória é de facto essencial na construção de uma narrativa transmediática: esta depende da acumulação de informação através de *media* e artefactos diferentes, que tem de ser lembrada para que os eventos sejam expandidos coerentemente e para a audiência fazer sentido da história maior. Finalmente, Harvey (2012: 69) assume que os fãs podem não aceitar a canonicidade de obras propostas pela indústria, mas dá pouca ênfase ao seu poder no processo, olhando a questão quase só do ponto de vista dos proprietários legais; isto também é relevante, mas os direitos legais podem ser subvertidos de uma diversidade de formas.

Stein e Busse (2012: 14), por sua vez, notam que hoje se questiona “se as narrativas *transmedia* têm necessariamente de ser dispersas ‘sistematicamente’ por autores oficiais, ou se o envolvimento da audiência através de plataformas intencionais e não intencionais pode também constituir *transmedia*”; as autoras assumem uma definição mais larga, e dão as “narrativas *transmedia*, os mundos da história e os quadros para o envolvimento” como co-construídos por audiências e autores oficiais; ao estudarem os “multifacetados, profundamente entrelaçados textos e *fandom Sherlock*”, esperam “demonstrar o valor desta definição”. Assim, analisam não só adaptações e “extensões *transmedia* da indústria mas também (...) a lógica digital e *transmedia* do texto e a forma como o *transmedia* se apresenta fortemente na receção da audiência e nas reações criativas dos fãs” (Stein & Busse, 2012: 18).

Saldre e Torop (2012: 25) definem o *transmedia*, em geral, como “a comunicação de informação através de mais do que um *medium* ou sistema de signos”; ela tem sido estudada sobretudo no quadro do *transmedia storytelling*, que consiste em “comunicar uma história usando os expedientes mediáticos específicos e potencial narrativo de vários *media*.” Isto não implica nem expansão, nem coerência. O caso que analisam é o de Harry Potter: os livros, as adaptações filmicas e o sítio *Pottermore*, que inclui informação enciclopédica, resumos, ambientes navegáveis, atividades competitivas e arte fã (Saldre & Torop, 2012). Saldre e Torop (2012: 32-4) dizem que há narrativas criadas como transmediáticas desde o início e outras são “encaradas como transmediais *post factum* na memória cultural”; isto...

... demonstra que a discriminação estrita entre mundos *transmedia* intencionalmente construídos e sistemas de textos transmediais formados na memória do leitor (seja ele uma única pessoa ou uma cultura como um todo), não é tão essencial como tem sido enfatizado, porque o seu mecanismo subjacente é o mesmo. Isto é também um suporte para incluir adaptações de um texto no reino do *transmedia*.

Do ponto de vista estático, “a cultura pode ser descrita como um conjunto de textos e podemos fixar o processo de criar novos textos a partir de textos anteriores”; o ponto de vista

dinâmico representa as relações entre textos na cultura, que pode ser descrita como “uma rede dinâmica que carece de relações causais diretas” (Saldre & Torop, 2012: 39). Portanto, os autores consideram transmediáticos os textos que, podendo não ter uma relação imediata ou não ser coerentes, se referem (aproximadamente) às mesmas personagens ou mundo ficcional e são, por isso, associados na cultura. Ao nível mental, a audiência associa de facto as várias narrativas num grupo lato, mas não na mesma versão do mundo. Saldre e Torop (2012: 33) dizem que é “na memória do leitor que o texto *transmedia* coerente é formado”, mas acrescentam que ele “não é formado no caso de obstáculos ou erros”.

Para Ryan (2013b: 363), a estratégia pode assumir

... uma variedade de tons situados entre dois polos. O primeiro polo é o que pode ser chamado de efeito ‘bola de neve’: uma certa história goza de tanta popularidade ou torna-se tão proeminente culturalmente que espontaneamente gera uma variedade de prequelas, sequelas, ficção fã e adaptações ou no mesmo *medium* ou através dos *media*. Neste caso, há um texto central que funciona como um campo de referência comum para todos os outros textos.

Exemplos deste tipo de *transmedia* são as séries *Harry Potter* e *The Lord of the Rings*, que começam num só *medium*, concebidas por um só autor, e se expandem depois a outros meios por “demanda popular”; o outro polo, mais recente, “é representado por um sistema em que uma certa história é concebida logo desde o início como um projeto que se desenvolve ao longo de muitas plataformas mediáticas diferentes”, como descreve Jenkins; um exemplo deste tipo é *The Matrix* (Ryan, 2013b: 363). A grande diferença entre os dois polos é que, num projeto bola de neve, os mundos dos vários textos sobrepõem-se, enquanto que um “projeto concebido logo desde o início como transmedial e convergente pode ser descrito como a expansão do mesmo mundo através de múltiplos documentos” (Ryan, 2013b: 371).

Ryan (2013b: 365-9) diz que o TS “pode ser encarado como um caso especial de transficcionalidade”, que “opera através de muitos *media* diferentes”; entre os tipos de reescrita de Doležel - *expansão*, *deslocamento* (ou *modificação*) e *transposição*, aos quais acrescenta a *citação* - o que mais se aproxima do TS é a *expansão*, que “preserva muito mais o mundo (...), porque não exige mudar qualquer dos factos afirmados na história original”; isto “torna tentador” considerar que ela se refere ao “mesmo mundo que o original”. Mas, diz que o mundo só será visto como o mesmo se a expansão for criada pelo mesmo autor, porque se lhe reconhece o direito a expandir a própria visão; nas modificações e transposições, pelo contrário, “a relação (...) é de sobreposição” (Ryan, 2013b: 367). Ryan (2013b: 368/9) associa a relação de modificação à adaptação transmedial: como cada meio tem poderes expressivos diferentes,

“é virtualmente impossível que dois *media* diferentes projetem o mesmo mundo”; as adaptações podem ainda expandir, modificar (por exemplo, o final) ou transpor a “intriga para um mundo diferente”, apesar de assumir que há “adaptações que tentam minimizar as diferenças”. A modificação é, assim, “muito menos comum nos projetos transmediais, porque ameaça a integridade do mundo da história original”; e a transposição não é “compatível com o espírito dos *franchises* transmediais”, porque mudando o cenário, o mundo é claramente diferente (Ryan, 2013b: 369/70). Finalmente, a citação “apresenta um desafio ainda maior ao espírito do *storytelling* transmedial (...), porque (...) põe em questão a unidade e autonomia do mundo da história e assim cria uma distância irônica deste mundo que impede a imersão” (Ryan, 2013b: 370). Para nós, o *transmedia* bola de neve inclui textos caracterizados por todas estas relações, mas o segundo tipo, o mais organizado e integrado, caracteriza-se só pela expansão. Mais ainda, as ideias sobre o que constitui o mesmo mundo são confusas, porque a autora supõe que isto só se verifica quando se trata do mesmo *medium* e do mesmo autor.

A noção de Dena (2009: 102/3, 17-9) também é ao mesmo tempo lata e restrita: a autora defende que o “único traço chave” das práticas transmediáticas é o uso de “múltiplos *media* e ambientes distintos”, mas há outros fenómenos que obedecem à mesma lógica e são igualmente relevantes, mas não são equivalentes; centra-se em obras ficcionais, apesar de que muito do que diz se aplica ao *marketing*, jornalismo ou outros. As práticas transmediáticas assentam no uso de “*media* distintos”, ao nível da transmissão e das “culturas de produção criativas”, e eles “permanecem distintos”: envolvem uma experiência material distinta e “não podem ser fisicamente comprimidos num só objeto”, nem são consumidos na mesma situação; o “membro da audiência pode, por exemplo, começar a sua experiência assistindo a um episódio na sua televisão na sua sala de estar, e então continuar lendo um romance gráfico, e então continuar de novo jogando um jogo no seu computador”; esta especificação é útil porque permite distinguir estas práticas do *multimédia* e *intermedia*, que envolvem “a combinação de formas artísticas distintas com o resultado de uma fusão material” (Dena, 2009: 56/7, 88, 5).

Dena (2009: 117ss) distingue as práticas transmediáticas da transficção porque, como a hipertextualidade de Genette, ela ocorre na literatura e é produzida por autores diferentes e/ou altera o mundo. Rejeita, contudo, excluir a adaptação, porque fazê-lo assenta na ideia de que “qualquer repetição de uma história não adiciona valor à experiência” e é redundante: em primeiro lugar, isto só se aplica às práticas intercomposicionais (onde as partes são obras em si e não só fragmentos) e, em segundo, a atitude “obscurece o processo de produção de sentido

da adaptação”, denegrindo-a (Dena, 2009: 147/8, 98). Dena (2009: 152-4) recorre a Hutcheon para explicar que a adaptação envolve, interpretar o material e criar algo novo, pelo que “uma adaptação raramente, se é que alguma vez, envolve uma correspondência unívoca com o original”; para além disso, “a experiência de cada *medium* é inteiramente diferente” e há ainda adaptações que expandem fios narrativos. Por vezes, uma obra original é criada para facilitar a sua adaptação a outros *media*; isto “pode ser uma prática *transmedia* se a adaptação seguinte foi planeada para contribuir para o processo de produção de sentido”; assim, a “atitude *transmedia* (...) pode estar presente nas práticas de adaptação” (Dena, 2009: 157, 147/8).

Dena (2009: 99-102) diz que autores como Jenkins, Ruppel e Long (e ela própria a princípio) analisam “os fenómenos transmediáticos de acordo com as relações observadas entre obras”, textuais ou estruturais, argumentando que a distintiva é a expansão. Dena (2009: 322, i, 5/6) conclui entretanto que esses traços, apesar de importantes, não são “suficientes para capturar o fenómeno”, porque a expansão está presente em outras práticas; Long “refina” a definição de Jenkins ao dizer que as NT se distinguem pela *coesão* e pelo *cânone*, mas estes traços são “específicos do entretenimento de massas” (não percebemos porquê) e “demasiado imprecisos para serem critérios fiáveis”. Dena (2009: 108, 323) diz que qualquer um pode criar extensões, mas elas “podem ser completamente inconsequentes para o sentido da obra”; as relações estabelecidas pelos recetores entre obras também não são um critério “fiável”, já que “qualquer um pode impor significância sobre qualquer aspeto de uma obra através dos *media*.” Assim, o traço chave das práticas *transmedia* “está no que produz estes resultados variados”, ou seja, “o conhecimento e competências peculiares” necessárias, o uso planeado de *media* distintos *pelos mesmos autores* para construir sentido; é muito comum que um criador crie expansões no mesmo *medium*, mas não em outros, de forma estratégica e planeada, o que “exig[e] e revel[a] um novo tipo de profissional multimodal” (Dena, 2009: 5/6). Por isso, Dena (2009: 13, 21) não se foca na ficção fã; assume que os fãs podem “ser profissionais transmediáticos” e contribuir para a construção do sentido, mas concentra-se “no conteúdo que tem um papel na definição, na criação, de um mundo ficcional”, ou seja, dos “criadores originais ou licenciados”. Numa linha idêntica, Bernardo (2011: 5) diz que o conteúdo dos fãs, apesar de ser muito abundante, está fora do seu âmbito de estudo porque é “maioritariamente não planeado e espontâneo”, de modo que é “extremamente difícil aplicar um modelo de negócio a este tipo de conteúdo.” Dena (2009: 126, 323) diz isto porque, quando se trata dos mesmos autores, está-se “(potencialmente) a assegurar uma continuidade de visão”, ainda que isso seja

uma tarefa árdua. Miller (2008: 152) também diz que um projeto *transmedia* é “um pacote total”, e não um projeto linear a que se vão “cola[ndo] aumentos”. Para Dena (2009: 13, 133, 158), este modelo exige “uma grande variedade de literacias *transmedia*” que o público tem de partilhar para seguir a história e, do lado da criação, há “uma viragem gradual de uma hierarquia de *media*, em que cada *medium* é visto como primário ou secundário ou até terciário, para uma heterarquia, em que cada *medium* é uma expressão igual de um possível elemento essencial mas intangível único.” Pratten (2011: 48) diz precisamente que, no seu projeto *Lowlifes*, quis evitar “uma sequência ou prioridade para as plataformas mediáticas”.

Quanto à teoria de Dena, concordamos que *o que é inovador* no TS é que se trata de uma estratégia planeada e concertada desde a conceção para abarcar vários *media*, mas não que esse critério seja suficiente para distingui-lo. Dena (2009: 21, 124) exclui as produções fãs porque, não sendo coordenadas, não há garantia de continuidade, enquanto que uma autoria comum favorece a manutenção de uma visão única. Mas, os criadores nem sempre estendem a história de forma coerente, ao passo que os fãs (ou outros autores) podem fazê-lo. Assim, a autoria não é um critério suficiente para definir as práticas *transmedia*, sendo necessário recorrer *também* às propriedades formais dos textos. Ou seja, elas não podem ser definidas por um único critério, mas por uma combinação de vários. Aliás, Dena (2009: 21/2, 88) acaba por usar também os traços textuais: por exemplo, diz que histórias, jogos e eventos que “partilham o mesmo cenário e personagens” mas são incoerentes, como a transficção, não são práticas transmediáticas porque um dos “traços” destas é a consistência; distingue ainda o multimédia porque a *atitude* de combinar *media* pode ser a mesma, mas *o resultado* é diferente. Quanto à adaptação, concordamos plenamente que ela não é uma repetição servil, mas há uma diferença entre a renarração *dos mesmos eventos* e a adição de *novos eventos e elementos da história*, tanto ao nível do resultado como do processo; as adaptações são o mais das vezes feitas por autores diferentes, e as “adições” são muitas vezes alterações, apesar de poderem também ser ampliações coerentes da história. Dena (2009: 157-62) inclui ainda nas produções *transmedia* “adaptações” destinadas a “apelar a diferentes audiências” que não acedem a todos os *media* usados, por razões de literacia, acesso ou preferência, por exemplo, “criando uma versão infantil ou juvenil”; a autora chama à estratégia “*tiering*”, produção “por camadas” ou segmentada, que “ecoa com o espírito do *transmedia*”, pois os *media* são vistos como iguais. Aqui, o conteúdo tem a mesma “essência” mas conta a história de forma diferente, não há integração narrativa entre artefactos e esse segmento da audiência vai consumir as narrativas num único *medium*,



logo, de forma monomediática. Mais ainda, havendo mudança de género, a história será possivelmente percebida como diferente. Dena (2009: 147) diz que, ao focar a discussão na prática e não no produto final, “admite uma maior diversidade de implementações”, mas acaba por turvar quer a definição de práticas transmediáticas, quer a distinção de outros fenómenos.

Carlos Scolari (2012, 2013a, 2014) tem a virtude de afirmar a dificuldade de distinguir a transmediação de outras formas derivativas, em particular a adaptação. Scolari (2009, 2013a: 24/5) começa por distingui-las, e reitera mais tarde a distinção, porque o TS não se limita a “desenvolver a mesma história em diferentes meios ou linguagens”, antes “desenvolve um mundo narrativo que abarca diferentes meios e linguagens”, de forma que “o relato expande-se, aparecem novas personagens ou situações”. Por outro lado, Scolari (2012: 55, 2013a: 45) diz que, dada a fluidez destas práticas, em vez de “traçar limites rígidos”, prefere “apostar numa definição mínima que qualquer membro da comunidade académica e profissional possa subscrever sem maiores problemas.” Assim, abraça a noção mais lata de TS, que inclui outras formas. Scolari (2013a: 45) diz que outros apontam outros atributos como essenciais, como o facto de cada extensão ser distinta e não uma adaptação, mas estes aspetos são “discutíveis”. Dado ao seu interesse nas produções dos fãs, dá outra definição assente em duas coordenadas essenciais: as narrativas transmediáticas são “um tipo de narração em que a história se desenrola através de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e no qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão” (Scolari, 2013a: 46).

Quanto às adaptações, Scolari (2013a: 47-9) diz que vários autores e profissionais insistem no critério da expansão, mas muitas adaptações “expandem” a história; as adições nem sempre são coerentes, mas há ao mesmo tempo adaptação e “expansão *transmedia*”, pois apresenta-se “novas situações (...) e certos personagens desempenham um papel diferente na história.” Scolari (2012: 55) alinha então com Dena, dizendo que “o conceito de *transmedia* deveria ser reflexivo o suficiente para (pelo menos) incorporar adaptações que de algum modo enriquecem e expandem um mundo narrativo”. Diz, porém, que todas elas “apresentam reflexos diversos, incluem algum aroma novo e deixam um retrogosto diferente ao original”; portanto, “até a adaptação mais linear sempre incluirá um olhar novo sobre uma personagem ou algum elemento que enriqueça um mundo narrativo” (Scolari, 2013a: 49). Tanto da “perspetiva económica do produtor [como] da perspetiva cultural do consumidor”, estes textos “fazem parte do universo narrativo”: para a indústria, eles são diferentes estratégias para cumprir o mesmo objetivo – tirar partido da propriedade; e os consumidores “estão apenas interessados em ‘viver’

dentro de um mundo narrativo particular” (Scolari, 2012: 58, 56). Assim, não é “necessário realizar uma purga textual e reduzir o objeto de investigação apenas a uma mão cheia de expansões quimicamente puras”, o que “pode levar-nos a deixar de fora peças importantes” (Scolari, 2012: 58; 2013a: 49). As “adaptações são um componente textual básico dos mundos narrativos transmediais e portanto não podem ser excluídas do *corpus*” (Scolari, 2014: 2402).

Quanto aos CGU (conteúdos gerados pelos utilizadores), para Scolari (2013a: 31), é essencial considerá-los porque, mesmo que muitas histórias não sejam desenhadas para serem transmediáticas, a expansão acaba por acontecer às mãos dos fãs. Scolari (2014: 2392) diz que casos como *Don Quixote* podem não parecer “à primeira vista” narrativas transmediáticas: a obra tem uma sequência, mas está num único *medium*; contudo, ela é estendida por outros autores em outros *media*, em “pinturas, ilustrações, peças de teatro, canções e todo o tipo de material textual.” As produções dos fãs em especial “aumentam a geografia ficcional deste universo ao propor novas histórias” e devem, por isso, ser incluídas na expansão do “núcleo narrativo” formado pelas produções oficiais (Scolari, 2009: 598). Para Scolari (2013a: 69), estas narrativas têm “duas caras”, uma oficial e outra produzida pelos fãs, e ambas devem figurar num “mapa dos atores do território *transmedia*”. Para Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 3/4), a noção “pode ser representada pela fórmula: *Indústria Mediática (cânone) + Cultura Colaborativa (fandom) = Transmedia Storytelling*”; as práticas dos fãs “não são necessárias (nem suficientes) para definir” o TS, mas, “de uma perspectiva semiótica, não há qualquer diferença entre textos originados de baixo para cima (...) e de cima para baixo”, pelo que ele pode ser definido sem se considerar quem o produz. Para os académicos das áreas da etnografia e dos estudos culturais, a “atividade dos utilizadores, a geração de novos conteúdos periféricos e as (sub)culturas fã” são especialmente pertinentes, pelo que a sua participação “na extensão do mundo narrativo é um componente básico da fórmula transmediática” (Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 4).

Neste contexto, Scolari (2012, 2013a, 2014) discute a aparente incoerência entre textos transmediáticos que expandem e comprimem a história. A expansão é apontada como fator distintivo das NT, o que faz supor que adaptações que encurtam a história e textos comprimidos, como *trailers* e falsos *trailers*, resumos e vídeos sincronizados, não devem ser incluídos no *corpus* de análise, mas, para o autor, deve-se tentar incorporá-los, já que, “sem chegar a propor novas personagens ou histórias, estes minitextos também trazem outras chaves de leitura do mundo narrativo e, à sua maneira fazem parte do universo *transmedia*” (Scolari, 2012: 56-8; 2013a: 159, 164). Scolari (2012: 56) analisa o caso de uma série de livros infantis popular na

Catalunha, *Les Tres Bessones*, que dá origem a múltiplas produções em vários *media*, durante décadas; na amostra selecionada, só uma peça de teatro expande a história, enquanto as outras produções omitem personagens e situações, pelo que conclui que os “textos são caracterizados por este movimento duplo e contraditório de expansão mediática e compressão narrativa.” Scolari (2013a: 164/5) esquematiza depois as principais “estratégias de expansão e compressão textual” recorrendo às quatro operações clássicas da Retórica:

... a adição (*adiectio*), a omissão (*detractio*), a transposição (*transmutatio*) e a permutação (*immutatio*). A adição baseia-se na expansão narrativa, enquanto que a omissão faz referência à subtração de elementos de um relato; a transposição modifica a ordem dos elementos e a permutação baseia-se na substituição de um componente por outro.

Scolari (2013a: 166) inclui, então, nas operações transmediáticas, tanto conteúdos intersticiais, extensões no espaço e no tempo e *spin-offs*, como *trailers* e recapitulações, paródias, finais alternativos, adaptações e *mashups*, que encaixam nas quatro estratégias; elas “constituem um útil instrumento para a extensão/compressão narrativa.” Assume, porém, que este movimento duplo “desafia a nossa conceção do *transmedia storytelling* e confirma que há ainda muito a fazer na investigação narratológica destas produções” (Scolari, 2012: 57).

Scolari tem boas razões para escolher *corpora* como as *Tres Bessones*, que englobam uma grande diversidade de produções culturais e intercâmbios entre autores, empresas mediáticas e públicos, entre diferentes autores e fãs. O estudo destas práticas é extremamente atual, pertinente e necessário. Elas estendem-se, de facto, por vários *media*, pelo que faz sentido chamar-lhes *transmediáticas*, e são *storytelling*. Mas, muitas derivam de estratégias narrativas que não são o que Jenkins define como *transmedia storytelling*. O que Scolari faz é alargar o conceito original de TS para abarcar obras que são incompatíveis com os seus traços distintivos e depois, naturalmente, encontra incoerências. A expansão e a coerência são características do TS no sentido estrito, não no sentido lato. Scolari (2013a: 24/5) diz que, nos textos que analisa, “o relato expande-se”; com efeito, eles expandem o *relato*, isto é, o número de narrativas, mas não a *história* (conteúdo), que é o requisito que Jenkins e outros associam ao TS. Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 3/4) dizem que, considerando a divisão entre “história (eventos e mundo)” e “*medium*/sistema semiótico de manifestação”, há dois tipos de expansão: a *mediática*, em que “a narração se expande de um *medium* para outro”, e a *narrativa*, que “incorpora novas personagens e/ou eventos narrativos”; ora, “o caso perfeito” de TS é o que combina expansão mediática e narrativa, mas ele deve ser “considerado um caso específico de

um *storytelling* transtextual mais geral”. Portanto, o problema é que se aplica o mesmo termo ao fenómeno estrito e ao lato. Mas, na lógica do TS estrito, a “compressão” ou “omissão” de que fala Scolari não é possível: esta abordagem funciona por acumulação; cada nova narrativa traz nova informação para adicionar à que já conhecemos de outras narrativas, mas não pode “omitir”, fazer-nos esquecer o que já sabemos, ou apagar a narrativa anterior. Como diz Bernardo (2011: 26), logo que um dado é transmitido numa extensão, e assim “estabelecido como parte das regras e história básicas (...), ele não pode ser facilmente retirado...”. A única forma de haver omissão é se uma narrativa recontar os eventos de outra (coisa que uma NT no sentido estrito não faz), mas não todos, e, nesse caso, é uma adaptação com cortes. No TS estrito, cada nova narrativa, seja ela grande (e.g., um filme, um romance) ou pequena (e.g., um webisódio), é uma expansão da história, não porque é maior, mas porque conta novos eventos, que, como são coerentes, encaixam nos anteriores, formando *em conjunto* uma história maior.

Entretanto, a noção de Guerrero-Pico e Scolari (2016:184-6) inclui tanto a “expansão gerida desde *cima* (...) pelos produtores” como “as expansões desde *baixo* (...) realizadas pelos usuários”, que “podem ir desde expansões respeitadas do mundo narrativo até desopilantes paródias ou *mashups*”; mas, os autores enfatizam que as NT se distinguem das adaptações em meios diferentes pelo “princípio da unicidade/distinção”: “nem todos os paratextos fazem parte da narrativa *transmedia*” e muitas produções dos fãs vão “muito mais além [deste] fenómeno”. Portanto, ao mesmo tempo incluem e excluem os exercícios redundantes e transformativos.

Como Dena, Bordwell (2009b: par. 10, 13-19) tem uma noção estrita; refere-se às “extensões comerciais”, “planeadas e executadas do lado criativo, movendo o mundo da história calculadamente através de *media*”, e não às “extensões populares”, “criadas pelos membros da audiência sem a permissão, ou mesmo o conhecimento, dos criadores”; para o autor, no TS, em primeiro lugar, a “história é espalhada por uma série de ‘textos’ discretos” e, em segundo, esses textos atravessam vários *media* (como as adaptações); mas, o que distingue as narrativas *transmedia* é que “criam uma experiência global mais complexa do que a possibilitada por qualquer texto sozinho (...) espalhando personagens e reviravoltas da intriga entre os diferentes textos.” Certos “pastiches/continuações” das histórias de Sherlock Holmes, como *The Seven-per-cent Solution* (1993 [1974]), são “claramente excursões paralelas, apreciáveis ou não em si mesmas e talvez esclarecendo alguns aspetos dos contos originais”, mas independentes e “parasitas”, ao passo que “os textos à volta de *The Matrix* existem em simbiose, dando tanto quanto tomam” (Bordwell, 2009b: par. 20). Para Bordwell (2009b: par. 21), o que distingue o

TS do “típico *franchise*” é que cria “uma vasta experiência narrativa que não acaba quando a última página no livro é virada ou as luzes da sala de cinema se acendem.”

Mas, Bordwell (2009b: par. 36/7), como vimos, tem reservas quanto a estas práticas; diz que “Jenkins sugere que as falhas no texto nuclear podem ser preenchidas pelos textos auxiliares”, mas “muitos filmes medram em virtude das suas falhas”, como “finais abertos” ou motivos obscuros; para o autor, “não precisamos que os criadores fechem essas hipóteses.” Estas experiências têm a vantagem de ceder o controlo à audiência, mas “o *storytelling* tem crucialmente *tudo a ver com* controlo. (...) *Storytelling* é tirania artística, e nem sempre benevolente”; uma narrativa tem benefícios em “ter limites firmes”, e também um final; esta “excitação (...) pode ser viciada se passamos a ver” as extensões como continuações umas das outras (Bordwell, 2009b: par. 38/9). Para além disso, Bordwell (2009b: par. 40/1) diz que “a ordem em que recebemos a informação da história é crucial para a nossa experiência”, para criar efeitos como “suspense, curiosidade, surpresa e interesse pelas personagens”, mas quando há “múltiplos pontos de acesso, não é provável que dois consumidores encontrem informação da história na mesma ordem”; a “TV serial” é mais aberta e demorada, mas nos filmes, “que são tipicamente desenhados para serem consumidos numa sessão, múltiplos pontos de entrada tenderão a tornar padrões da intriga menos claramente representados”. Para além disso, as extensões devem ser “simbióticas”, e não parasíticas, envolvendo-nos “nos seus próprios termos”, mas, para Bordwell (2009b: par. 43/4), é “imensamente” difícil “criar um universo da história que sustenta a mesma intensidade e qualidade através de plataformas.”

Muitas destas questões podem, no entanto, ser facilmente rebatidas, como faz Jenkins (2009b: p. 1 par. 1); diz que Bordwell “levanta uma série de objeções construtivas e questões desafiantes”, mas faz alguns esclarecimentos com o intuito de “manter a conversa (...) a fluir”. Quanto à ideia de que as NT fecham demasiadas falhas, uma extensão pode preencher falhas de narrativas anteriores, mas não pode nunca preenchê-las a todas; como diz o próprio Bordwell (2009b: par. 36), “o todo de qualquer conto nunca é contado”. Mais ainda, essa extensão produz as suas próprias falhas, a acrescentar às que não ficam respondidas. Para Saint-Gelais (2011: 26), as narrativas transficcionais nascem das falhas deixadas pelo texto fonte, mas não podem “preenchê-las”, porque elas criam “as suas próprias lacunas”. Como diz Long (2007: 62), “à medida que cada nova questão é colocada, as imaginações da audiência ganham vida, colocando respostas possíveis e pondo ainda mais questões.” E certas questões “podem ser respondidas com questões ainda melhores, [pelo que] um contador de histórias pode manter as

audiências intrigadas durante anos” (Long, 2007: 139). Jenkins (2009b: p. 2 par. 13) diz que toda a informação entra numa “dança complexa entre falhas e excessos”; “para cada novo pedaço de informação dada, há novos espaços para especulação [que são] abertos. Nós tornamo-nos como enervantes crianças de cinco anos que acompanham cada explicação com uma nova pergunta.” Para nós, esta tendência sempre existiu, mas noutros formatos narrativos temos de responder a todas as perguntas sozinhos, enquanto que, nas NT, sabemos que algumas serão respondidas, algures. Jenkins (2009b: p. 2 par. 14) diz que...

... a maioria dos bons artistas *transmedia* sabe que há certas falhas que não devem ser preenchidas se se quer manter o interesse na série como um todo. (...) Os fãs levam a mal a adição de informação simplesmente para fechar avenidas para especulação (...). Em alguns casos, os autores fazem melhor em permitir que os fãs criem as suas próprias narrativas, uma vez que a comunidade gerará múltiplas explicações, da mesma forma que os críticos oferecerão múltiplas descrições do que motiva *Hamlet* ou Travis Bickle a fazer o que eles fazem.

Jenkins (2009b: p. 2 par. 16ss) concorda com Bordwell que o *storytelling* tem a ver com controlo, mas só certos tipos de *storytelling*, como o de Hitchcock, que molda a “sequenciação de eventos e a revelação da informação” criteriosamente, mas outros filmes centram-se não na narração mas na construção de mundos, como *Guerra e Paz*, *Moby Dick* ou o *Inferno* de Dante, que frequentemente fazem longas pausas na ação para nos fazerem “vaguear através da sua geografia ficcionalizada, tentando mapear os seus contornos ou compreender as conexões entre eventos dispersos.” Aliás, para Jenkins (2009b: p. 2 par. 18), ver a *Divina Comédia* adaptada a um *franchise transmedia* “foi o plano de Dante o tempo todo.” Jenkins, (2009b: p. 2 par. 19; p. 3 par. 3) diz que “o autor exerce sempre um certo grau de controlo (...), mas há alguns autores que procuram criar um texto mais aberto e outros que procuram fechar interpretações variáveis”; há um tipo de narração “que pode ganhar muito pouco com a expansão *transmedia*”, mas outros podem. Para nós, Bordwell não é muito coerente, porque as obras que primam pela abertura e ambiguidade são justamente as que têm uma moldura mais ténue e parecem convidar – ou convidam mesmo explicitamente – à releitura e continuação. Quanto à questão da sequência da informação, Jenkins (2009b: p. 3 par. 8, 10) diz que o TS ainda está numa fase inicial, mas os autores “estão a tornar-se cada vez mais proficientes a decidir quando as extensões devem ser lançadas em relação à ‘nave mãe’ do *franchise*”; essa ordem pode ser ou não importante, mas pode ser planeada “para construir uma sequência de leitura preferencial”.

Apesar de se ocupar de outros temas, Jenkins (2011) reage à apropriação do seu conceito de TS, tentando melhorá-lo. Diz que, dado o grande número de “pessoas que

abraçaram o (se agarraram ao?) *transmedia*”, com objetos e interesses diferentes, é natural que entendam o conceito de forma diferente, que alguns estejam “menos imersos nos escritos e ideias anteriores do que seria desejável” ou que “alguns grupos estejam fortemente motivados em expandir ou enevoar o âmbito da categoria por razões de autopromoção e auto-progressão” (Jenkins, 2011: par. 6ss). Jenkins (2009b: p. 2 par. 4, 7) concorda com Bordwell que nem todas as histórias devem ser transmediadas, mas crê que “a abordagem se presta a um leque mais lato de gêneros do que simplesmente os *franchises* de fantasia e ficção científica que têm sido a sua casa principal até hoje”; mais ainda, “podemos não saber ainda o suficiente para prejudicar que obras podem ser melhoradas significativamente através de uma tal abordagem.”

Jenkins (2011: par. 3) não redefine o seu conceito, mas faz “algumas clarificações e reflexões”. Reitera que o TS é distinto da adaptação, que é “*transmedia*” porque muda de meio, mas “não é ‘*transmedia storytelling*’ porque está simplesmente a re-[a]presentar uma história existente em vez de expandir e anotar o mundo ficcional”; devemos, assim, distinguir entre *extensão* e *adaptação*: a adaptação “reproduz a narrativa original com um mínimo de mudanças num novo *medium* e é essencialmente redundante quanto à obra original”, enquanto a segunda “expande o nosso entendimento do original ao introduzir novos elementos na ficção”; o autor admite, contudo, que a diferença “é uma questão de grau – uma vez que qualquer boa adaptação contribui com novas perspectivas para o nosso entendimento da obra e faz adições ou omissões”; estas “mudanças podem ser lidas como ‘infidelidades’ pelos puristas mas podem também representar (...) ‘compreensão aditiva’ – podem remodelar significativamente a nossa compreensão” do original (Jenkins, 2009b: p. 1 par. 10; 2009a: p. 1 par. 10). Jenkins (2011: par. 15) acrescenta que “as adaptações podem ser altamente literais ou profundamente transformativas” e constituem uma “interpretação da obra em questão e não simplesmente uma reprodução”; mais ainda, a mudança de *medium* implica “que temos novas experiências e aprendemos coisas novas”, pelo que talvez se deva “pensar na adaptação e na extensão como partes de um *continuum* em que ambos os polos são apenas possibilidades teóricas e a maior parte da ação tem lugar algures no meio.” Isto coincide com a ideia de Hutcheon (2006: 173). Mas a explicação complica-se. Jenkins (2011: par. 16-20) diz que a *compreensão aditiva* significa o “grau em que cada novo texto adiciona à nossa compreensão da história como um todo”: explicando os motivos das personagens, dando *backstory* ou “as perspectivas de outra personagem sobre a ação”, “mapea[ndo] o mundo” e “aprofunda[ndo] o envolvimento da audiência.” O problema é que o aumento *da compreensão* também pode acontecer numa

adaptação, até num segundo consumo da mesma narrativa. As funções específicas da compreensão aditiva são mais claras, mas uma adaptação que não faça qualquer adição à história também pode ajudar a mapear o mundo e aprofundar o envolvimento da audiência. O que se torna confuso é assentar a distinção na *compreensão*, e não no que nos parece capital: a adição concreta de eventos e outros dados diegéticos, que permitem entender melhor a história, mas porque há nova informação, não porque se revê a já dada.

Jenkins (2009a: p. 1 par. 6; p. 2 par. 25) especifica sete “princípios” do *transmedia storytelling*, lista que não é exaustiva e vem, para o autor, “complicar esta concepção de uma ‘experiência de entretenimento unificada e coordenada’”, sugerindo a necessidade de estudar melhor a relação entre estas práticas. Para Jenkins (2009b: p. 2 par. 5/6), “os impulsos estéticos nucleares por detrás de boas obras transmediáticas são a *construção de mundos* e a *serialidade*”; a *construção de mundos* propicia uma avaliação dura das obras sob “os critérios estéticos tradicionais porque elas são menos concentradas na intriga ou mesmo na personagem do que as narrativas” mais clássicas: estas obras “transborda[m] de detalhes descartáveis que nos convencem de que os eventos retratados se estão a desenrolar num mundo tão rico e complexo como o nosso”, cheio de “textura”. O princípio da *serialidade* tem uma longa tradição, mas no mesmo meio; para Jenkins (2009b: p. 3 par. 3), nas formas seriais clássicas, tal como no TS, cada texto não é autocontido, mas antes “resolve um capítulo e imediatamente planta o [gancho] que nos atrairá para o próximo”; esses ganchos ou *cliffhangers* “dependem de uma compreensão de onde um texto para e outro começa. Mas podemos ver isto como uma arte de partir em pedaços em vez de criar molduras.” Como o TS ainda está numa fase embrionária, muito pode ser aprendido com estas séries, para conseguir um “equilíbrio entre autocontenção e abertura”; é talvez por isso que “o *transmedia* parece até aqui funcionar melhor” quando unido a séries televisivas e, no cinema, a “*franchises* que têm uma série de sequelas cada vez mais pré-planeadas”, que não se caracterizam pelo encerramento como um “tipo diferente de ficção” (Jenkins, 2009b: p. 3/par. 3-5). Para Jenkins (2011: par. 23), “a viragem para a serialidade na televisão americana desempenha um papel importante em preparar as audiências para o *transmedia storytelling*”, mas “nem todas as séries são *transmedia*”.

Casos como as longas séries da DC e Marvel ou as histórias da Terra Média de Tolkien caracterizam-se pelo que Jenkins (2011: par. 24/5) chama de “*intertextualidade radical*”, mas, para serem TS, teriam de estar em vários *media*, de se caracterizar pela *multimodalidade* (Kress): o *transmedia* implica adotar diferentes modos de representação e “diferentes formas de interagir



com o conteúdo”; o autor reconhece que meios como o cinema são multimodais em si, pelo que acrescenta que “uma obra precisa de combinar a intertextualidade radical e a multimodalidade para o propósito da compreensão aditiva”. Mas, isto não resolve a questão, porque os outros princípios não indicam mudança de *medium*; por exemplo, uma série original ou adaptada, num meio multimodal, pode corresponder aos três critérios. Ainda assim, a ideia da serialidade (ou expansão coerente) e do movimento entre textos e *media* (e não apenas *modos*), juntas, são suficientes para explicar a diferença. Bernardo (2011: 49) também diz que “o objetivo da escrita *Transmedia* é desenvolver uma série de longa duração que é feita especificamente para múltiplos *media* diferentes.” Igualmente, para Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 4), “muitas estratégias que permitem que as histórias atravessassem múltiplos textos no mesmo *medium* muito frequentemente também acabam por permitir que as histórias atravessassem múltiplos *media* (i.e. serialidade, *cliffhangers*, etc.)” As características do TS (no sentido restrito) são comuns às que já estão patentes em séries de ficção “*pulp*” desde os anos 1930, entre elas: a expansão narrativa, a serialidade, a “continuidade de longa duração”, a “implicação narrativa” (as extensões estão relacionadas e apontam umas para as outras), e “ligações retroativas desenhadas para a construção de mundo” (Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 10-2).

Jenkins (2009a: p. 2 par. 16) aponta como outro critério do TS a *subjetividade*: as extensões podem “mostrar-nos as experiências e perspetivas de personagens secundárias”, tocando assim um “interesse duradouro dos leitores”. Neste aspeto, pode-se aprender com os romances epistolares, escritos como agregados de relatos da perspetiva de várias personagens; eles encorajam-nos “a estar conscientes de quem está a escrever e para quem está a escrever”, revelando as relações entre personagens; nos sítios “falsos” e perfis no Twitter das ficções *transmedia* pode-se conseguir o mesmo efeito; há uma “subjetividade em camadas” (Jenkins, 2009a: p. 2 par. 17/8). Saldre e Torop (2012: 30) também salientam que os textos *transmedia* têm um grande potencial “para explicar a diversidade já que cada subtexto pode mediar uma perspetiva dominante diferente.” Outro atributo do TS, a *performance*, está ligada às atividades que já referimos, como a caça e recolção e outras formas de participação do público. Jenkins (2009a: p. 2 par. 21) diz que alguns elementos de uma cultura são “atratores culturais” (segundo a noção de Pierre Lévy), juntando pessoas com interesses comuns, mas os “ativadores culturais” são aqueles que “dão a essa comunidade algo que fazer.” Estas estratégias têm sido chamadas de “estratégias convidativas” e “podem ser explícitas (...) ou implícitas”, mas “mesmo sem esses convites, os fãs vão estar a identificar ativamente sítios de performance

potencial na e à volta da narrativa *transmedia* onde possam dar as suas próprias contribuições”; isto pode ser chamado de “performance fã” (Jenkins, 2009a: p. 2 par. 21/2). A *imersão* e a *extraibilidade*, por seu turno, parecem princípios opostos – a imersão traz o recetor para dentro da história, a extraibilidade traz a ficção para fora, para o mundo – mas ambas contribuem para acentuar o envolvimento do público (Jenkins, 2009a: p. 2 par. 4).

Finalmente, Jenkins (2009a: p. 1 par. 16ss; 2009b: p. 3 par. 6) discute o binómio *continuidade / multiplicidade*; o seu conceito de TS tem como princípio a continuidade da história entre extensões, mas o autor sente-se especialmente intrigado pelo “momento em que a história está rica de possibilidades, em que as especulações dos fãs se estendem em muitas direções diferentes, e em que cada um de nós tomou as partes como recursos para construir o seu próprio mundo ficcional”. Por isso, como muitos autores que estendem o conceito a obras que não são coerentes, Jenkins (2009a: p. 1 par. 16) começa a

... questionar a ideia de uma ‘experiência unificada’ que é ‘sistematicamente’ desenvolvida através de múltiplos textos. (...) muitos *franchises transmedia* buscam de facto construir uma sensação muito forte de ‘continuidade’ o que contribui para a nossa apreciação da ‘coerência’ e ‘plausibilidade’ dos seus mundos ficcionais e muitos fãs inveterados veem este tipo de ‘continuidade’ como a verdadeira recompensa pelo seu investimento de tempo e energia...

Mas, Jenkins (2009a: p. 1 par. 17) nota que algumas experiências editoriais (BD) estão a ir além da continuidade e a enveredar por uma lógica de multiplicidade: por exemplo, uma personagem faz parte de um universo narrativo maior, com uma continuidade dominante, e também existe na continuidade paralela de um *franchise* mais específico, ou um *mini-franchise*, que coloca a história em outro cenário, ou a adapta livremente; as séries *SpiderMan India*, ou *DC Elseworlds*, por exemplo, usam “a possibilidade de versões alternativas das personagens ou versões de universo paralelo das histórias...”. Harvey (2012: 70) dá outros exemplos, como a série de dramas áudio *Doctor Who Unbound*, “predicadas na ideia de Doutores alternativos”, ou a série de BD da Marvel *What If...?*. A multiplicidade, para Jenkins (2009a: p. 1 par. 18/9), “permite aos fãs ter prazer em renarrações alternativas”, e baseia-se na crença dos editores em que os fãs conseguirão encaixar as peças e saber “em que versão da história qualquer dada obra se enquadra”; ela está também presente nos “*mashups*”, a “tendência recente para pegar em obras do domínio público, especialmente clássicos literários, e misturá-los com géneros mais contemporâneos.” Este tipo de projeto *transmedia* “realmente celebra a multiplicidade que emerge de ver as mesmas personagens e histórias contadas de formas radicalmente diferentes” (Jenkins, 2011: par. 34). A inclusão da multiplicidade implica tomar em consideração a “ficção

fã e outras formas de expressão popular como parte da mesma lógica *transmedia*”, o que gera uma maior liberdade, “permitindo-nos conceber configurações alternativas do *transmedia*”, mas, para Jenkins (2009a: p. 1 par. 20/1), a multiplicidade tem de ser claramente sinalizada e tem de haver “consistência dentro de qualquer dada versão ‘alternativa’ da linha da história central.” Mais ainda, a inclusão da multiplicidade gera a necessidade de se estudar “como diferentes elementos são marcados como cânone oficial ou alternativas de fãs” (Jenkins, 2011: par. 34).

Em jeito de conclusão, Jenkins (2011: par. 36) diz que “não há uma fórmula *transmedia*”, pois ele implica múltiplas decisões a tomar em circunstâncias particulares de produção e receção, de acordo com os recursos disponíveis; acredita que “precisamos de uma definição suficientemente sofisticada para lidar com uma diversidade de exemplos muito diferentes” e que “quanto mais expandirmos a definição, mais rica a gama de opções disponíveis pode ser”, mas alerta que não devemos expandi-la demais; o que exclui com veemência são “projetos ‘negócio, como o costume’ que não estão a explorar o potencial expandido do *transmedia*, mas estão simplesmente a espetar um rótulo *transmedia* nas mesmas velhas práticas de *franchising* que temos visto há décadas.”

Mittell (2015: 292-4) também tem uma noção de TS geral: “a estratégia de adaptar e expandir a narrativa em outros *media*”, incluindo jogos, brinquedos, blogues, bandas sonoras, adaptações, *remakes*, “*websites* promocionais, *merchandise* ou materiais atrás-das-cenas”; estas extensões constituem “paratextos em relação ao texto nuclear”, pois servem “para criar falatório [*hype*], promover, introduzir e discutir um texto”, enquanto outras, um TS no sentido estrito, “funcionam como sítios contínuos de expansão narrativa”; uma terceira categoria pode ser acrescentada: os “*paratextos de orientação* que servem para ajudar os espectadores a fazer sentido de uma narrativa”. Mittell (2015: 261/2) diz que os paratextos de TS “continuam explicitamente mundos da história através das plataformas”, enquanto que as “práticas de orientação residem fora do mundo da história diegético”, olhando a obra nuclear “à distância”, ajudando “a descobrir como as peças se encaixam ou a propor formas alternativas de ver a história que podem não ser sugeridas por ou contidas no *design* narrativo original.” Ela pode, assim, interferir com a ideia que temos do original, mas só ao nível da interpretação. Estes paratextos podem ser mapas do mundo ficcional ou de relações entre personagens, genealogias, cronologias, teorias explicativas, etc.; podem versar sobre todos os aspetos da narrativa que convidem a ou exijam orientação (Mittell, 2015: 263). Certas narrativas, como a série *Lost*, apresentam-se como “um enigma a ser resolvido”, numa “lógica lúdica” que “encoraja a

pesquisa, colaboração, análise e interpretação” e, assim, a *fandom forense* (Mittell, 2015: 277).

Mittell (2015: 296) diz ainda que as adaptações, *tie-ins* e *spin-offs* de obras audiovisuais têm uma longa história, mas são tipicamente diferentes do TS de Jenkins, focado na “*integração canónica*”, pois são “acrescentos não essenciais”, como “novelizações, *renarrações* diretas dos eventos”, em versões baratas e “desinspiradas”. Mas, em certos casos eles “adicionam de facto material ao mundo da história ao preencherem falhas”; este tipo de novelizações é raro e centra-se sobretudo em séries clássicas de culto (aliás, como acontece na adaptação de romances clássicos ao cinema e televisão), mas elas podem “tornar-se parte do mundo da história canónico”, fornecendo novo material que por vezes é incluído “em futuros capítulos no ecrã”, e podem constituir “um *novo episódio* numa série contínua” (Mittell, 2015: 296/7).

Mittell (2015) analisa as séries televisivas *Lost* e *Breaking Bad*, e identifica dois tipos de *transmedia*. Em primeiro lugar, o *transmedia* “centrífugo” é expansionista, tenta “estender o universo narrativo”, através de “novas personagens, cenários, linhas de intriga, períodos de tempo e elementos mitológicos”, como *Lost* (Mittell, 2015: 304-6). Mittell (2015: 311) nota que a maioria dos casos de *transmedia* está nos géneros de fantasia ou comédia, que têm a construção do mundo como “apelo central”, e as extensões desenvolvem situações secundárias “sem perturbar a intriga e arcos de personagem da nave-mãe televisiva.” *Lost* torna-se um fenómeno de popularidade e serve de modelo a outras séries, mas a história é tão complexa, tanto na série, como nos paratextos, que a continuidade acaba por sofrer; algumas extensões, como o ARG, relatam eventos que têm uma “relação desajeitada com o cânone narrativo” (Mittell, 2015: 306-10). Por outro lado, *Breaking Bad* “sugere uma abordagem mais modesta (...) que pode em última análise ter mais sucesso”: o “*storytelling centrípeto*”; o mundo é uma “versão bastante realista de Albuquerque, Novo México”, não há uma “mitologia ou mistério complexo subjacentes”, e as extensões não trazem eventos “particularmente relevantes para a história como um todo”, mas isto bate certo com “o tom e âmbito narrativo central do programa”, centrado em personagens “altamente elaboradas”, pois as extensões “oferece[m] profundidade adicional”, e sublinham o tom cómico, que a “nave-mãe” também tem, mas é aí menor que o tom negro; há também dois minijogos para a rede e telemóveis, cujas linhas de intriga não são canónicas, mas são “momentos plausíveis para as personagens no modelo do novo-episódio” (Mittell, 2015: 310-3). Ora, para Mittell (2015: 313), isto é uma vantagem: “ao secundarizar a intriga, as extensões funcionam permitindo aos espectadores passar tempo com as personagens sem encorajar a atenção forense à história...”. Uma outra extensão é um

anúncio a “uma série de animação hipotética”, criada por Jesse, um personagem; ela também não é canônica, pois não aparece na série, mas, para além de muito divertida para os fãs, “oferece um olhar interessante sobre a psicologia de Jesse” (Mittell, 2015: 313).

Nestes dois casos, Mittell (2015: 314) identifica ainda duas “tendências mais latas” nas práticas de TS, a que chama “O que é?” (*What Is*) e “E se?” (*What If?*): a primeira consiste em “estender a ficção canonicamente, explicando o universo com precisão coordenada e com sorte expandindo a compreensão e a apreciação dos espectadores do mundo da história”; assim, encoraja-se a “*fandom* forense com a promessa de revelações eventuais assim que todas as peças são encaixadas”. Esta abordagem caracteriza-se pelos princípios da “coordenação canônica e integração narrativa”, muito úteis para entender o fenômeno que Jenkins descreve; por outro lado, a abordagem “E se?” “coloca possibilidades hipotéticas em vez de certezas canônicas, convidando os espectadores a imaginar histórias e abordagens ao *storytelling* alternativas que devem distintamente não ser tratadas como cânone potencial” (Mittell, 2015: 315). Mittell (2015: 315/6) diz que estas abordagens devem ser vistas como “vetores ou tendências e não categorias distintas”, já que as fronteiras entre elas são fluidas e turvas; muitas extensões são planeadas como “O que é”, mas parecem falhar e funcionar só como “E se?”; ambas obedecem a uma lógica “lúdica mas apoiam-se em diferentes estilos de jogo [*play*]”:

As extensões *transmedia* ‘O que é’ funcionam mais como quebra-cabeças *ludus* com soluções adequadas e revelações finais, enquanto os paratextos ‘E se?’ realçam mais uma sensação de *dress-up* ou *role-play* performativo *paidia*, gerando paralelamente situações sem nenhum resultado ‘real’ ou função narrativa canônica.

Muitas produções dos fãs encaixam-se neste modelo, ainda que algumas sejam perfeitamente coerentes e integráveis no cânone do mundo ficcional (Mittell, 2015: 316). Ora, esta distinção é extremamente útil, porque diferencia claramente estes dois tipos de situações, correspondentes à continuidade e à multiplicidade de Jenkins. A única questão é se devemos chamar *transmedia storytelling* ao tipo hipotético, que não corresponde à definição de Jenkins, até porque ele tem mais a ver com a adaptação livre do que com a extensão.

Por outro lado, alguns autores mantêm a definição estrita de TS. Pratten (2011: 1) define-o como “contar uma história através de múltiplos *media* e preferencialmente (...) com um grau de participação, interação ou colaboração da audiência.” No “velho mundo” dos “*franchises* mediáticos tradicionais”, cada extensão não encaixa bem nas outras, pelo que o

todo é “menos do que a soma das partes”; pelo contrário, no “novo mundo”, os “*franchises transmedia*” são compostos por peças mais complexas, mas que encaixam perfeitamente, originando um todo que é “mais satisfatório do que a soma das partes” (Pratten, 2011: 2).

Evans (2011: 1/2, 19) concebe dois níveis de *transmedia*: a “transmedialidade” “descreve a prática industrial (...) de usar múltiplas tecnologias mediáticas para apresentar informação relativa a um único mundo ficcional através de uma série de formas textuais”, definição que inclui práticas como o “*franchising, merchandising, adaptações, spinoffs, sequelas e marketing*”, mas não permite diferenciá-las, pois todas elas são “*transmedia*”. Para Evans (2011: 22-4), é necessário distinguir os processos; na *transmediação*, a série televisiva mantém um estatuto privilegiado, constitui “o ponto principal de envolvimento”, enquanto os outros produtos e *media* funcionam “superfluamente”, só para promover a série e obter receitas; eles mantêm-se “não só separados mas também auxiliares e secundários”. Contudo, *franchises* como *Doctor Who*, que começa dessa forma, procuram cada vez mais “criar uma experiência narrativa coerente, deliberadamente inter-plataforma”; as extensões mantêm o seu “potencial promocional”, mas são mais do que isso: expandem o mundo de forma mais coerente e integrada, e os vários *media* gozam de “um estatuto mais igualitário” (Evans, 2011: 20, 24, 27).

Uma particularidade nesta noção é que Evans (2011: 27) distingue as *spin-offs*, porque elas tornam-se em si um “texto primário”: apesar de existirem no mesmo universo, se basearem em personagens comuns e “ocasionalmente cont[erem] material narrativo sobreposto, a cada uma é dada uma identidade distinta da série original”, de modo que é possível compreendê-las sem ver *Doctor Who*. Evans (2011: 27) distingue também a adaptação, com base na noção de Robert Stam, pois “os elementos transmediáticos não envolvem a narração dos mesmos eventos em diferentes plataformas; eles envolvem a narração de *novos* eventos do *mesmo* mundo da história.” Mas, por esta lógica, as *spin-offs* deveriam ser incluídas pois contam novos eventos no mesmo mundo geral; a integração é, ainda assim, muito menor.

Segundo Evans (2011: 28), no TS, a “sensação de integração e coerência” é conseguida por três princípios: “narrativa, autoria e temporalidade”; eles “podem aparecer em graus variados (...) mas a sua presença combinada oferece as formas chave como os textos se tornam *transmedia*, em vez de funcionarem como *marketing, spin-offs* ou adaptações.” O principal fator distintivo é a *narrativa*: todos os elementos são criados, não como “secundários a uma fonte primária”, mas como “parte de um todo sinérgico, cada um contribuindo para a experiência do espectador de diferentes formas”, de modo que o “mundo narrativo se torna tão

grande que é necessário fazer uso de plataformas adicionais”; assim, “os momentos que estão em falta no texto fonte tornam-se manifestos através de uma plataforma alternativa”; segundo o modelo de Jenkins, os textos distintos são “talhados” para se tirar partido das especificidades do *medium*, que “trabalham juntos para se melhorarem uns aos outros, preencherem as falhas de informação ou alargarem” a história (Evans, 2011: 28/9). O “sentido de coerência narrativa” é conseguido porque os vários textos partilham o mesmo universo e códigos narrativos, sobretudo as personagens, e cada um “contribu[i] com diferentes factos para a narrativa”; portanto, as extensões não são “adaptações da mesma história [d]os episódios televisivos, como as novelizações, nem diferentes histórias dentro do universo mais lato do programa, como as *spin-offs* filmicas ou romances originais”; elas contribuem tanto para o universo narrativo como um todo, como para “a narrativa específica dos episódios individuais” (Evans, 2011: 29/30).

O segundo fator distintivo é a *autoria*; para Evans (2011: 31), a coerência “emerge do ponto da produção”, ou de “um ‘autor’ unificado”; apesar de a produção estar a cargo de diversos especialistas, eles são parceiros iguais e colaboram proximamente desde o início. Os textos dão “uma forte sensação de terem vindo da mesma fonte”, que pode ser um criador individual, a empresa de produção ou o canal televisivo; “o aparecimento das *mesmas* figuras autorais através de plataformas torna-se um indicador chave de legitimidade”, mas, como há múltiplas plataformas, a “posição do ‘autor’ [é] atribuída a um nível institucional, em vez de pessoal”; nestes casos, “o *branding* e a política industrial combinam-se para criar uma figura autoral que provê tanto uma coerência vendável como um processo de produção integrado” (Evans, 2011: 31-3). Assim, Evans exclui à partida as produções dos fãs do *transmedia*.

Finalmente, Evans (2011: 36-8) diz que a *temporalidade* é um fator distintivo do envolvimento transmediático: nas outras abordagens, o momento de lançamento de cada produto é casual, “o espectador não é encorajado a envolver-se com estas narrativas diversas numa ordem particular”, mas, na transmediática, “os diversos calendários de produção são alinhados para garantir uma temporalidade coerente através das diversas plataformas”; os elementos são planeados e lançados numa “clara progressão (...) que reflete a forma como a narrativa em si é construída e a ordem em que os eventos devem desenrolar-se.” Estes três princípios - temporalidade, narrativa e autoria - distinguem o TS das práticas comerciais anteriores; as NT “são desenvolvidas, construídas e distribuídas intencionalmente como uma unidade narrativa completa”; ainda assim, o mundo pode “ser acrescentado através de práticas relacionadas de adaptação, novelizações, *spin-offs* e *merchandising*” (Evans, 2011: 38/9). Neste

trabalho, é notório que a autora, apesar de enfatizar que as várias plataformas mediáticas devem estar ao mesmo nível, continua centrada na televisão, o que pode limitar as conclusões, e que privilegia o TS sobre as outras formas, “comerciais”. Mas, a sua teoria é muito consistente, e aponta para a necessidade de distinguir as diferentes estratégias narrativas.

Finalmente, certos autores defendem que um projeto, para ser TS, deve ser concebido como tal desde o início. Miller (2008: 47) define-o como uma estratégia “desenhada desde a sua própria conceção” como transmediática, mas sugere que ela pode ser gradual. Long (2007: 40) assinala como um dos princípios do TS que cada elemento seja “concebido como canónico desde o início”, mas aceita que a estratégia coordenada só comece mais tarde. Assim, o mais frequente é conceber-se vários tipos de TS, dos quais o mais acentuado é o concebido como transmediático desde o início (e.g., Ryan, 2013b: 363; Bernardo, 2011: 5; Dena, 2009: 164).

Curiosamente, os autores que defendem a noção estrita são sobretudo profissionais transmediáticos, talvez porque têm necessidade de perceber como a estratégia particular identificada por Jenkins funciona. Dena e Harvey também são profissionais e abarcam práticas mais diversas, mas o seu trabalho é também mais teórico e a experiência de Harvey envolve a produção de *spin-offs*, nem sempre coerentes. Por outro lado, os académicos têm geralmente uma noção mais lata e inclusiva, à exceção de Jenkins (que é académico mas se baseia fortemente na experiência dos profissionais, e que até acaba por aceitar a multiplicidade). A abertura do conceito pode ser simplesmente o resultado da necessidade de estudar outras práticas semelhantes no contexto mediático atual. O problema é que estes autores assentam as suas ideias no conceito estrito, manipulando-o para encaixar essas práticas, para as quais não têm nome e que também são transmediáticas, mas assentam em critérios diferentes.

No contexto das práticas caracterizadas pela continuidade e integração, curiosamente, a discussão volta a centrar-se na questão da “fidelidade”, que os estudos da adaptação tentam ultrapassar. Este fator não só não é negado, como é enfatizado, ainda que numa atitude menos moralista. Bernardo (2011: 5) fala sobre o “*franchise transmedia original*”, ou *transmedia* “puro”, onde as extensões são “fiéis” ao mundo ficcional inicial. Klastrop e Tosca (2004: 3) dizem que cada atualização “produz novo conteúdo carregado de sentido”, mas deve manter-se fiel “ao significado e mundicidade sugeridos dentro da atualização. Consequentemente, questões de fidelidade e espírito são importantes, também na teoria dos mundos transmediais.”

Juízos de valor à parte, o tipo específico de narração transmediática exige (tanto quanto isso é possível) a manutenção da *coerência* de modo a haver uma só versão do mundo ficcional.



Como se trata não da repetição mas da extensão da história, geralmente fala-se em *continuidade* ou *cânone*. Dena (2009: 123) diz que, tanto para teóricos como para profissionais, “os projetos transmediáticos são diferenciados de outros *franchises* pelos seus esforços em garantir a continuidade.” Jenkins (2009b: p. 3 par. 5) diz que, apesar de sabermos que “todo o contador de histórias está a inventá-la à medida que avança”, o fã quer pensar que o autor planeou toda a história desde o início para bater certo, anseia por “um certo nível de integridade e continuidade entre peças que nos permite encontrar o todo coerente do qual as muitas partes devem ter um dia derivado.” Para Phillips (2012: 114), os fãs acham os conflitos no cânone “profundamente perturbadores”. Para Pratten (2011: 61), “as inconsistências criam insatisfação para as audiências porque as histórias não soarão verdadeiras”. Para Bernardo (2011: 26), contrariar as regras já estabelecidas pode “minar a credibilidade global da história nas mentes da audiência.”

Cada vez mais académicos nesta área usam um termo muito usual nas comunidades de fãs: *cânone*. Long (2007: 33/4, 36) diz que o critério de Jenkins para distinguir “uma história *transmedia* (...) unificada” é que cada extensão faz uma “contribuição distintiva e valiosa”, mas o termo “valiosa” é subjetivo; as extensões podem ser “fascinantes” em si, valiosas em termos da diversão que promovem e dos lucros que geram “mas ter apenas valor questionável para a *história global*. Isto é porque a maioria destas extensões não são consideradas – ou não se permite que sejam – canónicas”; elas fazem “uma contribuição distinta e valiosa – mas não para a mesma história”, constituindo mais propriamente “reinterpretações, e como tal têm mais em comum com a adaptação do que com a transmediação”. Por isso, o autor refina a definição, sugerindo que as narrativas *transmedia* devem distinguir-se pela “*coesão e cânone narrativos*”: “Para evitar um sentido fragmentado do mundo da história, cada extensão *transmedia* deve seguir as regras do seu universo partilhado, e não entrar em conflito com qualquer outra extensão. (Os fãs de *comics* conhecem isto como 'manter a continuidade'.)” (Long, 2007: 34, 138). Para Long (2007: 164),

... o valor de uma extensão é frequentemente diretamente proporcional a quão bem ela acrescenta à história – à enciclopédia do mundo – que as audiências estão a construir nas suas cabeças. As histórias contadas fora do cânone podem ser altamente divertidas (como nos *comics Elseworlds* da DC ou ficção fã), mas uma vez que elas não são parte do mesmo universo narrativo, o seu conteúdo é apócrifo na melhor das hipóteses e confuso na pior.

Klastrup e Tosca (2004) referem-se a esta questão como “fidelidade”, noção que vão buscar aos estudos da adaptação, mas sem a carga pejorativa. Ela refere-se não à repetição da história, mas à sua continuação. Baseando-se em Dudley Andrews, dizem que, em cada nova

atualização do mundo transmedial, deve haver “fidelidade de transformação”, capaz de “manter a mundicidade essencial” e “ser verdadeiro com o seu estatuto de culto”; cada atualização pode não repetir a história, mas “deve ser fiel ao cenário e à história originais do universo”, ter a atualização como “modelo cultural” (Klastrup & Tosca, 2004: 3/4). Cada mundo transmedial pode ser reconhecido por um número de “propriedades abstratas” que o caracterizam:

Assim, por exemplo, os sujeitos são capazes de julgar se um romance que expande a história de um dos personagens secundários num filme (...) encaixa no universo *Star Wars* ou não; ou são capazes de discernir que praguejar é desadequado no mundo de *Lord of the Rings*. (Klastrup & Tosca, 2004: 1)

Klastrup e Tosca (2004: 8, 2) acham que o sucesso dos cibermundos baseados em mundos transmediais “depende da capacidade dos *designers* de identificar e implementar os elementos nucleares do ur-mundo sem trair o seu *topos*, *ethos* e *mythos*”; eles devem “deixa[r] os jogadores criar o seu próprio conteúdo” e podem expandir o ur-mundo, mas devem fazê-lo de modo coerente, e não “tentar recont[á-lo] ou modific[á-lo]”; é por isso que “sequelas de sucesso têm emergido de criadores com uma visão única, como George Lucas, ou ambientes ricos de autores que conceberam a sua arte como mundos, como J.R.R. Tolkien.” Para Klastrup e Tosca (2004: 1/2), “o conceito de mundos transmediais está muito relacionado com o de género”, porque ambos partilham uma série de atributos e um mundo, o que permite que as audiências associem vários produtos; tal como no género, logo que se identifica um mundo transmedial, “todas as convenções reconhecíveis se aplicam”, quer na receção, quer na interação e participação. Vários autores salientam a importância de manter o mesmo género nas extensões, o tom ou atmosfera, para que a coerência seja mantida (e.g., Long, 2007: 164/5; Phillips, 2012: 63). Harvey (2012: 71) e Klastrup e Tosca (2004: 1) lembram ainda que o texto que estabelece a continuidade pode não ser o primeiro. A necessidade de manter a continuidade nas NT leva a que se desenvolva ferramentas para tentar garanti-la: a “bíblia *transmedia*”, um documento onde se planifica o projeto e se reúne toda a informação essencial, todos os “factos” do mundo ficcional, que serve de guia para as equipas envolvidas; e um supervisor do projeto, “gestor de continuidade”, “*showrunner*” ou “curador”, que gere a execução de todas as extensões para garantir que a visão unificada é mantida (Dena, 2009: 124ss; Bernardo, 2011: 21ss, 50/1; Pratten, 2011: 61/2; Phillips, 2012: 113/4; Scolari, 2013a: 105).

Mittell (2015: 278), por sua vez, nota que os debates de produtores e fãs sobre o cânone são centrais nas enciclopédias na Internet, as *wikis*. O autor analisa a *Lostpedia*, em que

participa, que funciona como “arquivo partilhado de conhecimento narrativo, combinando a série [Los], as suas extensões de marca e as suas referências culturais para fazer sentido dos mistérios e teia de *storytelling* do programa para os espectadores que procuram orientação”; estudar estes sítios é informativo porque eles não só coligem informação, mas também figuram “políticas elaboradas de como tratar material *borderline*”, entre produção oficial e dos fãs (Mittell, 2015: 278). Aí, forma-se uma comunidade heterogénea de fãs e produtores, revelando as distintas formas como se envolvem com a série, negociam o que deve ou não ser considerado canónico, e arranjam formas “de organizar e categorizar os diversos tipos de conteúdo” (como “cânone, teoria, fãnone (conteúdo produzido pelos fãs) e paródia”); as categorias são polémicas e frequentemente revistas, mas revelam uma “clara hierarquia entre verdade endossada pelo criador e para-verdade criada pelos fãs” (Mittell, 2015: 279/80). Alguns conteúdos são classificados como “semi-canónicos”, como extensões de séries “endossadas pela equipa criativa (...) mas não totalmente integradas nos seus arcos seriais”, ou *tie-ins* canónicos, criados por produtores após a descontinuação da série (que geram frequentemente “uma relação de amor/ódio” nos fãs) (Mittell, 2015: 297/8). Mittell (2015: 287) conclui que a *Lostpedia* funciona como “uma fonte autoritativa e confiável de informação *Lost*”, que “privilegia o cânone e a autoridade dos criadores”, mas a sua arquitetura aberta tem potencial para “turvar fronteiras e hierarquias entre ficção e verdade, cânone e fãnone”, permite um “constante refazer dos parâmetros e políticas do sítio” e oferece “espaços para conteúdo não autorizado [e] experimentação criativa” dos fãs (Mittell, 2015: 287). Isto demonstra que a questão da consistência está longe de ser consensual, mas é uma discussão essencial para criadores e fãs. Vemos também que vários termos incomuns são popularizados, muitos instituídos não na teoria, mas na prática, por produtores e fãs ativos. Isto dificulta o estudo, já que os grupos de fãs, académicos e profissionais têm diferentes culturas, expectativas e terminologias (Stein & Busse, 2012: 15), mas revela uma grande riqueza de produção cultural diversa.

O termo *cânone*, nos estudos literários, é usado para descrever conjuntos de obras clássicas ou oficiais de um autor. No contexto das narrativas transmediáticas, é usado para referir os textos oficiais e consistentes. Pratten (2011: 61) define-o como “um conjunto de regras, crenças, princípios, personagens, eventos e assim por diante que são verdadeiros ao mundo da história.” Ora, o termo tem um sentido duplo: de produção *oficial*, pelos produtores ou sancionada por eles, e *coerente* com o mundo ficcional. *Canónicas* são as obras que instauram a verdade ficcional. As produzidas por outros autores, e não sancionadas pelo oficial,

são chamadas *apócrifas*. *Fânone* (ou *fandom*), por seu turno, significa as produções dos fãs, como opostas ao *cânone* (e.g., Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 3; Mittell, 2015: 280; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 188). Jenkins (2011: par. 36) opõe o “cânone oficial” às “alternativas de fãs”. Pratten (2011: 61) diz que “muitos fãs tiram satisfação de criar e consumir ficção fã precisamente porque está ‘fora do cânone’ – é uma realidade ficcional paralela ao mundo da história ‘autorizado’.” Como muitas destas produções são paródias e não têm obrigação de ser coerentes, o dualismo é posto não só em termos de autoria, mas também de coerência. Se as extensões forem produzidas pelos criadores oficiais ou com o seu aval, é mais provável que sejam coerentes e respeitem uma visão única do mundo ficcional, que os fãs não têm obrigação de respeitar (e.g., Harvey, 2014: 283). Ainda assim, como vimos e veremos ainda, autoria e coerência podem não estar relacionadas: as produções oficiais podem não ser coerentes (o que é geralmente relevado por se tratar dos autores oficiais, mas pode não ser perdoado pelos fãs ferrenhos), enquanto que as produções dos fãs podem sê-lo (e.g., Long, 2007: 32/3; Harvey, 2012: 71; 2014: 283; Dena, 2009: 120/1; Mittell, 2015: 317).

### **Tipologias de transmediações**

O facto de haver definições amplas e restritas de *transmedia storytelling* faz com que os tipos de TS sejam difíceis de separar da delimitação. No subcapítulo anterior, pudemos perceber algumas diferenciações possíveis entre práticas que, podendo ser consideradas *transmedia*, podem não corresponder à noção estrita de expansão coerente da história. Aqui, revemos as principais tipologias, implícitas ou explícitas no discurso dos autores, onde todos os tipos encaixam na noção estrita, referindo só de passagem as que já foram descritas em pormenor. Devido à natureza múltipla destas narrativas, que não podem ser descritas apenas na relação entre um texto A e um texto B (como no estudo de Genette ou das adaptações), há vários critérios que podemos usar para fazer essa categorização.

A diferenciação pode ser feita, primeiramente, através do parâmetro da *autocontenção* das extensões: elas podem ser *autocontidas*, quando cada uma pode ser entendida por si, e ao mesmo tempo ajuda a criar uma história ou mundo maior, só apreendido se consumirmos todas as extensões; ou *interdependentes*, quando temos de experienciá-las a todas para entender, não só da história maior, mas também a própria extensão (e.g., Evans, 2011: 30/1; Long, 2007: 18/9). Como vimos, Jenkins (2011) recua na opinião de que todas as extensões devem ser autocontidas, pois os dois modelos respondem aos critérios do *transmedia storytelling*. Dena

(2009: 169/70) chama-lhes respetivamente, como vimos, *transmedia intercomposicional* e *intracomposicional*: o primeiro tipo é formado por obras completas e compreensíveis por si; no segundo, os componentes não são autocontidos porque cada um é “o equivalente de um parágrafo, membro ou unidade”; eles são “uma forma de microficação” e a “obra total é a soma de todas as unidades espalhadas através dos *media*.” Dena (2009: 97, 106, 167) afirma que os dois “são tipos relevantes de prática *transmedia* que têm de ser reconhecidos, mas que implicam diferentes problemas de *design*, experiências e metodologias”; mais ainda, um projeto *transmedia* pode conter os dois tipos, e a fronteira entre eles “nem sempre é clara”. Ryan (2013b: 363) associa os seus projetos “bola de neve” ao *transmedia* intercomposicional de Dena, que supostamente “envolve vários processos de composição separados”, e os projetos transmediais desde o início ao intracomposicional, que diz “envolver um processo de composição”. Ora, Dena não fala em “processos de composição”, mas em “composições” ou “obras”, e concebe, mesmo os projetos intercomposicionais, como esforços conjuntos, pela mesma equipa. Nada impede que um projeto com grandes peças de *media* autónomas seja pensado como transmediático desde o início, como é possivelmente o caso de *The Matrix*.

Para Phillips (2012: 13), o *transmedia* “ao estilo da Costa Oeste” (dos Estados Unidos), também chamado de “*transmedia* de Hollywood ou *franchise*”, baseia-se no modelo comercial da grande indústria e “consiste em múltiplas peças grandes de *media*” que contam histórias “entretidas, mas ligeiramente; cada peça pode ser consumida por si”, pois relata uma história completa. O *transmedia* “Costa Leste” é “mais interativo, e muito mais centrado na rede”, “decorre uma vez ao longo de um período definido de tempo (...) [e a] intriga é tecida tão estreitamente entre *media* que podemos não entender plenamente o que se passa se não buscarmos ativamente as múltiplas peças da história” (Phillips, 2012: 14). Isto significa que a narrativa pode ser mais ou menos fragmentada, e quanto mais fragmentada for, maior é a probabilidade de “entrar numa estrutura altamente distribuída e de embutir peças da história no mundo real”, e de “usar elementos interativos” (Phillips, 2012: 16).

Um outro critério para tipificar o TS, mais próximo da nossa abordagem, é o da função narrativa que as extensões desempenham umas em relação às outras. Jenkins (2009a: p. 2 par. 16) diz que as “funções” das extensões transmediáticas podem ser de três tipos (que podem ser combinados): elas podem “focar-se em dimensões inexploradas do mundo ficcional (...) e expandir sobre o que foi retratado” nas anteriores; podem “alargar a linha de tempo”, preenchendo a *backstory* ou desenvolvendo “as ramificações a longo prazo dos eventos

retratados”; ou ainda “mostrar-nos as experiências e perspectivas de personagens secundárias”.

Scolari, sozinho ou em parceria, apresenta várias tipologias úteis ao nosso modelo, pelo que, aqui, listamos só as principais categorias. Na série televisiva *24*, a “macro-história” é expressa na narrativa nuclear, a série, e nas prequelas, e expandida através de: “*micro-histórias intersticiais*”, em *comics*, clipes online, videojogos e mobsódios, lançados entre temporadas, com “uma relação próxima com a macro-história”; “*histórias paralelas*”; “*histórias periféricas*” que têm uma “relação fraca com a macro-história”; e “*plataformas de conteúdo gerado pelos utilizadores* como *blogues*, *wikis*, etc.”, que os dotam de ferramentas para “enriquecer o mundo ficcional”, e que estão “fora do controlo dos proprietários do *copyright*” (Scolari, 2009: 598). O problema é que o último tipo de conteúdo pode corresponder aos tipos anteriores, ou não ser coerente; Ryan (2013b: 369) faz o mesmo reparo. Esta categoria não é definida pelo parâmetro da forma de expansão narrativa. Em *Lost*, a série televisiva também é nuclear, expandida por: *conteúdos intersticiais*, “que completam pequenos buracos narrativos”; *prequelas* e *sequelas*; *histórias paralelas*; e as *paródias*, que constituem uma “estratégia flexível para ampliar um mundo narrativo” (Scolari, 2013a: 163/4). Mais uma vez, a “expansão” paródica altera o mundo, pelo que não encaixa na definição estrita de TS. Scolari (2013a: 244-7) também descreve os tipos de estratégias mais frequentes nas produções do público, muitas das quais não encaixam nessa noção: *sincronizações*, que organizam os eventos cronologicamente para serem mais fáceis de entender (especialmente de séries complexas); *recapitulações (recaps)*, resumos de temporadas, publicados antes de uma nova temporada começar; paródias; finais alternativos; “falsos” *trailers* e aberturas de episódios, que colocam a história noutra género; *mashups* ou *crossovers*, que “vinculam dois ou mais mundos narrativos”; e adaptações, muitas vezes recontando “cenas mas utilizando outra estética ou linguagem”; muitas destas formas são produzidas através da remistura de cenas e bandas sonoras da série ou filme oficial.

Como vimos, Scolari (2013a: 164/5) usa o modelo da Retórica clássica para classificar as principais “estratégias de expansão e compressão textual”: *adição*, *omissão*, *transposição* e *permutação*. Na *adição*, inclui os conteúdos intersticiais, finais alternativos, o “desenvolvimento de novas personagens (até chegar à criação de *spin-offs*)” e a “expansão do relato no tempo (prequelas e sequelas) e no espaço (como no caso de *CSI Las Vegas*, *CSI New York* e *CSI Miami*)”; no polo da *omissão*, estão os conteúdos “que omitem componentes”, como resumos, *trailers* e *recapitulações*; um exemplo de *transposição* são as *sincronizações*, que reordenam as cenas para “mostrá-las na sua ordem cronológica”; e a *permutação* está presente em muitos

CGU: “paródias, falsos finais, recontextualizações, adaptações e *mashups*”, que vão “desde a substituição de personagens, lugares e eventos no plano narrativo até contaminações ao nível do discurso”, como a mudança de género ou estilo (Scolari, 2013a: 166).

Guerrero-Pico e Scolari (2016: 184) analisam, através da ficção fã existente sobre as séries *Lost* e *Fringe*, os “*crossovers*”, que consistem em cruzar dois ou mais mundos ficcionais, apesar de, como os autores admitem, nem sempre constituírem expansão coerente e integrada. A distinção baseia-se em vários critérios: no *medium*, se o *crossover* é *intra-* ou *intermediático*; no *estilo*, os *transestilísticos* são os “que nascem de uma mistura ao nível estético ou formal”; no *género*, o *crossover* pode ser *intra-* ou *intergenérico* (segundo o género dos hipotextos), e *homo-* ou *heterogenérico* (se o *crossover* muda os géneros ou não); e no *programa narrativo* (PN), o *crossover* pode ser *simétrico* ou *assimétrico* segundo o relevo dado a cada hipotexto (Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 192-4). Os *crossovers* podem ainda integrar várias personagens da cultura de massas, como Darth Vader ou Batman (Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 194/5). Na nossa opinião, os *crossovers* não constituem à partida operações de TS, porque dificilmente são vistos como extensões do mesmo mundo ficcional, mas constituem outra forma de propagação igualmente interessante. Os três primeiros critérios de distinção referem-se a questões de estilo, género e *medium*, pelo que não são tão informativos para o nosso modelo, mas o último critério, sendo baseado no que acontece à história, é de facto útil. Em suma, estas tipologias incluem muitos exercícios que, em sentido estrito, não cabem na noção de TS, mas que são úteis para o nosso trabalho precisamente porque incluem formas diversas de propagação de histórias.

A taxonomia de TS de Harvey (2014: 282ss) baseia-se, como vimos, nas relações legais que regulam a memória na produção de novas narrativas num *franchise*, no controlo exercido pelo titular da propriedade intelectual sobre criadores licenciados e o público. Há seis categorias: a *propriedade intelectual* (PI), a obra que institui os direitos; o *transmedia storytelling dirigido*, extensões “sobre as quais o detentor da PI exerce um controlo próximo”, que exigem “maior fidelidade à memória do ur-texto”; o TS *delegado*, em que o detentor da PI concede um “grau de flexibilidade” maior; o TS *distanciado*, onde não “exerce controlo legal”; o TS *dirigido com participação do utilizador*, conteúdo dos consumidores “circunscrito pelos detentores da PI ou os detentores da licença”, que exige “fidelidade”, e inclui brinquedos licenciados; e o TS *emergente gerado pelo utilizador*, extensões dos fãs não sujeitas a controlo (Harvey, 2014: 282/3). Harvey (2014: 292) diz que estas relações ajudam “a iluminar o carácter particular do *transmedia storytelling* em todas as suas múltiplas formas.” As categorias não classificam projetos como um

todo mas diferentes extensões dentro deles; contudo, não nos dizem nada sobre a estratégia narrativa concreta, sobre o que *é realmente feito* com a história, indicam só os vários *níveis de controlo*, que favorece, mas não garante, a coerência. Assim, a taxonomia não classifica tipos de TS baseados em relações legais, mas justamente *tipos de relações legais* que podem existir dentro de um *franchise*, aplicando-se a adaptações, séries no mesmo meio, produção de *merchandising* e brinquedos. Enquanto tal, a taxonomia é muito pertinente, e incide num aspeto que é essencial analisar, mas não é uma taxonomia de formas narrativas transmediáticas.

Ryan (2013b: 370) também diz que os elementos de um projeto transmedial “podem ser descritos não só em termos de relações semânticas (...) mas também em termos de estatuto legal.” A autora refere-se não ao *transmedia* estrito mas ao “bola de neve”; diz que um projeto típico inclui: os “documentos canónicos” centrais, que expandem o mesmo mundo; as “adaptações transmediais” criadas por empresas licenciadas; e “documentos apócrifos produzidos pelos fãs”, onde prevalece a modificação (Ryan, 2013b: 370/1). Esta formulação descreve muitos projetos típicos, mas associa, mais uma vez, a autoria à relação textual.

Ao rever a condição de que as extensões devem ser autocontidas, Jenkins (2011: par. 31) diz algo importante: que, “na prática, a maioria do *transmedia* inclui múltiplas linha de intriga que podem ser dispersas de diferentes formas através dos fascículos.” Parece-nos que os critérios discutidos até aqui permitem classificar não projetos, mas as extensões dentro deles; ou seja, cada projeto pode ter extensões de vários tipos, apesar de poder haver um predominante.

Um critério que pode ser usado para classificar narrativas transmediáticas como um todo é a forma como elas são concebidas, ou seja, se um projeto começa logo desde o início a ser planeado como transmediático ou se, como é muito frequente, é lançado primeiro um artefacto e, no caso de ele ser bem sucedido, desenvolve-se a história ou mundo ficcional em vários outros artefactos, em *media* diferentes. Saldre e Torop (2012: 32) consideram três possibilidades: os textos podem ser “transmediais desde que nascem, estendidos para serem transmediais depois de sucesso inicial ou encarados como transmediais *post factum* na memória cultural.” Como vimos, há autores que não consideram o segundo tipo (muito menos o terceiro) *transmedia storytelling*, mas nós concordamos com a maioria que essa estratégia pode ser utilizada integralmente só depois de uma primeira experiência, ou com base numa obra já existente, mas se é ou não TS no sentido estrito depende das estratégias narrativas usadas.

Long (2007: 19/20) usa este critério, porque “há frequentemente uma diferença estética notória entre as narrativas *transmedia* que foram projetadas com a transmediação em



mente e as que não foram”; por isso, temos de perceber se a transmediação ocorre desde o início ou não, para podermos avaliar o uso de técnicas como a capacidade negativa e as deixas migratórias, ou o “enxerto” das extensões “sobre uma forma mediática ‘virgem’ insuspeita. Se elas são feitas desde o início, podemos ser rigorosos na nossa crítica; se são forçadas mais tarde, devemos ser mais indulgentes.” O autor propõe chamar “duras” (*hard*) às “narrativas transmediáticas desenhadas como tal desde o início”, como as interdependentes, e “suaves” (*soft*) às “criadas só depois de algum componente mediático original provar ter sucesso”, sublinhando que estes termos não visam sugerir qualquer juízo de valor; em alternativa, eles podem ser chamados de “pré-experiência e pós-experiência” ou “*a priori* (antes da experiência) e *a posteriori* (depois da experiência)”, e há um tipo intermédio, “expansões feitas como parte de uma expansão transmediática coordenada *após* o sucesso de uma forma inicial – uma ‘segunda onda’ de expansão feita *a posteriori*, mas enxertada como uma entidade completa desse ponto em diante”; chama-lhe, “apenas meio a brincar”, “*mastigável*” (*chewy*) (Long, 2007: 20/1). O segundo e o terceiro tipo parecem iguais, mas, pelo que conseguimos perceber, o terceiro distingue-se porque a transmediação inclui extensões interdependentes e não autocontidas.

Phillips (2012: 15) diz que a narração transmediática envolve dois processos essenciais: “Ou tomamos uma única história e a estilhamos através de múltiplos *media*, ou começamos com uma história e continuamos a acrescentar-lhe peças *ad infinitum*.” Phillips (2012: 43ss) identifica quatro tipos mais comuns: o mais básico é a *construção de mundos*, que consiste em prover “informação sobre o tempo, lugar e atmosfera” da história, em acrescentar pequenos pedaços do mundo físico, geralmente na Internet ou em eventos ao vivo, que permitem explorar o mundo, mas não acrescentam eventos novos; a *caraterização* consiste em dar informação sobre a “personalidade e motivações”, permitindo que o público as conheça melhor e se envolva com elas, sem “necessariamente (...) se estender à ação na história principal”, por exemplo, através da sua presença na rede ou de livros publicados como se fossem escritos por elas; a *backstory* e *exposição*, já “definitivamente *transmedia*”, implica criar narrativas complementares à principal, que “conta[m] pedaços da história que não cabem na narrativa principal, ou que lançam mais e mais profunda luz sobre os (...) eventos”, como as cenas cortadas dos filmes, “atlas auxiliares, ou até o romance ocasional apresentando a mesma história, mas desta vez do ponto de vista de uma personagem diferente”; e, finalmente, o *transmedia nativo* é o “objetivo último: criar uma obra que é destinada a ser inteira e nativamente *transmedia* do início ao fim, e não uma obra num único medium de todo.” Neste último modelo, não se está...

... apenas a criar peças suplementares (...). Pelo contrário, está[-se] a criar uma história que é fraturada em pedaços e transmitida através de múltiplos *media*, frequentemente como se os eventos estivessem realmente a ocorrer. O projeto pode por vezes ter componentes *mono-media* de relevo, mas que não lhe darão a história toda sozinhos. (Phillips, 2012: 53)

Bernardo (2011: 3-5), por seu turno, diz que, “sob o chapéu *Transmedia*”, há quatro géneros principais: a “*extensão da marca*”, uma “forma simples de *Transmedia*”, centrada numa “marca de entretenimento” de sucesso (série, filme, etc.), que inclui poucas extensões em outros *media*, como sítios ou aplicações de telemóvel, que “não oferecem profundidade adicional”; o género “*feito para a rede*” inclui séries de webisódios ou mobisódios, que podem limitar-se à Internet ou constituir “a prequela de um filme ou série de televisão”; os “*mundos transmedia*”, típicos dos estúdios de Hollywood, que envolvem criar “um mundo inteiro à volta do conceito original”, onde as extensões “agem em concordância com o universo da história”, mas há múltiplas personagens e histórias, e o mundo é capitalizado através de licenciamento e videojogos; e finalmente, o *transmedia orgânico* ou *franchise transmedia original* (o tipo explorado pelo autor), que “envolve uma única narrativa originalmente lançada num número limitado de plataformas, que se expande gradualmente através de *media online* e *offline* para alcançar a máxima audiência disponível”; aqui, as extensões não são meras “adendas ou truques”, mas “geradas pela própria linha da história”, que se mantém “unificada”.

Ora, nesta tipologia, o segundo género é definido segundo o *medium*, e não a estratégia narrativa. O primeiro é visto como uma estratégia meramente comercial, mas o terceiro e o quarto também incluem extensões da marca. A diferença essencial entre estes dois é que o terceiro só é acessível à grande indústria. Em termos narrativos, eles só são discerníveis porque, no último, há uma maior integração. Tal como nas tipologias de Phillips e Long, o *transmedia* nativo é associado a extensões interdependentes. Este tipo de *transmedia* tem realmente de ser nativo, porque cada peça não é completa, mas um projeto nativo pode ter peças autocontidas. Aliás, nenhuma história é criada de uma só vez. Os dois critérios não devem ser confundidos; eles podem ser fundidos para criar uma classificação mais detalhada, mas aí ela tem de incluir todas as possibilidades. O problema com o critério da “*génese*” é que muitas vezes só sabemos como o projeto foi concebido por indicação dos autores, e não por evidências textuais.

Outro ponto que permite distinguir tipos de transmediação é se há ou não um artefacto central. Por exemplo, Scolari (2009: 598) nota que “a série de TV é o núcleo narrativo do mundo ficcional de *24*” e constitui a “*macro-história*”, enquanto as *micro-histórias* dos *comics*,

videojogos e mobisódios “preenchem as falhas entre temporadas.” É comum o uso de termos como narrativa *nuclear* (e.g., Scolari, 2009: 598; Jenkins, 2009b: p. 1 par. 10; Evans, 2011: 37; Bernardo, 2011: 3; Mittell, 2015: 295), ou “*nave-mãe*” (Jenkins, 2009a: p. 1 par. 11; Mittell, 2015: 295), da qual as restantes *extensões* são derivadas. (O termo *nave-mãe* é talvez inspirado nas sagas espaciais de culto *Star Wars* e *Star Trek*.) Mittell (2015: 294) nota que, na forma ideal de TS de Jenkins, o *transmedia* “*equilibrado*”, “*todos os textos têm o mesmo peso*”, ou seja, nenhum texto ou *medium* “*cumpr[e] um papel primário sobre os outros*”, mas outros projetos privilegiam um único artefacto, num dado *medium*, como o núcleo da história, ao passo que as outras entregas são periféricas e “*podem estar mais ou menos integradas no todo narrativo*”. Pratten (2011: 47) diz que os vários *media* podem ter o mesmo relevo, ou não; aqui, *media* “*secundários, menos dispendiosos*”, são “*usados para costurar*” a narrativa no meio principal, ou “*fornece[r] uma dose de história entre episódios*”; estas *extensões* podem não ser autossuficientes, mas oferecer “*conteúdo exploratório adicional*”; em outros casos, “*duas plataformas mediáticas iguais podem ser ambas calendarizadas para lançamento episódico mas apelando a diferentes subsegmentos da audiência ou hábitos de consumo*”, ou “*media secundários adicionais podem ser acrescentados a duas plataformas mediáticas primárias*”.

Mittell (2015: 294/5) nota que esta questão “é crucial tanto para a lógica industrial como do *storytelling*”; o TS “*problematiza a hierarquia entre texto e paratexto*”, já que eles estão todos ao mesmo nível; mas o contexto comercial da indústria favorece o privilégio de um meio como o núcleo, geralmente um dos tradicionais, como a televisão ou o cinema, e não outros, como a Internet; assim, o *transmedia* *desequilibrado* é o tipo mais comum, e desafia a ideia de uma “*experiência unificada e coordenada*” porque os criadores “*têm de privilegiar a nave-mãe*”, apesar de que a maioria dos casos cai algures entre os dois tipos. Evans (2011: 176) diz que esse privilégio faz com que a audiência avalie cada novo elemento mediático em função do ponto central; a visão de Jenkins de *media* iguais “*atualmente não existe*”, apesar de que o próprio *medium* televisivo é cada vez mais visto como incluindo outras plataformas.

Com efeito, a quase totalidade das NT existentes é do tipo “*desequilibrado*”: *Lost*, *24*, *Doctor Who*, *Star Wars* ou *The Matrix*, todos têm um artefacto/*medium* central. Os casos mais equilibrados são talvez os do tipo interdependente, mas mesmo aí há quase sempre um núcleo: o mais das vezes um sítio. Ryan (2013b: 377) diz que nos ARG o sítio é geralmente o “*ponto de entrada no mundo da história, conhecido como ‘toca do coelho’ no jargão*” (inspirado na história de Alice). Phillips (2012: 32) diz que, a maioria dos projetos *transmedia* atuais tem um elemento

central audiovisual, “um filme, um programa de TV ou uma série *web*.” Mas, ter um elemento central, que tem mais peso que os outros e funciona como principal atualização do mundo e porta de entrada, não significa que os restantes *media* não deem uma contribuição igualmente “valiosa” (ainda que mais reduzida) para o todo. Os *media* podem ser vistos como iguais, mas um ser mais usado do que outros. Mais ainda, isto pode ser necessário para que vários tipos de público, com diferentes modos de consumo, possam apreciar a história *transmedia*.

### **3.3. Avanços e Limites da Área de Estudos**

Naturalmente, esta área de estudo é muito jovem e está ainda em estado embrionário (e.g., Scolari 2012: 58; Dena, 2009: 16). Jenkins (2009b: p. 1 par. 16; 2009a: p. 1 par. 3) nota que as próprias práticas estão ainda num “momento de transição”: “estamos todos a tatear para entender uma viragem significativa na lógica subjacente do entretenimento comercial (...), que tem a ver com a interrelação entre diferentes sistemas mediáticos e plataformas de distribuição (e, é claro, diferentes audiências mediáticas e modos de envolvimento).” Neste momento, como dizem Eder, Jannidis e Schneider (2010: 20), “podemos apenas entrever as complexas questões relacionadas com a especificidade mediática, intertextualidade e transmedialidade (...) – a investigação académica séria sobre elas ainda apenas começou.”

Mais ainda, há cada vez mais autores de áreas diferentes a interessar-se por estas práticas. Jenkins (2009a: p. 1 par. 4) diz que há um “influxo de novo interesse” no *transmedia*: ele torna-se “cada vez mais proeminente nas nossas conversas sobre como os *media* operam na era digital” e atrai autores de destaque em várias disciplinas, que têm “peso na estética e *design* das experiências *transmedia*.” Exemplos são Bordwell (2009b), da área do cinema, Mittell (2015), da dos estudos televisivos, e Aarseth (2006), dos videojogos. Como vimos, esta é uma área interdisciplinar por natureza, transversal a vários *media*, modos de discurso e envolvimento e abordagens analíticas. Como diz Scolari (2013a: 294/5), confluem para o campo autores de múltiplas áreas do domínio académico e de múltiplas áreas profissionais, que mantêm um intercâmbio contínuo em conferências, blogues e outras plataformas, de modo que, para o autor, “a construção de uma teoria das NT está em marcha e avança a bom passo.” Mas, como terá ficado claro, a existência de múltiplas abordagens faz com que o fenómeno seja visto, definido e delimitado de forma variável, o que contribui para um discurso muito rico, mas também confuso, até desconcertante. Os diferentes focos, métodos e contextos académicos influenciam os resultados, como assumem Evans (2011: 10) e Dena (2009: 15), por exemplo.

Mais ainda, os métodos narratológicos usuais nem sempre são os mais adequados; como diz Scolari (2013a: 54), as NT são “narrações dinâmicas” que exigem novos modelos de análise.

Não existe ainda uma teoria da transmediação, ao menos um conjunto de conceitos, modelos e metodologias que possibilitem um estudo mais coerente e sustentado (e.g., Dena, 2009: 318; Evans, 2011: 19). Para Scolari (2013a: 295), um dos principais desafios é a falta de “um conjunto de categorias e conceitos partilhados sobre os quais construir uma teoria sólida”, transversal às várias disciplinas, ou de “uma metodologia unificada”; urge, para isso, que investigadores (e profissionais) “abandonem os enfoques monomediáticos que têm prevalecido até hoje” em prol de um enfoque *transmedia*. O objeto de estudo é complexo, híbrido e dinâmico, o que pode ser intimidante para quem se acerca do tema. Mas, Jenkins (2011: par. 35) diz que “parte do problema é que muitas pessoas estão à procura de fórmulas simples e uma definição tamanho-único”; como estamos no começo, “precisamos de estar abertos a um vasto leque de variações do que o *transmedia* significa em relação a diferentes projetos.”

A teoria existente até agora tem algumas limitações, entre elas, tal como nos estudos da adaptação, falhas conceptuais ou teóricas, que podem levar a conclusões erradas. Um deles está talvez ligado à definição de Jenkins, quando diz que cada *medium* faz uma contribuição “valiosa” para o todo. Parece-nos que alguns autores usam os termos “*media*” ou “plataformas” para referir os *textos* que compõem uma NT. Por exemplo, Harvey (2012: 61; 2014: 280/1) diz que alguns distinguem entre os “*media spin-off*” e o TS, ou que uma das categorias de Dena descreve “uma coleção de *media* que conta uma história”. Pratten (2011: 2) fala sobre “o consumo de todos os *media*” para se entender a história. Talvez para abreviar expressões longas, os autores estão a referir-se a *artefactos* em certos *media* e não aos *media* em si, o que pode causar confusão. Alguns autores da área, como vimos, também afirmam que a assistência tradicional de histórias é passiva (e.g., Bernardo, 2011: 55; Phillips, 2012: 104; Pratten, 2011: 7, 30). Eles estão assim, não só a ignorar a complexidade natural da interpretação de narrativas, mas também a depreciar formas que são ainda hoje mais relevantes para o público em geral do que as interativas. Outro erro, para nós, é o uso do conceito de Jenkins para denominar práticas que não encaixam nas suas premissas básicas, pelo menos sem a devida justificação. Muitas vezes, como vimos, isso acontece apenas porque se pretende estender o estudo a práticas aproximadas, mas para as quais não se encontra termo melhor (ou tão à moda).

Outra falha é que, apesar de todos estes autores assumirem uma relação próxima e alguns incluírem a adaptação no conceito de TS, muitos não fazem qualquer referência aos

estudos da adaptação. Por exemplo, Saldre e Torop (2012) discutem muitos temas comuns a esta área (e.g., as alterações necessárias quando se transfere a história para um *medium* diferente, ou a tradutibilidade entre a linguagens), porque o caso que analisam, *Harry Potter*, é formado sobretudo por adaptações, mas não fazem uma só referência a estes estudos. Há autores que recorrem a eles, como Evans (2011), em contactos pontuais, e Dena (2009), mais frequentemente. Long (2007: 23) cita Elliott para definir a adaptação em oposição ao TS, mas usa só uma das diversas conceções de adaptação que a autora indica, que não é uma definição geral. Tendo explorado mais a fundo a teoria da adaptação do que estes autores, discordamos de certas interpretações que fazem, ou da sua aplicação ao TS. Mas achamos, acima de tudo, que esses estudos se tornaram tão enredados em discussões privadas, que falham em prover uma simples definição do seu objeto aos estudiosos do TS, que precisam apenas de um conceito claro para explicar como as duas práticas diferem. Ainda assim, deveria haver um diálogo maior entre as duas áreas, quer elas sejam consideradas como sobrepostas ou não.

Apesar de muito jovens, os estudos transmediáticos também revelam preconceitos contra certas práticas, como a adaptação, os *franchises* comerciais ou o licenciamento. Jenkins (2003: par. 6) define desde logo o TS como uma forma de tornar as narrativas mais atrativas, evitando a “duplicação servil” e “contradições desleixadas” típicas dos *franchises* compostos por adaptações. O autor não deprecia a adaptação em geral, mas os casos típicos de Hollywood, e admite que as produções que obedecem ao princípio da multiplicidade também podem ter qualidade (Jenkins, 2009a: p. 1 par. 17ss), mas claramente superioriza a forma que descreve. Bernardo (2011: 3) acusa as estratégias de “extensão de marca” de serem desprovidas de criatividade e dedicadas só a “fazer dinheiro”, mas o seu livro dedica-se a descrever formas de rentabilizar a produção transmediática. Pratten (2011: 2), por sua vez, diz que os *franchises* tradicionais provocam uma “conclusão insatisfatória”, ao passo que um *franchise transmedia* causa a “euforia de colecionar as peças”. Esta estratégia tem realmente muito potencial, mas não devemos achar que outras estratégias não podem gerar resultados igualmente satisfatórios.

Os estudos do TS podem, sobretudo os primeiros, ser considerados demasiado laudatórios das suas vantagens, apresentadas quase como uma receita miraculosa para criar narrativas mais atrativas. Scolari e Ibrus (2014: 2192/3) notam que muitos estudos têm sido criticados por esse tom e por “não question[arem] criticamente os valores inerentes das práticas *transmedia* nas indústrias mediáticas contemporâneas”; eles são também censurados porque geralmente se limitam a ver a agência dos consumidores como fortalecida, omitindo que as

instituições e práticas são “condicionadas pelo complexo e sempre contestado cenário social e cultural da nossa vida quotidiana...”. Essa atitude é certamente um contrabalanço do tom demasiado crítico de estudos anteriores (e.g., Kinder, 1991), mas mantém-se a depreciação das formas “estritamente comerciais”. Para nós, estas questões devem ser entendidas de forma menos radical e monocromática, ponderando as várias dimensões de cada fenómeno.

Por outro lado, a maior falha destes estudos não tem a ver com o que está feito, mas com o que falta fazer, que é muito (e.g., Long, 2007: 21; Jenkins, 2009b; Scolari, 2013a: 304; Dena, 2009: 329). Em primeiro lugar, é preciso perceber como estas redes textuais funcionam. Para Evans (2011: 28), é preciso interrogar as relações entre os elementos de uma NT, “tanto em termos do modelo teórico como das suas manifestações práticas...”. Jenkins (2011: par. 31) nota que a autocontenção e a interdependência entre extensões “é um espaço que merece trabalho conceptual mais aprofundado do que tem recebido até aqui”. Para Long (2007: 21), falta distinguir “estruturas narrativas de 'mundo aberto' versus 'mundo fechado', (...) componentes 'primários', 'secundários' e 'terciários' versus talvez um 'franchise completo', elementos 'canónicos' versus elementos 'apócrifos'”, etc. Precisamos ainda de saber mais sobre as estratégias que motivam o público a fazer a travessia entre *media* para encontrar os pedaços da história (e.g., Dena, 2009: 329), ou a sequência em que as extensões são experienciadas (ou se ela importa). Jenkins (2009a: p. 2 par. 15) diz que o seu conceito implica projetos não lineares, em que “as partes podiam ser consumidas em qualquer ordem”, mas é preciso atentar aos casos em que a “sequenciação dos componentes” de facto interessa.

Dena (2009: 58, 329) diz que, para desenhar experiências *transmedia* eficazes, é preciso conhecer as potencialidades dos *media*, a experiência material de receção em cada um, a “experiência cumulativa” das extensões e as competências necessárias para interpretar e interagir com elas. É preciso analisar os “padrões comportamentais das audiências *transmedia*” e as “diversas particularidades de como os cidadãos-consumidores modernos em diversos países e grupos etários abordam, usam e consomem textos *transmedia*” (Scolari & Ibrus, 2014: 2196). Evans (2011: 15/6) nota que, como a reação da audiência não é uniforme, mapear as suas reações constitui uma “forma valiosa de explorar um momento no tempo particularmente mutável”; ao estudar a evolução das tecnologias mediáticas, “é crucial que a audiência não seja esquecida e que trabalho empírico sobre as suas atitudes, valores e opiniões funcione lado a lado da análise da indústria e dos textos que ela produz.” Evans (2011: 13, 39) acrescenta que as séries dramáticas televisivas tendem a ser transmediadas por que são consideradas séries de

“qualidade”, mas isto levanta questões sobre o que constitui o “drama de ‘qualidade’” ou se estes valores são transferidos para as extensões. É também preciso compreender como diferentes grupos perseguem as extensões através dos *media*, os diferentes impulsos de “espalhar” e de “perfurar” uma história, e as formas de produção e apropriação dos fãs (e.g., Jenkins, 2009a: p. 1 par. 12). Guerrero-Pico e Scolari (2016: 188) notam que há “um amplo espectro de estudos textuais sobre obras que pertencem ao cânone”, mas muito poucos sobre as propriedades textuais do “*fãnone*”. Dena (2009: 320) lembra que “seria também frutuoso estudar mais a fundo as diferenças entre formas de arte *transmedia* diferentes, de grande e pequena escala, independentes e conglomeradas”, para esclarecer as suas formas e culturas, inclusive em outros contextos culturais, para perceber o que é específico do contexto.

#### **4. SÍNTESE DAS PERSPETIVAS TEÓRICAS**

Pode bem ser que, no plano da ‘vida’, não haja mais do que uma totalidade indiscernível de estruturas e de formas. Mas a ciência nada tem a ver com o inefável: ela tem de falar a vida, se quiser transformá-la. (Barthes, 1999 [1957]: 183)

Finda esta revisão, sintetizámos as ideias dos autores consultados num quadro que funcionará como pré-modelo ou base para a construção do modelo conceptual. O método para a elaboração desta síntese consistiu em partir dos conceitos e tipologias de cada autor e, independentemente dos agrupamentos que fazem, dos nomes que lhes atribuem e dos contextos particulares a que se referem, fazer uma espécie de análise de conteúdo, da relação de propagação que descrevem, organizando-as então logicamente. Este esquema não inclui os conceitos mais vastos, como transficção, hipertextualidade, adaptação ou *transmedia storytelling* no sentido lato, que descrevem conjuntos heterogéneos de práticas, muitas vezes sobrepostas. Em traços gerais, verificámos que certas propagações renarram aproximadamente a mesma sequência de eventos, mas algumas, mais radicalmente, substituem elementos particulares, cortam ou adicionam elementos. Assim, temos, num extremo, a renarração coerente e, no outro, a transformativa. Por outro lado, certas propagações não renarram os mesmos eventos, antes acrescentam eventos novos no mesmo mundo, possivelmente com as mesmas personagens, expandindo o mundo ficcional. Mas, também aqui, elas variam entre a fidelidade aos dados ficcionais já narrados e a sua transformação. No pré-modelo, os exercícios são então agrupados em quatro grandes tipos, que explicaremos no próximo capítulo: *renarração coerente*, *renarração*



*transformativa, expansão coerente e expansão transformativa.* Dentro deles, descrevemos os exercícios de propagação mais específicos, que podem ser combinados, mas também podem em si dar origem a uma narrativa derivativa, que designamos através de termos provisórios, agrupados em tipos e subtipos. O pré-modelo tem ainda de incluir, para além das relações básicas, entre um só texto derivativo e um ou vários textos prévios, as relações sistémicas, que envolvem a produção coordenada de grupos de textos derivativos, onde se insere o TS.

Do quadro, que colocamos em anexo devido à sua extensão (Anexo 1), para além do nome provisório de cada exercício específico, consta uma descrição breve, e a referência aos autores que o definem e à nomenclatura que propõem. Esta lista de referências não visa ser exhaustiva. A prioridade é dada aos autores que definem concretamente o exercício, referindo também alguns que os referem de passagem (assinalados com o símbolo §). Alertamos também que este agrupamento implica por vezes uma interpretação subjetiva das ideias dos autores, ou porque as explicações que dão são demasiado curtas, ambíguas ou específicas de um contexto particular, ou porque, com os dados de que dispomos até agora, não sabemos ainda como enquadrá-los. No quadro, assinalamos ainda as situações em que os termos dos outros autores são mais latos ou específicos do que as categorias que propomos. Este esquema é a base para a construção do modelo que pretendemos propor como resultado desta investigação.



## Capítulo IV. A PROPAGAÇÃO DE HISTÓRIAS – UM MODELO CONCEPTUAL

... desde o momento em que se trata de coisas humanas (...) há sempre uma margem de ambiguidade, uma margem de distorção no objeto que estudamos. Categorizamos, classificamos, atribuímos sistemáticas, mas elas nunca se aplicam integralmente na medida em que se trata, justamente, de algo flutuante porque vivo e também 'pensante'. E o pensamento, sendo despertar perpétuo para a adaptação, aureola-se sempre de uma vaporosidade dialética... (Durand, 1998: 98)

### 1. DESENHO DA INVESTIGAÇÃO

Chegados à parte empírica do trabalho, visamos aperfeiçoar o modelo prévio, tomando-o como base para construir um modelo conceptual consistente. Antes de o descrever, é preciso clarificar o método a utilizar, apenas esboçado na introdução. Começamos por descrever as características que o modelo deve ter quanto ao conteúdo, os critérios a usar para o constituir e distinguir diferentes categorias, e o método a adotar para a análise breve de casos. Em segundo lugar, descrevemos os critérios formais do modelo, a estrutura e natureza das categorias, e das definições e termos criados. Por fim, discutimos alguns conceitos instrumentais a esse trabalho.

#### 1.1. Conteúdo e método de construção do modelo conceptual

Muitas classificações consultadas baseiam-se em critérios diferentes, como as relações legais, ou em práticas mais restritas, limitadas a certas estratégias propagativas, *media* ou conjugações de *media* particulares, ou a conjuntos de textos particulares. Percebemos, assim, que há vários critérios que podem guiar quer a delimitação do fenómeno, quer a distinção de tipos dentro dele. No sentido de explicitar como o nosso modelo é construído, e inspirados numa distinção que Saint-Gelais (2011: 75) faz entre os parâmetros “genético”, “estrutural” e “pragmático” patentes na taxonomia de Genette, listamos aqui alguns desses critérios.

- a) *Nível de abstração* - se o modelo classifica relações abstratas, transversais a vários tipos de textos, ou relações que caracterizam certos conjuntos de textos concretos.
- b) *Conteúdo da transferência* - centrado na transposição da história e seus elementos, ou em aspetos estilísticos; dentro da transposição da história, podemos também falar de um *critério “morfológico”*, a forma como a estrutura narrativa é transposta, e um *critério “semântico”*, que mede se o sentido é coerente ou não entre a obra fonte e a derivada.

- c) *Critérios mediáticos* - as categorias podem estar ligadas a um *medium* concreto ou a conjunções específicas de *media*, ou, de forma mais abstrata, simplesmente descrever se há ou não passagem de um *medium* a outro ou outros.
- d) *Critérios genéticos ou autorais* - relativos à forma como as propagações são originadas, que pode incluir questões como a sua autoria, se são realizadas pelo mesmo autor (ou equipa autoral) ou por outro, ou se um sistema começa com base numa história original ou numa história já existente, ou outros.
- e) *Critérios ligados ao nível de independência do texto* - se os textos derivados exigem ou não conhecimento da obra fonte para serem compreendidos e apreciados, e se contam uma história (ou promovem uma experiência) completa ou não.
- f) *Critérios pragmáticos* - ligados às razões por detrás das alterações realizadas na transposição da história, os objetivos do autor da propagação (e.g. crítica, homenagem, atenuação de elementos polémicos, etc.)

Esta listagem não visa ser completa, exaustiva ou teoricamente muito arrumada, mas apenas ajudar a organizar logicamente os critérios que podem ser usados para definir e delimitar diferentes formas e categorias, em termos do seu conteúdo, para explicar as decisões tomadas.

Quanto à delimitação do fenómeno geral, a propagação de histórias, incluímos obras de “alta” cultura e cultura popular, comerciais ou não, em qualquer género, qualquer que seja o autor, o seu grau de independência da fonte e objetivo, de e para qualquer *medium*. Apesar da influência que a transposição de *medium* (a existir) tem, as relações observadas são comuns a todos os *media*. Não é o *medium* que permite diferenciar os vários modos de propagação, apesar de as potencialidades e convenções de cada um poderem propiciar certos exercícios mais do que outros. Múltiplos autores defendem que o estudo destas práticas deve estender-se a múltiplos *media* (e.g., Ryan, 2008: 399; Bazin, 2000 [1948]: 19; Cardwell, 2002: 3; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 12/3; Cartmell & Whelehan, 2010; Leitch, 2007: 17/8; Brooker, 2010; Dena, 2009: 3; Harvey, 2014: 282; Jenkins, 2011). A maioria destes autores é da área da adaptação, porque muitos da área do *transmedia* já supõem que se trata de operações transversais, apesar de alguns associarem certas formas a meios específicos (Bernardo, 2011: 3/4; Evans, 2011). As práticas aqui consideradas são intermediáticas, no sentido em que não são exclusivas de nenhum *medium* particular, e tanto se verificam entre *media* diferentes como dentro do mesmo. Por isso, como diz Harvey (2014: 282) quanto ao TS, “a multiplicidade de tipos de *media* e as diversas formas como eles podem ser usados (...) fariam qualquer tentativa

de uma taxonomia guiada pelo *medium* irremediavelmente desajeitada.” Visamos, então, como defende Dena (2009: 20), encontrar termos “agnósticos de modo” e de *media*.

O nosso foco está na estratégia de *design* narrativo, pelo que falamos sobretudo de *media* narrativos, mas as NT e os *franchises* incluem frequentemente artefactos considerados parte do sistema, mas não narrativos. Os brinquedos (bonecos, adereços ou fantasias), bandas sonoras, *merchandising* e produtos com a marca da história podem estar associados à história, mas não a propagam. Outros, como sítios, jogos e fragmentos textuais em vários *media*, contudo, podem de facto facultar dados novos sobre o mundo ficcional, a caracterização das personagens ou o espaço. A questão é que todas as narrativas têm partes descritivas. Bal (1987: 134/5) diz que elas podem parecer acessórias, mas “são, de facto, necessárias tanto lógica como praticamente.” Sem elas, não seria possível compreender a ação. Uma narrativa pode ainda conter outros modos de discurso, como argumentação ou poemas. Ora, se, nas formas transmediáticas, há a dispersão da história por vários artefactos, se cada extensão é parte da história maior, é concebível que algumas não sejam narrativas, mas descrições, poemas ou argumentações. Elas podem ser incluídas na narrativa maior, sempre que acompanhem enunciados narrativos e acrescentem dados à história maior.

Quanto ao conteúdo da transferência, o nosso modelo baseia-se nas relações assentes na história, e não no *discurso*, em influências exclusivamente estéticas, do estilo ou forma, ou seja, em casos onde não é a história que é propagada. A dimensão história ou o mundo ficcional são os significados instaurados pelo texto, o constructo mental que criamos quando o atualizamos, e é das relações a esse nível que falamos, apesar de a textura do texto (o texto verbal, imagens, música, etc.) e a forma (estratégias estilísticas) também poderem apresentar semelhanças e diferenças. As categorias correspondem, assim, às relações entre os principais elementos da história, eventos, personagens e cenário, entendidos como constructos mentais produzidos a partir de textos, mas não limitados a eles (Margolin, 1983: 7; Klastrop & Tosca, 2004: 4; Dena, 2009: 22/3; Saint-Gelais, 2011: 373ss; Bertetti, 2014: 2344/5).

As categorias referem-se, então, a *tipos de relação* entre textos, mas não a *tipos de textos*. Naturalmente, o objetivo deste tipo de modelo é criar uma classificação textual, mas o nosso visa descrever as operações abstratas que podem em si dar origem a textos, em vários géneros e *media*, caracterizados sobretudo por essa relação, mas que podem combinar várias. O que é transversal e generalizável é o tipo de exercício abstrato, dificilmente encontrado em estado puro na prática. Genette (1982: 238) nota que não é possível, neste domínio, criar uma

classificação “onde cada indivíduo, como nas taxonomias das ciências naturais, viria necessariamente inscrever-se num só grupo, mas antes um inventário dos seus principais procedimentos elementares, que cada obra combina à sua maneira...”. Leitch (2007: 95) também baseia as suas categorias “numa série de relações lógicas que se referem a um vasto leque de adaptações”. Sempre que se considerar que, numa dada propagação, uma dessas relações é predominante, ela pode ser classificada como tal, na medida em que *o mais que faz* é essa operação e não tanto outras, que ainda assim podem estar presentes. Com esse fim, tentaremos, nas categorias, criar não só um nome adequado para o processo, mas também para as obras caracterizadas sobretudo (ainda que não só) por essa relação.

Portanto, mais do que tipos de textos, visamos tipos de *processos*, de estratégias de criação, segundo *o que é feito com a história*, como constatável na obra. Como vimos, há uma diferença entre o *processo* e o *resultado* da adaptação (Hutcheon, 2006; Cardwell, 2002), ou propagação. Cardwell (2002: 10, 19/20) diz que a abordagem dominante, a comparativa, ocupa-se de “‘o que acontece quando se adapta’ – isto é, o processo de adaptação como ele pode ser percebido no seu produto final”; a autora defende, contudo, que ela obscurece a presença de outras relações intertextuais. Nós concordamos que uma adaptação não pode ser plenamente entendida apenas em função da sua relação com a obra fonte, porque também é uma obra de arte autónoma e tem outras relações intertextuais. Mas, o estudo *da adaptação* ou *da propagação* não se centra nesses aspetos e sim na forma como as obras são concebidas - e recebidas - com base em uma ou várias obras, nessa relação particular. Alinhamos, assim, com Hutcheon (2006: XIV), quando diz que estuda as “adaptações *como adaptações*”. As obras que se enquadram na propagação são, como vimos, as que têm uma relação óbvia, voluntária e estruturante com uma ou várias obras anteriores, ao nível da história.

Por outro lado, a categorização não se baseia em *critérios autorais*. Ela não assenta nas *intenções do autor*, que são difíceis (ou impossíveis) de conhecer sem recorrer a outras fontes de informação, e podem não dar origem a diferentes formas de propagar a história. Esse foco torna o estudo mais subjetivo, o que não invalida de todo a sua pertinência, mas não é adequado ao tipo de generalização que fazemos aqui. As categorias também não são definidas em função da *autoria*, se as obras derivadas são produzidas pelo mesmo autor ou equipa autoral ou por outro, legalmente autorizado ou não, profissional ou amador, da grande indústria ou produtor independente. Como vimos e veremos ainda, o facto de uma propagação ser criada pelo mesmo autor ou por outro, com o seu aval ou sem ele, influi sobre a forma como ela é

propagada, mas não a determina. Assim, consideramos propagações produzidas tanto pelo autor da obra inicial como por outros, mas, como falamos de *estratégias de criação* de textos derivados, nas relações sistémicas, falamos só da produção de sistemas pelos mesmos autores, ou vários altamente concertados e coordenados, empreendendo a mesma estratégia.

Quanto à distinção das formas de propagação, ela é feita segundo o que, à falta de termos melhores, chamamos critério *morfológico* - se a sequência de eventos é repetida ou estendida, e o que é feito com os outros elementos da história; e o critério *semântico* - se a propagação é compatível com a fonte, reconstituindo ou expandindo o mundo ficcional de modo coerente, ou se é incoerente, criando uma versão distinta do mundo ficcional. O critério morfológico também está ligado ao sentido, portanto, também é semântico, mas tem a ver com a estrutura ou forma da história, razão pela qual optámos por chamar semântico ao segundo critério, da coerência do sentido. Estes são os critérios basilares para a distinção de categorias, que guiam também a análise de narrativas, mas percebemos que era pertinente considerar se, independentemente dos *media* usados, a propagação está no mesmo meio da obra fonte ou noutra. Cada categoria inclui, sempre que possível, tanto casos produzidos no mesmo meio como em *media* diferentes, mas em alguns casos é necessário fazer essa distinção, pelo que nomeamos as categorias com os termos *intramediático* (no mesmo *medium*), *intermediático* (num só *medium* diferente do da fonte) ou *transmediático* (em vários *media* ao mesmo tempo).

O método de análise assemelha-se aos propostos por Stam (2005: 34) e Desmond e Hawkes (2006: 46/7): comparar a obra fonte e a derivada e perceber que elementos da história (eventos, personagens e cenário) são mantidos, eliminados, acrescentados ou alterados na adaptação; estes métodos envolvem depois perceber os princípios que guiam a transposição, o porquê das alterações, como o texto fonte foi interpretado e outras questões mais avançadas, que aqui não fazem sentido porque diferem de texto para texto. Outro método próximo é o de Guerrero-Pico e Scolari (2016: 188), no estudo dos *crossovers*, que tenta responder às seguintes perguntas: quais as características formais do *crossover*, qual o seu suporte mediático e dos textos combinados e “a que nível, estilístico ou narrativo, se produz a mistura” (nós só focamos o segundo); e como são combinados e transformados os programas narrativos, os actantes (personagens) e os seus papéis, e se há uma mudança de género ou não. Em geral, o método mais próximo do nosso é o de Saint-Gelais (2011: 312), que consiste em resumir e comparar os elementos que se relacionam nos dois textos, tentando perceber “o que uma narrativa faz à outra – ou mais exatamente *da outra*”, uma vez que as transições não *fazem* nada à obra

original, só à história que ela instaura. Os “paratextos” podem apenas mudar “a forma como vemos o original”, a sua interpretação, mas não a obra original em si (Mittell, 2015: 262).

Para além disso, é preciso distinguir entre relações básicas e sistémicas. Nas narrativas transmediáticas e séries, como estamos perante vários textos que podem ter relações diferentes entre si, não podemos descrever o que é feito com a história de forma tão simples como no caso de uma adaptação ou uma sequência, por exemplo. Nestas, a estratégia de propagação é pensada de forma unitária, trata-se de uma relação *básica*. Apesar de cada obra poder combinar várias operações, é possível isolá-las em categorias abstratas distintas, que podem por si só dar origem a um texto derivado. Mas, nos casos em que a propagação é pensada de modo a formar vários textos, as operações básicas podem ser multiplicadas, ou cada um pode realizar uma operação (ligeiramente) diferente em relação ao todo. Aqui, falamos em relações *sistémicas*.

A relação entre múltiplos textos é especialmente difícil de analisar, sobretudo através dos métodos de análise tradicionais, como o são as múltiplas relações intertextuais presentes em cada narrativa. É por isso que alguns autores se escusam a estudá-los (e.g., Desmond & Hawkes, 2006: 46; Thompson, 2003: 102; Bordwell, 2009b). Bordwell (2009b: par. 42) diz que, para analisar estes padrões, podemos “elencar os *inputs* e decifrar as citações, mas é muito difícil mostrar como eles funcionam juntos, como eles se desenrolam, o que tudo significa...”. Neste contexto, é preciso fazê-lo, mas não é necessário - em muitos casos, nem sequer é possível - elencar todas as propagações de um sistema. Long (2007: 167) recomenda que, à imagem do que fazem os produtores de *franchises*, com a bíblia *transmedia* e esquemas gráficos, “os académicos podem usar um modelo analítico similar para rastrear essas relações entre múltiplos componentes e manter um registo de como estes *franchises* se desenvolvem.” Saint-Gelais (2011: 303ss) adota uma atitude “topográfica” e dinâmica, onde os sistemas são vistos como totalidades provisórias e heterogêneas. Nós não analisamos, como o autor, as associações *a posteriori* (exceto na última categoria, das relações *suprassistémicas*, que engloba todas as formas de propagação sem especificar quais). A tarefa é facilitada porque nos limitamos a estratégias *coordenadas*, e não precisamos de mapear cada sistema, só de reunir alguns exemplos das diversas formas de propagação. As relações sistémicas são no fundo um desdobramento ou combinação de relações básicas, o que simplifica a descrição. Indicaremos ainda sobretudo as combinações mais usuais e mais “puras” (formadas por uma ou um número reduzido de relações básicas), deixando espaço para múltiplas outras combinações possíveis.

Quanto aos restantes critérios, não os usamos para distinguir categorias, mas alguns



têm de ser considerados dentro da definição de cada uma. Como vimos, o *medium* da obra fonte e da derivada não é relevante, mas há alguns *media* que promovem tipos de envolvimento diferentes com a audiência, de modo que a história não pode ser propagada da mesma forma que nos *media* narrativos tradicionais. É o caso dos jogos, das ferramentas de comunicação interpessoal (redes sociais e telefone, fax, carta, email, etc.), dos sites e blogs, entre outros. É preciso, por isso, considerar se cada estratégia de propagação é compatível com esses modos de envolvimento e, no caso afirmativo, como ela se pode desenrolar. O critério autoral também não é considerado na definição de categorias, mas não pode ser ignorado, já que influencia a percepção da coerência entre textos, como discutiremos abaixo. O modelo centra-se só no que é constatável no texto, mas em cada categoria consideramos também se o facto de essa operação ser promovida pelo mesmo autor ou por outro poderá causar variações na classificação.

O critério “estrutural” de que fala Saint-Gelais (2011: 75), ou da *independência* das propagações, serve-nos para discutir a ideia recorrente nos estudos da adaptação, de se elas exigem ou não o conhecimento da fonte, e, sobretudo, na área do TS e das séries, a questão de se as extensões são autocontidas ou não. Quando ao critério do *conteúdo da transferência*, as obras que imitam só o estilo de outra não são consideradas propagações, mas, nas que são, é necessário considerar se há uma alteração relevante do estilo em especial no caso da renarração “literal” da história no mesmo meio. O fator que define a categoria é igualmente o que ocorre com a história, mas é preciso discutir o estilo porque é a única alteração realizada. Da mesma forma, o critério *pragmático*, das intenções do autor, não é levado em consideração na distinção de tipos, mas vamos referi-lo no caso das modificações, porque sendo elas muito diversas, é difícil descrever subtipos só com base no texto. Sugerimos, assim, uma lista das principais razões para a modificação (e.g., crítica, paródica, etc.), mas ela não deve ser considerada como parte do modelo, pois não obedece aos mesmos parâmetros.

O desenvolvimento da taxonomia de formas de propagação passa por verificar cada categoria sugerida no pré-modelo através do confronto das noções de outros autores, quer por via da lógica, quer de casos práticos. Em cada categoria, damos exemplos que achamos ilustrativos do exercício, analisando-os só quando houver dúvidas e só nos pontos em que são esclarecedores da questão em mãos. Em certos casos, recorreremos a casos analisados por outros autores, dada a grande quantidade de exercícios possíveis e a impossibilidade de analisar tantas obras. O método de análise será relativamente simples, a nível macro: consiste em explorar o que acontece aos principais elementos da história - personagens, eventos e cenário -

se eles são renarrados ou expandidos, de forma coerente (permitindo reconstituir ou expandir o mundo ficcional) ou transformativa. Ponderamos ainda, quando necessário, as questões adicionais referidas, para ver se introduzem diferentes modalidades, se exigem uma reavaliação da definição ou se propiciam uma maior subjetividade na classificação de obras concretas:

- Se o exercício é diferente quando a propagação envolve mudança de *medium*, ou em *media* com formas de envolvimento diferentes;
- Se o exercício inclui narrativas autocontidas, interdependentes ou ambas;
- Se pode ser percebido de forma diferente por ser produzido pelo mesmo autor ou equipa autoral, ou por outros.

O *corpus* de narrativas a analisar não é definido de antemão porque são só analisadas as narrativas necessárias ao desenvolvimento do modelo, selecionadas gradualmente para ilustrar cada categoria. Outros estudos adotam este método, como o de Dena (2009: 318): como engloba um leque de práticas muito lato, a autora não oferece um estudo de caso, nem explora “as especificidades das diferentes formas”; isto é uma desvantagem, mas “fornece perspectivas que a maioria das investigações associadas a formas artísticas, *media* e/ou indústrias específicos não podem fornecer.” A opção de analisar casos paradigmáticos é comum nestas áreas, como fazem Lubbock (2006 [1921]), Genette (1995 [1972]), Barthes (1970) ou Hillis Miller (1982). Lubbock (2006 [1921]: 12) diz que a seleção de só alguns romances pode “parecer arbitrária”, mas usa os que “parecem ilustrar mais claramente os vários elementos do ofício.” Hillis Miller (1982) analisa os romances onde o fenómeno (a repetição) é mais visível. Isto implica uma classificação prévia, mas, dado o número de obras existentes, a seleção tem sempre de ser arbitrária. Analisá-las todas “seria humanamente impossível”; é preciso “proceder dedutivamente, fazendo generalizações baseadas nas adaptações que vimos e estudámos”, ainda que elas “convidem a refinamento” (Desmond & Hawkes, 2006: 4). Mais ainda, como nos baseamos em outros trabalhos, o nosso já envolve esse refinamento.

Para facilitar a leitura deste trabalho, optámos por usar sobretudo propagações de histórias populares, porque a maioria dos leitores conhecerá pelo menos a narrativa central e, porventura, algumas propagações, e também porque deram origem a múltiplas propagações, de múltiplos tipos. Algumas das mais referidas são *The Matrix*, *Star Wars*, *Alice in Wonderland*, *Sherlock Holmes*, *Romeo and Juliet* e as histórias da Terra Média. Guerrero-Pico e Scolari (2016: 192), também adotam este método, para desenvolver a sua taxonomia de *crossovers*: usam sobretudo produções inspiradas nas séries *Lost* e *Fringe*, mas também exemplos de outros

mundos narrativos sempre que “não se tenha identificado certas tipologias” nestes.

## **1.2. Características formais do modelo conceptual**

Em termos formais, o modelo conceptual deve obedecer a certos preceitos para ser útil e adequado. Quanto à natureza dos conceitos ou definições a elaborar, Bal (1987: 12) diz que

Uma definição deve ser formulada com tal claridade, que todo aquele que trabalhe com o conceito partilhe a mesma interpretação tal como se definiu num princípio. Esta situação ideal é às vezes difícil de conseguir como, por exemplo, quando o conceito em questão se usou tanto que começa a adquirir vida própria, e a entender-se de forma algo diferente por cada um que o usa. (...) Se, ao trabalhar com uma noção deste tipo, não nos sentirmos capazes de resolver de forma definitiva o problema da definição, será, é claro, possível utilizar uma que seja válida para um só estudo concreto...

Para Bal (1987: 12), quer o termo seja adotado ou não, o essencial é esclarecer o conceito. Aqui, tentaremos usar, tanto quanto possível, termos autoevidentes, que evidenciem as particularidades de cada exercício, e transversais a áreas e *media*, esclarecendo como eles se relacionam com os já existentes. Alguns, no entanto, estando instituídos na prática, estão longe de ser consensuais, ou autoevidentes. Como diz Genette (1982: 34/5), “se nada é mais fácil que introduzir no uso um neologismo, nada é mais difícil que extirpar um termo ou uma aceção recebidos, um hábito adotado”; não sendo capaz de emendar o “abuso” do termo (fala da *paródia*), o autor tenta “fornecer ao menos (...) um instrumento de controlo”, esclarecer em que sentido ele é usado. Aqui, tentaremos, sempre que possível, manter os termos já estabelecidos, já que o interesse não é acrescentar termos novos aos muitos já existentes, desde que eles nos pareçam adequados e inequívocos. Em casos como o de *adaptação* e *narração transmediática*, uma nova nomenclatura dificilmente conseguirá suplantar o seu uso instituído, mas eles são também vagos e polissémicos (no limite, podem significar o mesmo: a *propagação*), pelo que podemos dar novos nomes às práticas mais específicas sem risco de entrar em choque.

A vantagem de um modelo deste tipo, a ser bem sucedido, não é o estabelecimento de conceitos fixos, de rótulos a colar a obras. Scolari (2012: 55) acha que não se deve “traçar limites rígidos à volta de conjuntos textuais que na realidade são fluidos e sofrem constantes transformações.” Guerrero-Pico e Scolari (2016: 195) dizem que os métodos e taxonomias tradicionais, “desenhados para um entorno textual muito mais estático e menos fluido que o atual”, têm de ser ajustados aos novos “formatos híbridos”. Para Chatman (1978: 87, 166), é perturbador que “nos peçam para aceitar um sistema que está hermeticamente selado, cujas distinções não podem ser contestadas com exemplos contrários”; a Narratologia “tem sofrido

por confiar demasiado em categorias, de modo que as complexidades discursivas de narrativas individuais não são por vezes compreendidas na totalidade porque não ‘encaixam’.”

O modelo deve, então, ser aberto e não categórico, porque cada obra pode incluir várias operações (e.g., Hutcheon, 2006: 171; Scolari, 2012: 56). Como diz Chatman (1978: 18), “não precisamos de esperar que as obras atuais sejam exemplos puros das nossas categorias. As categorias tecem a rede abstrata na qual as obras individuais encontram o seu lugar.” Para Todorov (2006 [1979]: 80), cada narrativa deve ser “sempre considerada como a manifestação de uma estrutura abstrata, da qual ela é apenas uma das realizações possíveis”. A análise teórica deve-se focar nas “tendências gerais”, ao passo que cada obra combina atributos de várias classes, em diferentes doses, porque é um objeto orgânico; é aí que reside a sua individualidade (Chatman, 1978: 18, 166). Desmond e Hawkes (2006: 80) notam que “a maioria das adaptações é irregular”, umas passagens são próximas do original, outras desviam-se dele. Leitch (2007: 125/6) diz que isto parece caótico, mas não confunde as audiências, porque “mesmo adaptações aparentemente simples tipicamente fazem uso de muitas estratégias intertextuais diferentes.” A arte, como diz Lodge (1984: 89), “vive e desenvolve-se ao desviar-se imprevisivelmente das normas estéticas.”

O modelo é, assim, só uma proposta, que visa não prescrever ou fixar, mas ajudar a identificar, delimitar e analisar diferentes relações. Bal (1987: 54) diz que uma classificação não é “um fim em si mesma”; tem uma utilidade instrumental, de “conseguir uma maior penetração nos fenómenos...”. Saint-Gelais (2011: 140) defende “uma abordagem menos centrada em classificar os textos do que em explicar a ação que eles exercem uns sobre os outros ao nível da ficção.” Para Scolari (2008: 58), “os modelos teóricos são representações hipotéticas”, que são úteis no trabalho científico só se “não os confundirmos com a realidade”, pois só representam uma parte dela. Todas as taxonomias são limitadas, mas servem para mapear o território (Scolari, 2014: 2402). Para Perrone-Moisés (1979: 11), “o modelo ideal é aquele que tenha algumas traves mestras, mas ofereça ao mesmo tempo certa flexibilidade, para (...) ser capaz de revelar tanto o repetido quanto o novo.” Como diz Durand (1998: 253), não nos devemos contentar “em colar de uma vez por todas uma etiqueta numa obra”, pois cada obra “é viva, não é feita de um único e imutável metal...”. Segundo Bal (1987: 27), a confrontação de uma narrativa concreta com um modelo permite que a sua descrição seja “mais precisa *em relação ao modelo base*”, dando visibilidade ao fenómeno, mas tanto um “encaixe perfeito” como um desvio do modelo permitem conclusões interessantes. Genette (1995 [1972]: 263/4) diz que o

mais interessante é precisamente as transgressões e os desvios da norma.

A *abertura* do modelo, no entanto, não deve ser confundida com *ambiguidade*. Vários autores assumem que as suas tipologias permitem que uma obra se enquadre em várias categorias ao mesmo tempo (e.g., Genette, 1982: 238; Scolari, 2014: 2402; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 192). Mas, isso deve acontecer só porque a obra cruza vários exercícios diferentes, não por as categorias serem ambíguas ou mal explicitadas. Os exercícios abstratos devem ser definidos claramente, de forma tão inequívoca quanto possível, e ser mutuamente exclusivos, apesar de poderem assumir graus variados na prática. Há, por outro lado, situações difíceis de destrinçar, onde a abertura do modelo deve ser mais acentuada, quando a distinção depende de uma interpretação mais subjetiva, por exemplo, quanto à coerência entre artefactos ou ao respeito do “espírito” da fonte. Quanto mais a decisão depender da conotação e não da denotação, mais suscetível será de variar de pessoa para pessoa. Aí, não há forma de decidir objetivamente a questão, de confirmá-la ou infirmá-la, e portanto, no modelo, caracterizamos estas relações não como constatações (e.g., “há coerência”), mas como condições (e.g., “sempre que se considere que há coerência”), dependentes da opinião subjetiva do analista.

Algumas questões são sobretudo uma questão de grau. Por exemplo, Genette (1982: 238) define, dentro da transformação séria, uma série gradativa de operações, desde as “puramente” formais até às temáticas. Jenkins (2011: par. 15) diz que se deve “pensar na adaptação e na extensão como partes de um *continuum* em que ambos os polos são apenas possibilidades teóricas”. A tipologia de Leitch (2007: 126) representa a “escala deslizante entre adaptação e alusão”. O mesmo faz Hutcheon (2006: 170-2), dizendo que este formato “tem a vantagem de oferecer uma forma de pensar sobre variadas respostas a uma obra anterior.” Ora, nesta discussão percebemos que na propagação não há só um eixo, mas vários: entre coerência e transformação, renarração e expansão, autocontenção e interdependência, etc.

Deixamos ainda uma nota sobre os nomes atribuídos e a sua prefixação. O prefixo *trans-* é muito usado. Genette (1982), por exemplo, usa-o para falar na substituição de elementos (e.g., transfocalização é mudança da focalização). Mas, quando Jenkins, por exemplo, fala em *trans-media*, usa-o não para significar uma *substituição*, mas sobretudo uma *passagem para além de*, algo que vai além ou atravessa vários *media*. Nesse sentido, preferimos (até por uma questão de simplicidade) usar o prefixo *re-* quando falamos da substituição de uma coisa por outra (e.g., refocalização) e *trans-* quando é algo que atravessa vários dos elementos a que o prefixo é aglutinado (e.g., *transmedia* é o uso voluntário de vários *media* para criar a história). O nome

dado a uma operação pode também ser aplicado, sob a forma de adjetivo, como qualificação secundária de outras: por exemplo, *refocalização* e continuação *refocalizante*.

### **1.3. Questões operacionais**

Neste subcapítulo, discutimos algumas questões que são transversais às várias categorias e que, por isso, exploramos antecipadamente, ou que serão exploradas em maior profundidade em cada categoria, mas exigem a definição de algumas ferramentas básicas.

#### **O que chamar à narrativa fonte**

Uma destas questões é o nome a dar à narrativa que instaura o mundo ficcional, e inspira as propagações, que é geralmente (mas não sempre) tomada como ponto de referência, que constitui a “verdade” do mundo ficcional. Até aqui temos-lhe chamado *original* ou *fonte*. O termo *original*, o mais usual nos estudos da adaptação, pode ser entendido como relegando as propagações ao mero papel de cópias, mas isto não significa negar que elas podem ser “originais” ou criativas, apenas que não são *o original*; mas uma expansão é um original, pois a história é nova. O termo *narrativa nuclear* ou *central* é adequado às expansões transmediáticas, pois a primeira funciona como um núcleo ou centro para as restantes. Saint-Gelais (2011: 317) fala em narrativas que constituem o “centro” de sistemas gravitacionais ou radiais. Mas, nas adaptações e séries, esse termo não é tão ajustado, porque o esquema é mais linear. O adjetivo “base”, por seu turno, parece-nos adequado, sugerindo a base a partir ou à volta da qual as outras narrativas se espriam, tanto na adaptação, como nas narrativas transmediáticas e séries. Pavel (1986: 51) usa o termo “mundo *base*” neste sentido. Na língua portuguesa, o termo não tem conotações negativas, mas em Inglês significa “baixo”, “vil”. Os termos de Genette (1982) hipo- e hipertexto são adequados e estão já bastante enraizados na área, mas o segundo é também usado no contexto digital com outro sentido, pelo que pode gerar confusão. Klastrop e Tosca (2004) usam o termo “ur-mundo” ou “ur-atualização”, prefixo que, no Alemão, significa primitivo, original. Doležel (1998: 206) fala em “protomundo”, prefixo que tem o mesmo significado. Estes prefixos, como a expressão *narrativa inicial*, também podem ser interpretados como conotando uma primazia, mas a narrativa que instaura um mundo ficcional é efetivamente a *inicial*, termo que preferimos, e que não significa - nem deve ser lido como - superior. O termo *fonte* também nos parece adequado e isento de conotações negativas.

## O que é uma história ou um artefacto

Vimos já a diferença entre narrativa e história. Aqui, chamamos *enunciado*, *artefacto*, *obra* ou *objeto* ao texto narrativo, em qualquer *medium*. O termo *história* é usado num sentido lato, de dimensão oposta ao discurso, ou estrito, de sequência de eventos, mas sempre correspondente ao conteúdo das narrativas. Mas, o que se pode dizer que constitui *uma história* ou *uma narrativa ou obra*? No caso de um romance, filme ou romance gráfico isolado, por exemplo, a questão é simples: um enunciado equivale a uma história. Mas, quando se trata de uma série, narrativa transmediática ou fragmentos de narrativas a questão complica-se. Uma narrativa transmediática compõe uma obra só, ou uma história só, ou várias? Numa série, cada episódio constitui uma obra ou é apenas parte da obra completa - a série como um todo? Uma sequela é uma continuação da mesma história, ou uma história diferente?

Esta questão está ligada ao critério “estrutural” de Saint-Gelais (2011: 75), à abertura ou fechamento da obra, ou melhor, da história, porque a questão é saber se a *história* narrada está ou não completa. O que constitui uma história completa parece ser mais fácil de responder (ou menos difícil). O critério mais usual é ainda o de Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]: 113): “‘Todo’ é aquilo que tem princípio, meio e fim.” Para Todorov (2006 [1979]: 86-8), o que percebemos como uma “história acabada” é uma “intriga mínima completa”, a “passagem de um equilíbrio a outro”: uma situação inicial onde surge um desequilíbrio, que é seguido até ser resolvido e se voltar ao equilíbrio. Esta é a estrutura narrativa clássica, mas há narrativas que começam a meio do ciclo (*in media res*) (apesar de que estas também podem ter princípio, meio e fim) e/ou que não são resolvidas no final (e.g., Bordwell & Thompson, 2010: 90). Como vimos, a unidade de uma narrativa é mais algo que vemos nela, do que algo que ela realmente contém (e.g., Chatman, 1978: 46-8). Mas, intuitivamente, a resposta é relativamente simples: diz-se que há uma história quando há um conflito central, um problema principal a resolver que, podendo haver vários conflitos secundários, e independentemente da ordem em que os eventos são narrados, surge, se intensifica e se resolve, de modo a restaurar, como dizem os autores, um estado de equilíbrio, ainda que provisório, aberto ou ambíguo, feliz ou infeliz. É neste sentido que Jenkins (2003: par. 10) fala de narrativas “autocontidas”, que “permitem um consumo autónomo”, sem ser preciso experienciar outras para entender a história.

Ora, este é o critério geralmente usado para definir o que é uma *obra*. Como diz Ryan (2008: 388), um texto é uma “obra” quando é um “objeto semiótico autónomo concebido como um todo”, o que não acontece, por exemplo, nos “diversos fascículos de um seriado” (pois cada

um só conta parte da história). Mas é o que ocorre em muitas sequelas, prequelas e séries episódicas, em que cada episódio pode ser compreendido por si mesmo, sem recurso aos restantes, pois narra uma história com princípio, meio e fim. É esse o critério de Dena (2009: 103) para definir uma “composição” ou obra, que pode ser formada por um enunciado só ou por vários que narram uma só história completa; aqui, ao contrário das obras tradicionais, a “fronteira material” da obra não é necessariamente análoga à sua “fronteira abstrata”.

Neste momento, não interessa aprofundar o que constitui uma obra textual, se um enunciado ou vários, porque a unidade da história ou obra é bastante subjetiva. A “moldura”, os limites textuais, como dizem Saldre e Torop (2012: 31), são variáveis e podem englobar uma mensagem ou várias sob a noção de texto. Optamos, assim, por usar os termos *texto* ou *enunciado* para cada objeto textual, e não tanto *obra*, retendo a ideia de história “completa”. Vimos que todas as histórias têm falhas, mas um texto pode narrar uma intriga, digamos assim, *suficiente*, ou autocontida. Quando o final é aberto, a história é mais facilmente expansível; se uma nova narrativa retomar o mesmo conflito, pode dizer-se que é uma continuação da *mesma* história. Mesmo quando o final é fechado, qualquer história tem falhas que podem ser preenchidas noutras narrativas. Enunciados curtos, como webisódios ou mobisódios, imagens, textos ou mensagens que apresentam só um evento (ou descrição), não apresentam uma história completa, como o não faz, por exemplo, um episódio de uma série contínua. Por isso, eles não constituem histórias completas, mas partes complementares de uma história maior. Scolari (2009: 597) diz que, em séries televisivas complexas, é difícil considerar cada episódio como um “único texto”, sendo talvez mais adequado considerar como tal a temporada completa. Mittell (2009: 9) também diz que a série *“Lost é um texto unificado, em que cada episódio contribui para um todo maior.”* Ainda assim, no modelo, discutimos propagações deste tipo no âmbito das relações sistémicas, porque elas são construídas gradualmente, em fases consecutivas (que por vezes levam anos), apesar de se caracterizarem por uma unidade maior.

Por outro lado, cada mundo ficcional comporta em teoria múltiplas histórias. Quando uma propagação trata do mesmo mundo ficcional, mas não do mesmo conflito, estamos perante *outra história* (e provavelmente dir-se-á que são obras diferentes). Uma questão relacionada é até que ponto uma adaptação pode ser compreendida sem o conhecimento do original. A maioria das obras que consideramos aqui podem sê-lo. Nas paródias e renarrações críticas, o sentido crítico ou paródico só será apreendido por quem conhecer o texto inicial, na oscilação entre os dois textos, mas a história pode geralmente ser compreendida sem esse conhecimento.



Ainda assim, esta discussão será aprofundada no desenvolvimento do modelo, para perceber se cada forma de propagação é autocontida, não autocontida ou acomoda as duas possibilidades.

### **Histórias com várias sequências, ou histórias dentro de histórias**

Cada narrativa relata, à partida, uma história, mas pode haver histórias dentro de histórias (e.g., Propp, 1992 [1928]: 102; Todorov, 1976 [1966]: 234; Genette, 1995 [1972]: 237). Em primeiro lugar, uma narrativa pode incluir várias linhas de intriga. Prince (1982: 83ss) diz que uma “narrativa nuclear” é a que tem só uma sequência ou “modificação de uma situação ou estado de coisas”, enquanto outras têm várias sequências, com mais ou menos elementos comuns. As sequências são diferentes porque incluem personagens diferentes, aparentemente não relacionadas, que vivem diferentes eventos, em diferentes espaços (ou tempos), mas dentro do mesmo mundo, e elas geralmente acabam por se encontrar, ou apresentar uma relação. Em segundo lugar, uma narrativa pode ter vários *níveis* (e.g., Genette, 1995 [1972]: 226ss; Cobley, 2001: 138ss; Abbott, 2008: 169ss). Abbott (2008: 169) diz que “em todas as narrativas há já pelo menos dois mundos”: o “*mundo da história*, em que os personagens vivem e os eventos têm lugar” e o mundo da narração ou do narrador. Aqui, preferimos falar de *níveis* porque o narrador e as personagens podem pertencer ao mesmo mundo. Genette (1995 [1972]: 227/8) explica que a instância narrativa de primeiro nível é sempre “*extradieética*” e os eventos e personagens narrados por ela são “*intradieéticos*”, compondo a narrativa primeira; se uma personagem, neste nível, narrar uma história, ela constitui uma nova instância narrativa e os eventos narrados constituem uma “*metadieese*”. Quando não há saída do mundo ficcional, pode ser narrada uma nova história ou haver só uma mudança na ordem dos eventos, ou anacronia (Genette, 1995 [1972]: 47). Há vários modos como várias sequências ou histórias podem ser combinadas na mesma narrativa. Resumindo as ideias de vários autores (Propp, 1992 [1928]: 144/5; Todorov, 1976 [1966]: 234ss; Prince, 1982: 88), através de termos nossos, a combinação de sequências pode ser: *sequencial*, uma depois da outra; *encadeada*, a segunda sequência começa antes do fim da primeira e continua depois de ela acabar; *paralela*, as duas ocorrem ao mesmo tempo, podendo começar e acabar em simultâneo ou não, e são narradas alternadamente (pois têm de o ser uma de cada vez); ou *encaixada*, uma dentro da outra. Estas formas de encaixe são interessantes porque, nas narrativas transmediáticas, devendo as extensões formar uma narrativa maior, as relações entre elas podem ser equiparadas ao que geralmente acontece dentro de uma só narrativa.

Para além disso, pode haver mais do que um mundo ficcional numa narrativa. Ryan (2014: 41) nota que as narrativas clássicas têm só um mundo, “um mundo atual único feito de factos sólidos”, mas outras incluem vários mundos. Pode haver dois mundos paralelos. Para Pavel (1986: 54), pode haver “mundos ‘atuais’-dentro-do-sistema” e outros criados por personagens: por exemplo, D. Quixote crê que é um cavaleiro andante combatendo gigantes, mas no mundo atual da história os gigantes são moinhos. Nos livros de Alice de Lewis Carroll, o País das Maravilhas é só um sonho, mas em muitas adaptações, e em outros casos, o mundo de fantasia ou sonho assume uma certa “realidade”, é “verdadeiro”: há “dois mundos, com duas diferentes condições para o que é possível e dois tipos diferentes de tempo”, mas eles “não entram em conflito e estão ligados por uma passagem secreta”; eles coexistem num “domínio maior que os contém a ambos” (Abbott, 2008: 168). Bons exemplos são a Terra do Nunca e a Matriz (de *The Matrix*). Segundo Copley (2001: 202), são hoje muito populares as narrativas de ficção científica sobre realidades alternativas que coexistem no mesmo universo, ou “multiversos”, inspirados na física quântica. Aqui, como diz Ryan (2014: 41), não há “oposição entre estas versões, entre o atual e o contrafactual”, mas um “tipo de multiplicidade ontológica”. Em outras, a questão está em saber qual dos mundos é o “verdadeiro”. Pode ser só um deles, ou pode ser difícil decidir (Pavel, 1986: 62). Estes mundos variam no grau em que são possíveis no mesmo universo, e nos casos mais extremos, “um mundo demite o outro, uma vez que não podem existir logicamente ao mesmo tempo” (Abbott, 2008: 168).

### **A questão da autoria**

Nós não definimos as formas de propagação pela autoria, mas este fator interfere, como se torna claro na revisão teórica, com a classificação que se está disposto a atribuir, com a percepção da coerência do mundo ficcional e até da legitimidade da propagação. Ele constitui, assim, um forte *efeito de interpretação*. Como diz Foucault (1992 [1969]), a figura do “autor” é na realidade uma “função” ou projeção do autor real e não a pessoa concreta. Saint-Gelais (2011: 30/1) diz que “o ‘autor’ funciona (...) como um instrumento interpretativo, geralmente decisivo assim que tentamos autenticar os enunciados transficcionais, mas operando, sabemos-lo, no interior de um regime histórica e culturalmente situado”; a sua figura “serve apenas para delimitar os contornos de uma zona transficcional que diríamos autorizada. Ela age também, é claro, como um princípio avaliativo, um princípio deveras prenhe...”.

Em primeiro lugar, como diz Richardson (2010: 527/8), “virtualmente ninguém nega

que um autor pode criar uma personagem num livro e depois trazê-lo(a) de volta numa sequela”; supõe-se que a identidade se mantém entre obras como se mantém de capítulo a capítulo numa obra só. Ryan (2013b: 367) defende que o mundo só é o mesmo quando a expansão é criada pelo mesmo autor, porque lhe é dado o direito de expandir o seu mundo, ao passo que, se o autor for outro, cria um “outro mundo que contém” o primeiro. Uma narrativa pode, contudo, conter falhas de coerência, como teme George R. R. Martin (2007: 379), autor de *War of the Thrones*. É mais provável que isto ocorra em mundos complexos, mas até narrativas mais simples podem ter erros de continuidade. David Lodge (2011 [1991]: 37), romancista, assume que um autor pode “mudar abertamente de ideias sobre o nome de uma personagem, a meio do texto.” Por exemplo, Dickens, em *Oliver Twist* (2000 [1837-9]: 50), chama, na mesma página, a um personagem Jack e John. Muitos fãs de cinema dedicam-se a achar este tipo de erros, escrutinando os filmes fotograma a fotograma, mas eles são comuns em todos os *media*. As continuações autógrafas também podem ter falhas, ser “fissuradas por inconsistências e contradições, quer estas pareçam involuntárias (...) ou deliberadas” (Saint-Gelais, 2011: 29). Dena (2009: 120/1) baseia a sua noção de ficção *transmedia* no critério autoral, mas admite que “o que é considerado ‘inconsistências’ é talvez relevado quando de um mesmo corpo criativo...”. Isto ocorre porque se presume que se trata só de um “erro autoral corrigível” (Richardson, 2010: 529/30). O sentido é considerado coerente porque é *construído* pelo recetor *como tal*. Para Saint-Gelais (2011: 239, 32), uma transficção “tem incontestavelmente melhores hipóteses de sucesso se é conduzida pelo autor original”; este é um jogo em que “o continuador alógrafo perde sempre”: se tenta ser fiel, é considerado “um pálido epígono que se contenta em repetir sem originalidade”; se faz alterações é acusado de “infidelidade”.

É também aceite, em certas situações, que um autor estenda o mundo de outro legitimamente; por exemplo, nas séries de televisão, os episódios são geralmente escritos por diferentes autores e ninguém questiona a continuidade, e um escritor (ou os seus representantes após a sua morte) pode encorajar ou encarregar outros de estender o seu mundo (Richardson, 2010: 533/4). Quando se trata de autores diferentes, a manutenção de uma visão única é de facto mais difícil. Dena (2009: 121) diz que “o fenómeno *transmedia* complica o assunto ainda mais”, porque mesmo quando os autores de todas as composições formam um só “corpo autoral”, eles podem não “observar a lógica de um mundo ficcional”. Harvey (2014: 288) diz que, quando os *franchises* são longos, apesar dos critérios fixados pelos acordos, “diferentes escritores escolhem lembrar diferentes aspetos da mitologia, alguns explícitos e outros mais

discretos.” A integração e coordenação entre as equipas é difícil de atingir, mesmo sendo as sinergias favorecidas pelas estruturas conglomeradas (Jenkins, 2006a: 106). É muitas vezes necessário recorrer a “escritores a soldo [para a criação dos paratextos] que amiúde não conseguem satisfazer as expectativas dos produtores” (Mittell, 2015: 306/7).

Mas, o produtor de uma propagação, ainda que não seja o mesmo nem sancionado pelo autor ou proprietário legal, pode produzir obras coerentes. Os fãs, por exemplo, são muito zelosos da fidelidade às suas histórias diletas e, apesar de produzirem frequentemente versões críticas, podem também criar versões ou expansões coerentes, que podem até ser “premiadas com estatuto canónico” pelos autores (Phillips, 2012: 128). Klastrop e Tosca (2013: 201) dizem que o seu estudo empírico do ARG *Lord of the Rings Online* “demonstra de forma consistente que o videogame foi considerado pelos jogadores como uma versão legítima do mundo *transmedia* criado por Tolkien.” Mittell (2015: 317) dá o exemplo de um ARG não oficial da série televisiva *Alias*, *Omnifam*, que é considerado “muito mais fiel ao espírito de complexidade conspirativa de *Alias* do que os ARG oficiais”. Vimos que alguns autores associam as produções oficiais ao cânone e as dos fãs a versões alternativas (e.g., Jenkins, 2011; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 3), mas essa equivalência, apesar de provável, nem sempre se verifica. Mittell (2015: 316) diz que a maioria das “criações de fãs ‘E se?’” se “posiciona como fora do cânone nuclear e acolhe as suas possibilidades hipotéticas”, mas nada garante que elas sejam menos respeitadas do que as produções oficiais; algumas “contam histórias que se esforçam por encaixar perfeitamente dentro da nave-mãe canónica (...) – por vezes ainda mais fielmente do que a narrativa continuada canónica.” Ora, isso significa que não são “E se?”, mas “O que é”, na tipologia do próprio autor. Mittell (2015: 317) diz que, aqui, fala-se de “pseudo-cânone”, que revela “o impulso de [certos] fãs de criar as suas próprias histórias que imitam o canónico, a despeito de aval autoral ou confirmação dentro da série.” Guerrero-Pico e Scolari (2016: 185) notam que a fronteira entre conteúdos dos fãs e “da indústria cultural é muito porosa”.

A inclusão de obras alógrafas no cânone, contudo, depende de uma “autorização”, dada pelos autores ou proprietários legais. Mas, como diz Harvey (2012: 71), certos grupos de fãs definem o seu próprio cânone, que pode excluir produções oficiais e incluir outras: por exemplo, um filme televisivo oficial que expande a história de *Doctor Who*, produzido pela BBC e a Universal, “causou muita controvérsia dentro da *fandom* porque afirmava explicitamente o Doutor como ‘semi-humano’”, ao passo que a “continuidade estabelecida da série televisiva” o apresenta como extraterrestre; por isso, certos fãs excluem o filme do cânone. Harvey (2014:

287/8) nota também que as sequelas filmicas de *Highlander* contradizem o primeiro filme, mas uma versão do realizador do segundo é “considerada cânone por uma secção da *fandom*”.

Por outro lado, o próprio autor do original pode gerar histórias contraditórias, como acontece nas *spin-offs* referidas de *Doctor Who* e de *Highlander* (Harvey, 2014: 283/4, 287/8). Muitas vezes, a questão da coerência simplesmente não é a principal preocupação, porque o autor visa só criar histórias que atraiam as audiências, ou pode ter realmente gozo em explorar a história sem se preocupar com a coerência. Dena (2009: 122) também admite que os criadores, apesar de deterem os direitos legais, podem criar obras que saem da lógica do mundo ficcional, pelo que a “autoria não é sempre um critério suficiente”. Portanto, o facto de provir do mesmo autor ou equipa autoral não é garantia de que uma propagação seja textualmente mais coerente. Foi por isso que decidimos não usar este critério para distinguir as categorias, mas precisamos de o referir na sua especificação, porque ele interfere com a classificação que os recetores (e académicos) estão dispostos a atribuir às obras. Ainda assim, todas as operações de propagação descritas podem ser realizadas quer pelo mesmo autor quer por outros; será pouco provável, por exemplo, que um autor produza uma renarração próxima no mesmo meio ou uma transformação crítica da sua obra, mas isso não é impossível.

### **Especificidades em *media* com diferentes tipos de envolvimento**

As operações consideradas estão patentes sobretudo em enunciados narrativos, com um registo material duradouro, mas alguns objetos são temporários ou não têm um registo que permita uma análise posterior, como as peças teatrais e de rua, mensagens escritas ou e-mails, e alguns sítios, blogues e outras plataformas na rede. Isto dificulta, como dizem Marcos, Branco e Carvalho (2009: 11), o estudo e a preservação de arte digital temporária e é “agravado pela heterogeneidade dos *media* empregados”. Ryan (2013b: 378) diz que, nos ARG, a “história não é realmente contada em qualquer dos fragmentos – desenvolve-se sobretudo nas mentes dos jogadores”, pelo que a única fonte de informação são “*websites* isolados ou *wikis* criadas pelos jogadores nas quais eles trocam informação”; essas plataformas são muitas vezes desativadas no fim do jogo, e “os únicos vestígios da intriga são os sumários” que constam em paratextos “como artigos da Wikipedia ou os documentos de *design* privados dos produtores.” Mittell (2015: 303, 279) diz que certos paratextos transmediáticos são um desafio para a análise, porque são “difíceis de aceder depois do lançamento inicial”; alguns são “práticas emergentes que mudam ao longo do tempo”, e mesmo o conteúdo de *wikis* está sempre a mudar; o autor

propõe, como solução, que se recorra às “nossas próprias experiências ou [a] relatos em segunda mão do consumo *transmedia*”. Ruppel (2006: 185/6) diz que podemos “usar os modelos correntes de arquivo e edição digital” para preservar os textos primários (apesar de se perder a sua textura), mas, nas narrativas *cross-sited*, não é possível preservar a rede de “tensões entre múltiplos sítios mediáticos” em que elas assentam: “os únicos vestígios (...) que permanecerão estão nas anotações e colaborações deixadas pelos utilizadores em *message boards*, blogues e salas de *chat*.” A solução adotada, uma vez que este não é o nosso foco principal, é discutir estas experiências só de passagem, e, como a análise será breve e ao nível macro, escolher casos que estejam bem documentados. Esta solução não é a ideal, mas é a única alternativa nos casos em que seja realmente necessário analisar este tipo de narrativas.

Quanto aos jogos e outras plataformas não narrativas e interativas que seja necessário analisar, serão observadas as suas partes narrativas e diegéticas. Concordamos com Salen e Zimmerman (2004: 385) que os elementos emergentes e embutidos do jogo funcionam em conjunto, mas esta simbiose é complexa de analisar e depende da intervenção particular do jogador. Assim, a análise centrar-se-á sobretudo na descrição dos existentes narrativos e nos eventos efetivamente narrados, através de narrativas embutidas, em *cutsscenes* ou no diálogo de personagens, porque elas são “mais claramente narrativas” (Salen & Zimmerman, 2004: 384). O método de Klastrop e Tosca (2004: 4) também começa pela comparação do cibermundo com a ur-atualização, considerando os elementos que definem a mundicidade: o *mythos*, o *topos* e o *ethos*. Consideraremos depois, como as autoras, o *tipo de participação* e o papel que é pedido ao utilizador para levar o jogo ou experiência até ao fim (nos jogos, os objetivos de jogo). Mas estes artefactos são usados pontualmente, porque não se justifica uma análise substancial.

## **2. DESENVOLVIMENTO DO MODELO CONCEPTUAL DE PROPAGAÇÃO DE HISTÓRIAS**

O modelo conceptual começa a ser desenhado, como vimos, através das relações básicas que podem dar origem a uma propagação, organizadas pelas categorias que definimos no modelo preliminar, mas que poderão, no curso do trabalho, ser alteradas.

### **2.1. Relações básicas de propagação**

De tudo o que vimos anteriormente, percebemos que as relações entre uma propagação e a sua narrativa fonte estendem-se basicamente ao longo de dois grandes eixos, um entre renarração e expansão da história ou mundo ficcional, e outro entre operações coerentes e

incoerentes ou transformativas. Estes eixos são então cruzados para constituir quatro grandes grupos de relações, quatro formas principais de propagação, expressas no seguinte esquema:

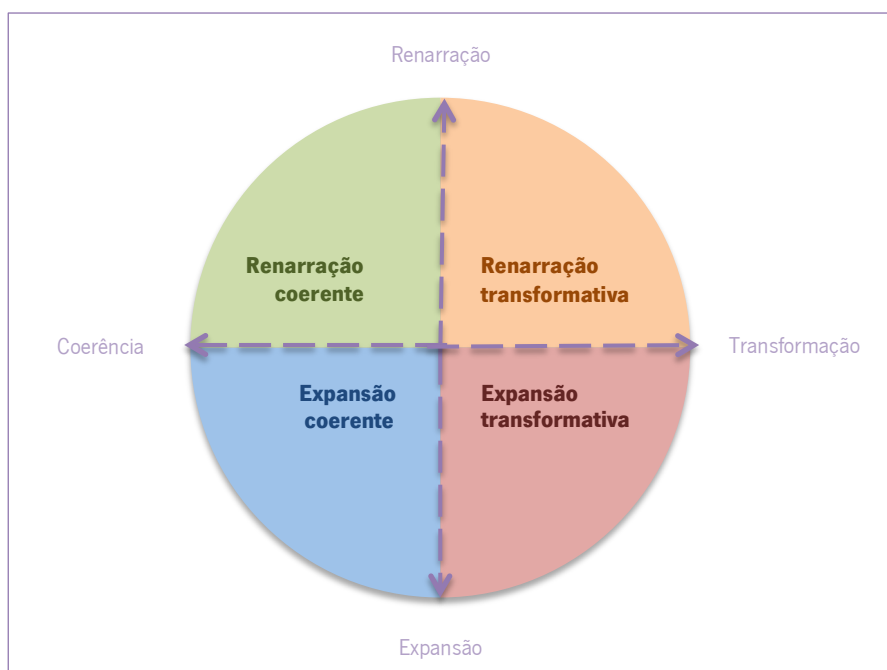


Figura 2 - Relações básicas de propagação (esquema preliminar)

O eixo vertical, relacionado com a morfologia da propagação em relação à narrativa inicial, tem como polos duas operações diferentes, mas que podem ser combinadas, dando assim lugar a casos híbridos; é por essa razão que as representamos sob a forma de eixo e não de dicotomia. O eixo horizontal, este sim gradativo, porque os seus polos diferem um do outro por uma questão de grau e não de natureza, refere-se à coerência: se a propagação transmite (aproximadamente) a mesma versão do mundo ficcional ou cria uma versão alternativa do mundo ficcional, que não é “compossível” (Saint-Gelais, 2011: 168), coerente ou compatível com a história inicial. Qualquer dos eixos pode ser usado como distinção principal, mas, como o da coerência é mais subjetivo, distinguimos primeiro a renarração e, dentro dela, a coerente e a transformativa, e depois a expansão e, dentro dela, a coerente e a transformativa. Este esquema é expresso em eixos e manchas para evidenciar a permeabilidade dos diferentes grupos. Uma questão a resolver na elaboração do modelo, para evitar a confusão gerada quando se usa o mesmo termo em vários sentidos, é achar nomes adequados para cada operação, quer as mais latas (e.g., renarração), quer as mais restritas (e.g., renarração coerente).

## Renarração

Começando pelos quatro grandes tipos de relações básicas, a *renarração* consiste em

*renarrar uma história já existente, fazendo mais ou menos alterações, mas de forma que a sequência de eventos é grosso modo a mesma*; inclui exercícios coerentes e transformativos e corresponde ao que vulgarmente se chama de *adaptação*. Por exemplo, Miller (2008: 48) diz que uma adaptação “é apenas uma renarração da mesma história”. Para Evans (2011: 27), ela “envolv[e] a narração dos mesmos eventos em diferentes plataformas” e, para Scolari (2009: 589), que lhe chama também “tradução intersemiótica” ou “transmutação”, consiste em “desenvolver a mesma história em diferentes *media* e linguagens”.

O problema com a formulação “a mesma história” é que ela pode induzir em erro: faz supor que a adaptação é obrigada a preservar a história em todas as suas dimensões e sentidos, ou que o pode fazer em termos exatos. Esta ideia é sugerida pela formulação de Jenkins (e.g., 2006a: 105; 2011: par. 15/6), quando diz que as adaptações são redundantes quanto ao original, apesar de assumir que são sempre uma interpretação e podem ser transformativas. Long (2007: 22/3) nota que a adaptação não é mera repetição, mas difere do TS porque não se caracteriza pela “distinção”: nas adaptações, as personagens fazem e dizem essencialmente o mesmo, nos mesmos lugares, apesar das alterações que sofrem na passagem para outro meio.

Um dos problemas destas definições está, em primeiro lugar, no uso de “apenas” ou “simplesmente”, que têm um sentido minorativo, quando a renarração pode ser um exercício igualmente difícil, complexo e criativo: quando o objetivo é esse, narrar a mesma história exige que se encontre forma de transmitir as mesmas ideias em outro *medium*, ou no mesmo, o que não é uma tarefa fácil; mas muitas vezes a renarração envolve a adição de novos significados, de outras estratégias estéticas, ou a transformação ou crítica dos significados originais. Por essa razão, Hutcheon (2006: 9, XVI) fala em “recontar a mesma história (...) *de diferentes formas* [itálico acrescentado]”, salientando, como vimos, que a adaptação é “uma forma de repetição sem replicação”. As definições anteriores não enfatizam suficientemente o que, para nós, realmente distingue a renarração: a criação de um novo texto *com base na mesma sequência geral de eventos*. A grande maioria dos autores, de várias áreas, chama *adaptações* a obras que têm uma *estrutura de eventos concretos* correspondente à do original, podendo fazer ou não alterações a vários níveis: omitir ou adicionar elementos, mudar (alguns) eventos, personagens, a sua caracterização ou motivações, o cenário espaço-temporal ou a interpretação da história. Apesar de misturar afirmações que presumem uma equivalência linear, o que interessa destacar na noção de Long (2007: 23) é que, na adaptação, “o fio narrativo geral é reconhecível como o mesmo”. Portanto, a estrutura da história é basicamente a mesma, apesar de alguns



significados poderem ser alterados. Mais ainda, a renarração não envolve só a passagem de um *medium* a outro; ela pode acontecer também dentro do mesmo *medium*.

O uso do termo “transferência” para descrever a adaptação (e.g., McFarlane, 1996: vii; Desmond & Hawkes, 2006: 1; Whelehan, 2002: 3; Bolin, 2007: 244/5) faz supor uma transposição linear, direta da história, o que nunca é o caso. Como dizem Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 16), “os adaptadores não podem ‘transpor’ ou transferir um romance, ou mesmo outro filme, para o ecrã.” Aqui, usamos por vezes o termo *transposição*, que nos parece menos mecânico, mas, em geral, falamos em *renarração*, que significa não só repetição (da sequência de eventos), mas também refeitura. O termo *adaptação* também é usado, porque ele significa, na realidade, *mudança*: quando um ser vivo se *adapta*, é porque *muda* algo para se tornar mais apto às novas condições, como quando se *adapta* um automóvel para pessoas com mobilidade reduzida, ou quando um ser vivo se *adapta* ao meio ambiente. Uma adaptação faz sempre alterações porque, em última análise, é uma nova obra, única e particular. Ela pode, contudo, tentar manter-se tão próxima quanto possível ou fazer modificações significativas.

Considerando o que ocorre no processo de construção mental do mundo na renarração, há, como diz Ryan (2013b: 367), uma “sobreposição”. Trata-se de informação “redundante”, de eventos “repetidos”, que vêm sobrepor-se, com mais ou menos precisão, aos já narrados. Como diz Hutcheon (2006: XV), quando conhecemos a obra anterior, na receção do novo texto, há uma oscilação entre as duas obras; como percebemos que os eventos são aproximadamente os mesmos, tentamos reconstruir a mesma história, procurando uma equivalência entre os novos significados e os anteriores. Essa equivalência pode ou não ser encontrada; se não for, criamos uma versão divergente dos “factos”, mas alternativa à primeira, sobreposta.

É ainda de notar que, ao falar em *renarração*, nos referimos, à partida, à produção de um novo texto. Há de facto re-narração quando contamos uma história prévia pelas nossas palavras, ou através de outro *medium*. Mas, em certos casos, a “renarração” pode ser feita, digamos assim, por *colagem* ou *citação*: usando o mesmo *texto*, ou seja, as mesmas palavras, imagens, sons, etc. Por exemplo, os romances *mashup* transcrevem literalmente partes dos romances em que se baseiam, adicionando-lhes então novo texto. Certas renarrações de fãs são produzidas a partir da remontagem de imagens de séries televisivas e de filmes (e.g., Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 193). Mais ainda, para além das diferenças entre meios, a maioria dos *media* narrativos tem diálogos, que podem ser transpostos literalmente, caso seja esse o objetivo. O mesmo pode ocorrer com qualquer tipo de signos partilhados por *media* diferentes.

## Expansão

Por seu turno, a expansão de uma história ou mundo ficcional, que, como veremos, é talvez mais adequado chamar de *suplemento*, consiste em *narrar uma nova história ou novos eventos baseados num mundo ficcional já existente*. Trata-se de narrar novos eventos, seja uma nova história (uma nova intriga baseada num novo conflito), ou novos eventos ligados à história inicial, que vêm, em qualquer dos casos, complementar e não substituir os factos ficcionais já narrados. Os autores da área da adaptação também se referem a esta operação, mas geralmente distinguem-na da renarração. Hutcheon (2006: 9), por exemplo, diz que “há uma diferença entre nunca querer que uma história acabe – a razão por detrás das sequelas e prequelas (...) – e querer recontar a mesma história uma e outra vez de diferentes formas.” A autora não se debruça, contudo, em detalhe sobre estas formas. Sanders (2006: 18) também não, mas diz que, dentro do espírito de celebração da “interação contínua” entre textos, os estudos da adaptação dedicam-se cada vez mais a estudar “sequelas, prequelas, compressão e amplificação [pois] todas têm um papel a representar em diferentes momentos no modo adaptativo.” Scolari (2012: 50, 56), como outros autores, coloca a expansão como o oposto da adaptação, mas diz que, do ponto de vista do produtor e da audiência, “as distâncias entre expansão narrativa e adaptação tornam-se mais curtas.” Para nós, ambas são formas de propagação, mas exigem operações cognitivas distintas, que devem ser diferenciadas.

Como vimos, muitos autores identificam o *transmedia storytelling* com a expansão, mas muitos têm uma noção lata que leva a que chamem “expansões” ou “extensões” a textos que adaptam, comprimem ou parodiam a história inicial, que nós consideramos renarrações. Por exemplo, Scolari (2013a: 71) chama “expansões” às produções dos fãs, que incluem resumos ou paródias da história. Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 3) explicam que há dois tipos de expansão, a *mediática* e a *narrativa*: na primeira, “o *storytelling* expande-se de um *medium* a outro”; e, na segunda, “ocorre no mesmo *medium* e incorpora novas personagens e/ou eventos narrativos”. Independentemente do *medium*, o que chamamos de suplemento não é só a criação de mais uma narrativa sobre uma dada personagem ou mundo ficcional, a adição de artefactos ou *media* ao “universo” textual, mas a criação de artefactos que adicionam *novos dados ficcionais*, eventos ou outros dados narrativos. Trata-se, como diz Saint-Gelais (2011: 71), de “uma transficção que prolonga [uma ficção preexistente] sobre o plano temporal ou, mais latamente, diegético.” Ou seja, uma renarração pode adicionar novos dados, mas eles ou

completam os narrados anteriormente, que são renarrados, ou os substituem, enquanto que, no suplemento, pelo contrário, os anteriores não são narrados; são narrados eventos novos que os complementam, numa relação de acumulação e não de substituição.

A opção de falar, em geral, em *suplemento* prende-se com o facto de que, neste grande tipo, os dados acrescentados podem ser coerentes com a versão anterior, caso em que efetivamente *expandem* o mundo ficcional, ou transformativos, caso em que temos de construir uma versão diferente dos factos da narrativa inicial para os encaixar, logo, os novos dados não permitem expandir a mesma versão do mundo, criar uma continuidade coerente. Saint-Gelais (2011: 168/9) lembra que há uma diferença entre *adição* e *expansão*, porque esta “supõe a compossibilidade das duas narrativas”, enquanto aquela, “o enxerto de novos elementos, conduz à revisão da história original.” Concluimos, assim, que o termo *expansão* é mais adequado à operação coerente, do que à categoria geral. Outras possibilidades são: aumento (Genette, 1982: 263), complemento, suplemento, acréscimo ou aditamento. Os dois últimos são mais difíceis de traduzir para outras línguas. O termo *aumento*, apesar de adequado, soa-nos pouco marcante, e *complemento* sugere complementaridade, que não existe na “expansão” incoerente. *Suplemento*, por seu turno, tem um sentido mais facultativo, e transmite a mesma ideia de adição, pelo que nos parece a solução mais interessante. Guerrero-Pico e Scolari (2016: 194/5) também adaptam as categorias de Genette, e chamam *suplemento* a toda a “transposição sob forma de continuação”. Em suma, propomos chamar *suplemento* à expansão em geral, reservando *expansão* para a operação coerente e *extrapolação* para a transformativa.

### **Coerência, continuidade, fidelidade: O que constitui o mesmo mundo ficcional?**

Quanto ao segundo eixo, a questão é adereçada no campo do *transmedia* e das séries sob o nome de coerência, continuidade ou cânone e, no da adaptação, de fidelidade. Diz-se que uma propagação é coerente ou fiel à fonte quando permite reconstruir *a mesma história* ou expandir *o mesmo mundo ficcional*. A dificuldade está em saber quando podemos dizer que a história ou o mundo são *os mesmos*. Para Saint-Gelais (2011: 22),

O desafio teórico consiste, por um lado, em formular critérios aceitáveis (a partir de que grau de alteração uma personagem transficcional deixa de ser ‘a mesma’?), e, por outro, em determinar que noção, de entre a bateria proposta pelos teóricos da ficção (imigrantes, substitutos, homólogos [*contreparties*], etc.) explica melhor o fenómeno.

Como vimos na parte teórica, múltiplos autores (e.g., Hutcheon, 2006: XVI; Stam, 2005: 17; Desmond & Hawkes, 2006: 34; Shohat 2004: 23; Jenkins, 2011) afirmam, e nós

reiteramos, que qualquer retrabalho de uma obra anterior, por muito próximo que tente ser, será sempre uma obra diferente, que, no seu todo, constitui uma experiência única. Como diz Hutcheon (2006: XVI, 20), como “a adaptação é uma forma de repetição sem replicação, a mudança é inevitável”; este é “sempre um duplo processo de interpretar e então criar algo novo.” A adaptação envolve, como diz Dena (2009: 152), tomar “decisões semioticamente significativas”, pelo que “raramente, se é que alguma vez, envolve uma correspondência unívoca com o original.” Nunca se pode dizer que uma propagação narra *exatamente* a mesma história ou expande *exatamente* o mesmo mundo ficcional. Saint-Gelais (2011: 35) nota que...

... a equivalência não é senão um horizonte ao qual corresponde, na verdade, uma quantidade de modificações menores e maiores: adições ou supressões de episódios, rearranjos cronológicos, fusão de personagens, sem contar as inumeráveis alterações resultantes da passagem a um outro *medium*...

A dificuldade está em que, apesar de muitos dados serem afirmados de forma explícita no texto, tanto o seu valor para a história e avaliação pelo recetor como muitos elementos só sugeridos ou omitidos não podem ser determinados. Eles dependem demasiado de “efeitos de leitura” (Saint-Gelais, 2011: 141) ou de interpretação, são demasiado subjetivos para poderem ser fixados objetivamente. Bertetti (2014: 2353) diz que a “tensão entre diferentes realizações, na interação com as audiências alvo, podem criar efeitos de sentido peculiares.” Como diz Saint-Gelais (2011: 164), “nenhuma posição pode ser afirmada de forma absolutamente conclusiva, já que esta questão não emerge do domínio do demonstrável (ou do refutável)”: ela não depende só da decisão do criador, mas das decisões interpretativas de cada leitor. Abbott (2008: 21/2) diz que, se se trata da mesma história ou de outra, “é uma questão que nunca poderá ser respondida com precisão, em parte porque cada um de nós lê de maneira diferente”; isto acontece porque nós “somos sempre chamados a ser participantes ativos na narrativa”, e cada um tem o seu próprio “viés percetual”, que o torna mais ou menos predisposto a identificar duas narrativas como contando a mesma história. Assim, chamaremos aos efeitos que aumentam a probabilidade de haver diferentes opiniões *efeitos de interpretação*.

As teorias orientadas para o leitor, da intertextualidade, desconstrução, enfim, o Pós-Estruturalismo alerta que o processo de leitura é profundamente ativo, e que não há “uma forma única ou correta de ler um texto” (G. Allen, 2005: 7). Isto poderia demover-nos de tentar construir uma tipologia deste tipo, mas, como dizem Barthes (1977: 46/7) e Eco (1993 [1979]: 126), por exemplo, a interpretação é até certo ponto limitada pelo texto, é possível que uma comunidade reúna consenso sobre estas questões. Stam (2005: 15) reconhece que “quando os

críticos se referem ao ‘espírito’ ou ‘essência’ de um texto literário o que geralmente querem dizer é o consenso crítico dentro de uma ‘comunidade interpretativa’ (Stanley Fish) sobre o sentido da obra.” É necessário manter abertura suficiente para não eliminar a natural e legítima variabilidade de interpretações, mas, em termos *aproximativos*, a prática confirma que podemos entender que uma propagação narra *aproximadamente* a mesma história ou significados (e.g., Chatman, 1990: 163; Elliott, 2003: 134, 209; Welsh, 2007: xv ss). Como diz Richardson (2010: 527), “teoria narrativa, sentimento autoral e o senso comum” concordam que a *mesma* personagem pode existir em mais do que uma obra. Isso sucede porque, como diz Aldama (2010: 319), “o processo cognitivo pelo qual nós como leitores-espectadores identificamos uma entidade como uma personagem é intermedial”, o que significa que podemos reconhecê-las em diferentes textos e *media* como as mesmas. A premissa deste trabalho, definida logo no início, é que é possível que vários textos permitam construir o mesmo mundo ficcional. Para tal, é necessário que a propagação respeite os dados da história estabelecidos como “factos” (ficcional). Como diz Doležel (1999: 262), os eventos podem ser “verdadeiros ou falsos no/do mundo ficcional que está disponível para inspeção depois de ter sido construído pela escrita do autor.” Isto aplica-se a todos os elementos: os eventos e sua sequência, as personagens, suas características e motivações, e o cenário em que vivem, a sua localização espaço-temporal e as leis que o regem. Bruner (1986: 51/2) diz que, “para apreciarmos uma história (...) devemos (...) aceitar o que ouvimos por enquanto como putativamente real, como estipulativo.” É essa estipulação que constitui a “verdade” ficcional, os “factos” que uma propagação pode ou não “respeitar”. Chatman (1978: 30/1) considera que a coerência é uma “restrição sobre a seleção e a inferência”, ou seja, quer os eventos que o autor seleciona, quer os eventos omissos que o leitor infere têm de ser coerentes; os existentes têm também de “manter-se os mesmos de um evento para o outro”, de modo a que a sua identidade se mantenha “fixa e continuada.”

Em geral, a coerência envolve manter os vários elementos constituintes da história: eventos, personagens e cenário. Podemos, contudo, distinguir dois tipos de coerência: de *reprodução*<sup>21</sup>, na renarração, e de *continuidade*, na expansão. Para se considerar que se trata da mesma história, que há coerência de reprodução, é essencial que os eventos narrados sejam basicamente os mesmos. Bal (1987: 150) diz que uma solução “simples e relativa” para se saber se duas fábulas distintas se parecem é quando elas “se podem parafrasear de modo que os resumos tenham um ou mais elementos surpreendentes em comum. O grau de identificação

---

<sup>21</sup> Usamos o termo *reprodução* em vez de *imitação* ou *repetição*, porque nos parece ter menos conotações negativas, mas o sentido é o mesmo.

será determinado pelo número de termos que os resumos partilham.” A coerência é sempre, como diz a autora, uma questão gradativa. Abbott (2008: 22/3) propõe que se compare os eventos constituintes (nucleares), mas alerta que os suplementares também “podem ser muito importantes para o sentido e o impacto global da narrativa.”

Para se dizer que há coerência de reprodução, as personagens e o cenário também devem ter um alto grau de semelhança. Sobre o que constitui a mesma personagem, há mais discussão acadêmica. Alguns autores que estudam as personagens transmediais (e.g., Stein & Busse, 2012; Eder, Jannidis & Schneider, 2010) discutem tanto representações coerentes como incoerentes. Em ambos os casos, a personagem é reconhecível, mas muitas vezes estamos perante *outra versão* da personagem: Parsons (1980: 51/2) diz que as entidades ficcionais são “imigrantes” quando são importadas do mundo real ou de outros textos e, quando se distanciam dos seus homólogos, são “sucedâneas” (*surrogate*). Pavel (1986: 29) chama-lhes “homólogos [counterparts] ficcionais” e, Ryan (2008: 390), entidades “homólogas ou *alter egos*”, o que se aplica a todos os elementos da história. Para Richardson (2010: 536), mesmo quando há mudança de *medium*, um elemento pode ser considerado o mesmo se reproduzir o original “tanto quanto o outro *medium* convencionalmente permite”; há quem afirme que, quando há omissão de traços, a figura não pode ser incompatível, mas o autor não concorda: por exemplo, a versão da Broadway de *Don Quixote, Man of La Mancha*, omite “a maior parte da ironia” e a crítica que Cervantes faz do romantismo; e o Holmes de versões para adolescentes ou televisivas é “higienizado”, expurgado do uso de cocaína; nestes casos, o autor acha que “a transposição resultou na criação de uma personagem diferente (...) meramente uma versão”, porque são alterados ou omitidos aspetos essenciais da personagem. Eco (1993 [1979]: 178) chama “propriedades E-necessárias”, ou “estruturalmente necessárias”, às propriedades sem as quais as entidades não são mais consideradas as mesmas. Para o ser, uma personagem - ou qualquer outro elemento da história - deve partilhar não só algumas propriedades, mas o mesmo núcleo de traços distintivos, tanto quanto o *medium* de representação o permita. É claro que o que é *essencial* é subjetivo, mas o conjunto de traços essenciais são relativamente consensuais.

Quanto ao que constitui o mesmo cenário, há muito pouco trabalho teórico, mas podemos aplicar o que dissemos quanto aos restantes elementos. Cada *medium* tem a sua própria forma de expressar o espaço, a sua aparência e dinâmica, mas o cenário da história será considerado o mesmo sempre que preservar, tanto quanto o *medium* o permite, as características tidas como essenciais e distintivas do cenário da narrativa inicial.

É importante frisar que, quando não se considera que a propagação reflete o mesmo mundo, isso não quer dizer que ele é *totalmente diferente*. Como diz Saint-Gelais (2011: 22, 145), as entidades “não são nem totalmente outras, nem totalmente as mesmas”; há uma “combinação de identidade e de alteridade”. As “figuras ficcionais de forte circulação cultural” em especial caracterizam-se pela “instabilidade”, assumem continuamente diferentes formas, e isso não afeta a sua identificação e manutenção no imaginário comum (Saint-Gelais, 2011: 379). É neste sentido que Scolari (2013a, 2014), Stein e Busse (2012), Saldre e Torop (2012), Eder, Jannidis e Schneider (2010), entre muitos outros, falam em mundos ou personagens transmediais. Como vimos, se uma propagação criasse um mundo ficcional completamente diferente, ela não seria uma propagação, porque, para o ser, tem de ter pontos de semelhança com a narrativa inicial. Nos casos em que não se considera que há coerência, devemos falar em diferentes *versões* do mundo ficcional. Saint-Gelais (2011: 162/3) diz que os “contraficcionais” não deixam totalmente de se referir ao mesmo mundo ficcional, nem os leitores rompem “a ligação ficcional entre duas versões”; a narrativa é, isso sim, “recebida, ou como uma via paralela *da mesma personagem*, ou como uma versão diferente da *sua* história...”. Continua, na receção, a haver a tal oscilação de que fala Hutcheon (2006: XV) entre os dois textos.

Por outro lado, é possível preservar a coerência mesmo quando se faz “alterações” aos principais elementos da história. Quando se expande a história de forma coerente, há uma *coerência de continuidade*. Numa expansão, não se narra os mesmos eventos e revela-se outras características das personagens e do cenário, mas, para que se possa dizer que o mundo ficcional é expandido, isso deve ser feito de modo compatível ou compossível com a história inicial, formando uma linha de continuidade maior. Os autores mais focados na textura da narrativa e na imitação, como vimos, têm por vezes dificuldade em explicar estas operações, porque, ao nível da superfície do texto, há modificações dos elementos da história, mas não ao nível do sentido. Os novos elementos substituem os anteriores no texto, mas não no mundo ficcional; como não os contradizem, eles completam o mundo (constructo), numa lógica de *acumulação* e não de substituição ou sobreposição. Isto é possível porque, ao nível do sentido, cada narrativa seleciona só um dado número de elementos para narrar; cada mundo ficcional é incompleto (e.g., Iser, 1980: 55; Eco, 1993 [1979]: 140). Assim, é possível conceber que as personagens têm uma vida para além do que é narrado, que há outras personagens e outros lugares, onde ocorrem outros eventos. Richardson (2010: 527) diz que os textos miméticos tentam “reproduzir a estrutura da experiência vivida”; assim, é “apropriado para um leitor

especular sobre as atitudes e ações prováveis da personagem antes e depois da selecionada para apresentação”, porque se assume que o “reino inventado” funciona como o mundo atual, ou seja, de forma contínua. Klastруп e Tosca (2004: 3/4) dizem que, quando estamos perante novas atualizações que expandem e se mantêm fiéis “ao sentido e mundicidade implícitos dentro da ur-atualização”, há o que Andrew descreve como “fidelidade de transformação”<sup>32</sup>.

Em primeiro lugar, para a expansão ser coerente, tem de preservar os existentes: o cenário e as personagens. Quanto ao cenário, a nova história pode passar-se em outros locais e outros tempos, mas eles têm de pertencer ao mesmo mundo (ser plausíveis nele): por exemplo, uma expansão das aventuras de Sherlock Holmes pode passar-se na Suíça (como parte do conto *The final problem* (2009 [1893]) de Doyle) ou no Rio de Janeiro (como *O Xangô de Baker Street* (1995), de Jô Soares, que é uma extrapolação, mas por outros motivos), mas não em Hobbiton, na Terra Média, que é outro mundo, nem na lua, porque, nessa época, não há viagens interplanetárias. Como diz Chatman (1978: 30), os existentes podem mudar, mas “alguma explicação (implícita ou explícita) deve ocorrer.” Klastруп e Tosca (2004: 4) dizem que uma nova atualização pode situar-se no passado ou no futuro da história, mas “o espaço e tempo gerais do universo são normalmente imutáveis”, para não “interferirem com o *mythos*”.

Quanto às personagens, elas também podem “mudar”, evoluir: podem ser mais velhas ou mais novas, pode mudar o seu papel na história, características relacionais, como emprego, morada, relações sociais e características físicas, desde que haja a devida justificação e isso seja possível nesse mundo. Bertetti (2014: 2351-3) diz que, quando se mantém o mesmo curso de eventos, as personagens mudam naturalmente em termos relacionais, quanto ao tempo e espaço que ocupam e quanto à identidade temática, aos papéis que assumem, “desde que tais variações sejam narrativamente justificadas e não entrem em conflito com a singularidade do curso de eventos”, mas “não há variações na identidade ficcional”, nos seus traços distintivos. Não podemos adicionar propriedades contrárias ou incoerentes com as já mostradas; é certo que o ser humano é muitas vezes contraditório, mas a mudança deve ser justificada, plausível, permitindo-nos traçar a evolução da personagem. Para Richardson (2010: 527/8), quando há mudanças, para que uma personagem seja considerada a mesma, tem de haver “uma transição psicológica óbvia” que as explique; a identidade deve manter-se entre obras, da mesma forma que se mantém de capítulo para capítulo numa só obra: “a personagem central lembra-se de eventos que ocorreram no texto anterior – ela certamente acredita ser o mesmo ser persistindo

---

<sup>32</sup> No nosso entender, a noção de Andrew (1984: 98) refere-se só à necessidade de fazer mudanças na adaptação entre *media* diferentes, mas a ideia das autoras parece-nos muito útil, mais até do que a de Andrew.



ao longo do tempo...”. Se os “padrões mínimos de consistência” não forem observados, a nova obra não é incluída no “cânone autorizado” (Richardson, 2010: 535).

Richardson (2010: 529, 533) diz que, na vida real, alguém pode “sofrer transformações consideráveis na sua personalidade ao ponto de se dizer, ‘Ele não é a pessoa que era’”, mas os seres ficcionais “não gozam geralmente da mesma latitude”; se os seus pensamentos e ações “divergem demasiado sem qualquer explicação plausível, temos razões para considerar esse indivíduo como um ser distinto”, que “é ligeiramente mas em última análise diferente”. Bal (1987: 90/1) diz que as personagens históricas “não estão determinadas mais poderosamente que as lendárias” (ou ficcionais), porque a estas “pede-se-lhes um certo comportamento estereotipado e atributos prefixados”, sem os quais deixam de ser reconhecíveis. Quando há modificações, há outra *versão* da personagem, que não é coerente, mas é interpretada *em função* dela, por uma relação de desvio. Bertetti (2014: 2353) diz que a variabilidade dos papéis depende dos atributos das personagens, mas, na abordagem *transmedia*, tende-se “a manter uma uniformidade substancial de papéis.” Para nós, nas abordagens coerentes, o herói pode passar, por exemplo, a coadjuvante, mas se passar a vilão, isso não será visto como coerente.

Uma questão particular está ligada às características de *media* como o cinema e a televisão. Quando os *media* usam modos de expressão muito diferentes, como entre literatura e imagem real ou desenhada/gerada por computador, as mudanças físicas nas personagens, desde que não sejam radicais, são bem aceites. Mas, não quando se trata de atores diferentes, captados em imagem real. Cartmell (2002: 144/5), por exemplo, defende que o filme *Star Trek* “mud[a] fundamentalmente o original” (a série televisiva) porque as personagens são interpretadas por outros atores. A propagação pode, de facto, ser vista como outra versão da história. É, contudo, possível que, tal como conseguimos ver além de aspetos artificiais, extradiegéticos das narrativas, como a música incidental, a montagem ou os balões na BD, consigamos reconhecer as razões que levam a essa alteração e aceitar que se trata da mesma personagem. O melhor exemplo é talvez o de James Bond, interpretado já por vários autores sem que se considere que é uma personagem diferente. Na série *Sherlock Holmes* (1984-1994), da Granada TV, o ator que representa Dr. Watson, Edward Hardwicke, é substituído por David Burke e não pensamos que é outro Dr. Watson. A troca pode causar estranheza e alguns espectadores podem achar que o novo ator não interpreta tão bem o papel, mas dificilmente acharão que se trata de uma personagem diferente. Bertetti (2014: 2353) diz que essa mudança “não compromete necessariamente o reconhecimento da personagem e a percepção

da coerência do mundo diegético pelo recetor”, apesar de poder gerar “efeitos de sentido”. Fatores como o facto de a propagação ser feita por diferentes autores, ou distanciada no tempo, ou a existência de um grande culto à volta do ator que representa a personagem podem gerar efeitos de interpretação adversos a que se considere a história como coerente.

Quanto aos eventos, a coerência de continuidade envolve narrar novos eventos, quer se trate da continuação da mesma história ou de uma história nova, mas eles devem respeitar o *mythos* (Klastrup e Tosca, 2004), ou seja, a cronologia contínua de eventos, encaixando antes, depois ou durante os já narrados, mas mantendo-os como *premissas*, não os contradizendo: por exemplo, se uma personagem morre na narrativa inicial, uma sequela não pode dá-la como viva (a não ser que dê uma boa justificação, como ela ter simulado a sua morte); se uma personagem vê o mar pela primeira vez na narrativa inicial, uma prequela não pode mostrá-la junto ao mar (a não ser que tenha amnésia); ou, se os eventos são simultâneos, uma personagem não pode estar em vários locais ao mesmo tempo (a não ser que o mundo admita viagens no tempo, clones ou realidades paralelas). Em suma, uma expansão, para ser coerente, tem de respeitar o *estado de coisas* gerado pelos eventos narrados na obra fonte, sejam eles anteriores, posteriores ou simultâneos, de acordo com a sua ordem cronológica intrínseca.

Mas, como percebemos nas exceções indicadas, não é difícil, em ficção, inventar justificações para situações incoerentes, para as “suturar”, como diz Harvey (2012). Elas podem até não ser falhas, mas modificações voluntárias. Mas, para serem aceites como coerentes, em primeiro lugar, deve ser dada uma justificação e, em segundo, ela deve ser coerente com as leis que regem o mundo ficcional. Um caso ilustrativo é o de *O Xangô de Baker Street* (1995), um romance de Jô Soares, o humorista brasileiro, que se apresenta como uma nova aventura de Sherlock Holmes, chamado ao Brasil para investigar o caso de um assassino em série, que é incoerente, mas não por ser alógrafa. Quanto ao cenário, é perfeitamente possível que Holmes viaje para o Brasil, com o seu parceiro Dr. Watson; quer a descrição factual do Rio de Janeiro da época, quer certos dados ficcionais instituídos nos originais, como a participação de Watson na guerra do Afeganistão, são muito rigorosos. Outros factos são adicionados: como a invenção por Watson da caipirinha (como remédio para a ressaca de Holmes) ou a explicação da inibição de Holmes com as mulheres (porque é virgem); apesar de serem extrapolações, estes factos não são incoerentes, porque nada nos originais os desmente, mas o tom paródico e o facto de o detetive ser mostrado como incapaz de fazer deduções, impedem-nos de ver a história como coerente. Para além de não conseguir apanhar o assassino, por um misto de uso de canábis em

vez da usual solução de cocaína, da sua paixão por uma mulata e do abuso de comidas picantes, o detetive falha em todas as deduções que faz, o que contrasta com a sua característica essencial, e com o tom sério e a “lei” das suas histórias: a *resolução* de um caso.

Portanto, as justificações que são admitidas para explicar dados incoerentes dependem das *leis* que regem o mundo ficcional. Elas são essenciais quando se pretende criar quer uma expansão, quer uma renarração coerente, porque estão ligadas ao “espírito” da história, o que se vê como essencial, como notam Klastrop e Tosca (2004: 3). Se a história acomoda ou não a possibilidade de ocorrências mágicas (como as histórias da Terra Média) ou oníricas (nas de Alice), ou de viagens no tempo (nas de Doctor Who), depende dessas leis. A coerência depende também de leis mais particulares, como a tecnologia disponível, crenças instituídas, grupos sociais e suas normas. Por exemplo, no mundo de *Star Wars*, como dizem Klastrop e Tosca (2004: 7), a “principal decisão ética (...) sempre foi se seguir o ‘lado negro’ ou o lado certo da força”, de modo que um jogo pode oferecer aos jogadores a possibilidade de escolherem o lado negro sem que isso vá contra o *ethos* do mundo ficcional. Por outro lado, por exemplo, uma explicação mágica não é credível no mundo de Sherlock Holmes.

Por outro lado, há géneros que têm mais latitude para fazer alterações sem interferir com a coerência, como a ficção científica e a fantasia. Saint-Gelais (2011: 195) diz que estes géneros “autori[zam] todos os tipos de manipulações dos mundos ficcionais, favorecendo o desvio de um ciclo ou de uma série no sentido desejado.” Harvey (2012: 70) explica que eles são particularmente aptos a prover justificações que permitem “suturar” a continuidade entre *spin-offs*; por exemplo, na série *Doctor Who*, o facto de ela acomodar a possibilidade de viagens no tempo e universos paralelos “oferece ambiguidade diegética intrínseca”, que permite incluir na mesma continuidade várias versões alternativas dos factos e das personagens. Ryan (2014: 41) diz que ao contrário das narrativas clássicas, baseadas num “mundo atual único feito de factos sólidos”, os textos com múltiplos mundos da história “apresentam muitas diferentes versões de uma situação básica e não criam uma oposição entre estas versões, entre o atual e o contrafactual”, constituindo assim um “tipo de multiplicidade ontológica”. Nestes casos, as leis que regem a coerência são, elas mesmas, incoerentes. Falamos, então, em *coerência paradoxal*. Pavel (1986: 49/50) diz que podemos conceber mundos possíveis “impossíveis ou erráticos”; aliás, eles “não são tão remotos como se poderia esperar”: mesmo na vida a consistência “tem origem numa forte idealização”. Doležel (1999: 256) concorda que os mundos ficcionais podem contradizer as próprias regras, numa “*rutura lógica*”, sendo ainda assim muito atrativos.

Exemplos são as histórias sobre realidades alternativas, ou o País das Maravilhas (Carroll, 1986 [1865], 2010 [1872]), onde o que é natural é que as coisas não façam sentido (por muito que custe a Alice aceitá-lo): que o tempo se aborreça com o Chapeleiro Maluco e por isso pare só para ele, ou que flamingos e ouriços sejam usados como tacos e bolas de críquete. Qualquer propagação, para ser coerente, tem de manter este tipo de incoerência. Outros casos, de narrativas miméticas, regidas pelas leis do mundo real, apresentam incoerências: é o caso das narrativas em que o herói, ao longo de múltiplas aventuras, nunca envelhece, como James Bond. Richardson (2010: 537) nota que, nos romances de Fleming, há uma falsificação da cronologia, mas estamos perante uma “caraterização fixa poderosa triunfando sobre considerações miméticas.” O caso de Sherlock Holmes também é dado como exemplo, mas as histórias originais revelam uma evolução cronológica, ainda que ténue, como veremos.

Por outro lado, as leis do mundo ficcional estão intimamente ligadas ao género da narrativa. Long (2007: 164/5) e Phillips (2012: 62/3) enfatizam a necessidade de manter o *tom* da história para manter a continuidade nas narrativas transmediáticas. Long (2007: 165) diz:

A suspensão da descrença da audiência é forçada se um herói é retratado como bem-disposto e tonto no capítulo um mas taciturno e caprichoso no capítulo dois sem nenhuma explicação para a mudança. Inexplicavelmente mudar o tom do mundo de otimista a pessimista ou de horror a farsa de uma extensão a outra será igualmente problemático, senão mais ainda.

Phillips (2012: 63) associa a coerência à atmosfera (*mood*), “o tom geral da (...) história: descontraída ou séria, sarcástica ou sombria”, que se reflete tanto na história, como na forma; estes aspetos “podem ser mais difíceis de gerir numa narrativa transmediática (...), porque cada componente pode ter uma equipa criativa diferente”, pelo que as equipas devem partilhar o entendimento “do aspeto e da sensação que (...) a história deve dar, para o bem da continuidade.” Hutcheon (2006: 127) também fala em manter a “visão ou tom”. Mesmo que os factos ficcionais não sofram alterações de maior, a mudança de “tom” ou género implica uma mudança de atitude; a nova narrativa é demasiado contrastante para ser vista como compatível. Fiske (1994: 114) explica que o género “soletra à audiência o leque de prazeres que pode esperar e assim regula e ativa a memória de textos similares e as expectativas deste.” A ideia de Klein (1981: 9/10) sobre a adaptação coincide: ela pode fazer alguns cortes e pequenas alterações sem que isso impeça a “fidelidade”, mas, quando muda o género, “o resultado pode ser discordante”. Para nós, “discordante” não significa *mau*, apenas *não coerente*. A incoerência deve ser vista como falha *só quando a coerência é o objetivo* e a propagação não cumpre. Mas, isso não invalida o seu valor, porque ela pode gerar outros prazeres; quando *infringir a coerência*

é o objetivo, falamos de transformação, mais do que de incoerência.

Quer haja ou não mudança de *medium*, o estilo da narrativa pode expressar parte do tom, gênero ou espírito. A coerência está sobretudo relacionada com a história (conteúdo), que, ao nível abstrato, pode ser separada do discurso, mas eles funcionam em uníssono dentro da obra. Como diz Bakhtin (1975 [1936]: 259), “a forma e o conteúdo no discurso são um só” e o que chamamos de forma ou estilo (ligados ao gênero) também expressa significados. Como diz Abbott (2008: 23), “há mais na narrativa do que a história. E nesse ‘mais’ pode haver muito do que dá a uma obra o seu poder e significado.” Por isso, se o objetivo é manter a coerência, uma propagação tem também de usar um estilo coerente, de manter o “tom” que revela o “espírito” do mundo ficcional. Mas, a sua apreciação depende muito da sensibilidade do recetor.

No cômputo geral, poder-se-á dizer que uma propagação é coerente com a narrativa inicial quando reúne coerência aos vários níveis aqui discutidos. Bal (1987: 150) diz que o “grau de identificação” entre duas narrativas é “determinado pelo número de termos que os resumos [das histórias] partilham.” Para Desmond e Hawkes (2006: 44), a diferença entre adaptações próximas, intermédias e livres está na proporção de elementos que são mantidos e alterados. Há uma série de dados textuais explícitos com base nos quais podemos avaliar a coerência da propagação de forma relativamente objetiva. Mas, cada interpretante não dá o mesmo valor a cada elemento, porque a interpretação é sobretudo emocional e sensível, e não racional. Assim, mesmo que uma propagação faça muitas alterações, podemos achar que ela mantém o “espírito” da fonte ou, pelo contrário, que, apesar de não fazer muitas alterações, não consegue capturar a sua “essência”. A importância e o significado dos elementos de uma história não são avaliados, como diz Saint-Gelais (2011: 167), “sobre uma base intrínseca, mas em função, sempre, do seu papel no seio da ‘sintaxe’ da narrativa.” Eles são também valorizados segundo fatores extrínsecos à narrativa, a relação que o recetor estabelece com outras obras (sobre o mesmo mundo, ou não) e com a sua vida e experiência. A coerência global é, então, não apenas o somatório dos pontos de contacto e afastamento, mas, talvez sobretudo, uma decisão baseada no que têm chamado de “espírito” ou “essência” da obra, ou, de forma menos “fantasmática” (Elliott, 2003: 134; Stam, 2005: 15), *chave de interpretação*. (Autores como Scolari (2013a: 164) e Jenkins (2006a: 99) também usam a expressão “chave (de leitura)”.) Ou seja, o sentido que cada um vê como chave para compreender a narrativa como um todo e a avaliar, que é variável, mas não fantasmático: ele depende de todos esses fatores pelo que é, simplesmente, demasiado pessoal e subjetivo para poder ser fixado como válido para todos ou definitivo.

Por isso, a coerência das propagações, como o sentido das narrativas, não pode ser definida taxativamente. Aqui, o que fazemos é considerar só os parâmetros explícitos, dados no texto, limitados por ele, que nos permitem inferir o grau de coerência, e depois alertar para os *efeitos de interpretação* que podem interferir na classificação das obras através das categorias.

Uma questão final sobre a coerência é que ela é medida com base no que chamamos, usando o termo de Bal (1987: 90), de “*marco*” ou *ponto de referência*, a narrativa ou narrativas que instauram a “verdade” do mundo ficcional, que uma comunidade interpretativa aceita e reconhece como “canônicas”, e que a propagação, para ser coerente, deve respeitar. O mais comum é que o marco seja a narrativa que instaura esse mundo, o “original”. Mas, Albrecht-Crane e Cutchins (2010: 18) dizem que, em histórias tão populares como *Frankenstein*, o adaptador não precisa sequer de ter lido o romance para o adaptar. Há autores que defendem que as histórias de culto deixam de ter um texto “original”, pois a sua origem é esquecida, mas Klastrup e Tosca (2004: 3) discordam, porque os “textos originais que dão origem a mundos, como os livros de Tolkien, muito frequentemente adquirem um estatuto de *culto*” e são tomados como referência pelos fãs para julgar a fidelidade das novas produções. Isto acontece, de facto, com *Star Wars* ou *The Matrix*. Mas não com o Capuchinho Vermelho ou Frankenstein.

Em alguns casos, as obras originais tornam-se realmente obras de culto, e constituem a versão modelo, apesar de que, quando se trata de séries e narrativas transmediáticas, essa versão está tanto no primeiro texto, como nas expansões. Como diz Mittell (2009: 11), de cada vez que se deparam com uma nova expansão, “os fãs julgam cada episódio em larga medida contra as suas próprias noções do todo do programa, e frequentemente retrabalham as suas assunções sobre este todo à luz de novas reviravoltas narrativas e estratégias de *storytelling*.” Este conjunto de obras, ou *cânone*, é o que institui o mundo ficcional continuado a ter como referência. Em outro casos, o ponto de referência é um texto concreto, mas não o original. O caso mais notável é talvez o de *Romeo and Juliet*, onde a obra de Shakespeare (1997 [1597]), não sendo o original, é o marco de referência indisputado. Como dizem Klastrup e Tosca (2004: 1), a *mundicidade* baseia-se sobretudo na “primeira versão do mundo apresentado, mas pode ser elaborada e mudada ao longo do tempo”, em atualizações posteriores. Harvey (2014: 288) também diz que o ur-texto, o texto que estabelece a continuidade, não é necessariamente o primeiro, especialmente em casos de séries longas, complexas e com muitas extensões; em *Highlander*, as extensões áudio baseiam-se não no filme original, mas na série televisiva posterior, que se tornou “a identidade de marca dominante e a versão a ser lembrada.”

Em outros casos ainda, o original dilui-se gradualmente da memória comum. Como diz Saint-Gelais (2011: 376), “as grandes figuras do imaginário são frequentemente sem autor: quem pode nomear o criador de Superman, de Godzilla? Quem lhes conhece a versão original?” Por exemplo, a história do Capuchinho Vermelho existe pelo menos desde o século XI, mas não há como saber a sua origem, pois ela surge na tradição oral (e.g., Berlioz: 1991). Noutros casos, como as aventuras de James Bond e Sherlock Holmes, os originais são conhecidos e objeto de culto para alguns, mas a maioria não os conhece para saber se uma propagação é ou não fiel, apesar de ter a história gravada no seu imaginário e, muitas vezes, uma ideia firme dos “factos”, baseada na sua construção social. Saint-Gelais (2011: 376) diz que estes casos “vivem uma espécie de vida dupla, como Frankenstein, protagonista de um romance de Mary Shelley – logo de uma obra no sentido forte do termo – para alguns, mas criatura de forte ubiquidade cultural, e provavelmente sem origem conhecida para a maioria.” Para nós, essa construção social pode basear-se no tema (e.g., o amor impossível) que a história retrata especialmente bem, ou em elementos memoráveis: uma frase (“*We’ll always have Paris*”), uma música, uma “voz” (a de Darth Vader) ou som (o do sabre de luz), uma peça de roupa (um capuz vermelho), uma imagem (a cena na proa do Titanic), e por aí fora; mais ainda, muitas vezes eles não estão presentes no original, mas em propagações. Por exemplo, Sherlock Holmes é identificado pelo cachimbo e chapéu, ou a frase “Elementar, meu caro Watson”, mas eles são popularizados em adaptações; o monstro de Mary Shelley é conhecido por Frankenstein, mas esse é, no original, o nome do cientista que o criou (Saint-Gelais, 2011: 379/80; Stein & Busse, 2012: 10). Nestes casos, é mais difícil saber a que se deve ser “fiel”, até porque o marco cultural terá talvez mais peso do que o original. Scolari (2009: 598/9) diz ainda que a “situação de consumo real” pode influenciar a obra ou obras tomadas como referência: “Por exemplo, em muitos países, Batman foi introduzido pela série de TV nos anos 1960, e para muitas jovens crianças, Harry Potter é uma personagem de cinema.” Como diz Saint-Gelais (2011: 379), as “figuras ficcionais de forte circulação cultural” caracterizam-se pela instabilidade, que “acarreta, de versão em versão, todo um jogo de seleções e de adições, de sedimentações e de rearranjos que fazem com que a ‘verdade’ destas ficções não repouse mais nos enunciados do texto-fonte, quando existe um.”

### **Relações básicas específicas de propagação**

Para além dos grandes tipos de relação básica entre enunciados, é necessário descrever as relações básicas mais específicas possíveis dentro de cada um dos quatro grandes grupos.

Como esta parte do modelo é muito extensa e subdividida, incluímos no Anexo 2 um índice que pode ser consultado para manter em mente a sua estrutura e organização.

### **A. Renarração coerente**

Em primeiro lugar, a *renarração coerente* consiste em *renarrar uma história, podendo fazer algumas alterações pouco significativas, mas de forma a que seja possível reconstituir, grosso modo, a mesma história*. Este exercício é aquele em que é mantida a maior proximidade à história (eventos, personagens e cenário) da narrativa inicial. Falamos em alterações porque, considerando que a propagação envolve criar uma nova obra, não apenas reeditar ou repor a já existente, elas ocorrem sempre. Esta grande categoria corresponde aproximadamente ao que Genette (1982: 341) descreve como operações “puramente” formais, onde o autor do hipertexto se propõe, dentro do possível, “dizer ‘a mesma coisa’ que o seu hipotexto”; como diz o autor, ainda que possa haver modificações semânticas, estas relevam da “ordem do efeito perverso mais do que do objetivo intencional.” Saint-Gelais (2011: 35) distingue a transfiguração da adaptação porque esta visa a “equivalência diegética”. A nossa noção de adaptação inclui tanto a renarração coerente como a transformativa, mas o que o autor diz aplica-se à coerente, onde “a equivalência não é senão um horizonte ao qual corresponde, na realidade, uma quantidade de modificações menores e maiores”, algumas voluntárias, outras “resultantes da passagem a outro *medium*” (Saint-Gelais, 2011: 35). Ainda assim, neste tipo de exercício, o objetivo é contar, tanto quanto possível, a mesma história. Trata-se, como diz Saint-Gelais (2011: 140), das “operações que não afetam, ou que o fazem de maneira que não julgaremos decisiva, um material diegético preexistente (uma ‘mesma história’, portanto).” Dentro da renarração coerente, há dois tipos de proximidade decrescente: a renarração simples e a próxima.

#### **a. Renarração mínima**

A renarração coerente pode, em primeiro lugar, ser *mínima*. O adjetivo “simples” pode sugerir que esta é uma tarefa básica, que não é. O termo “literal” também não é adequado, pois, como vimos, a literalidade é impossível e, a ser tentada, dificilmente resulta numa obra bem conseguida. Renarração “mínima” poderá ser a solução mais adequada, já que a operação envolve o mínimo de alterações à fonte. A *renarração mínima* consiste, então, em *renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, sem alterações claras nos eventos, nas personagens ou no cenário, apesar de poder haver mudanças na forma como os dados são apresentados*.

Esta categoria aproxima-se da *transposição* de Wagner (1975: 222), da *tradução literal* de Cahir (2006: 16/7), da *tentativa de tradução literal da fonte* de McFarlane (1996: 197/8), da



*adaptação curatorial* ou da *replicação* de Leitch (2007: 96) e da *fidelidade de transformação* de Andrew (1984: 98ss), apesar de elas aceitarem cortes ou pequenas alterações. O nosso conceito (abstrato) corresponde à forma mínima de afastamento, onde não há alterações (nem cortes) aos dados da história, como os exercícios (pseudo)literais e renarrações que, percebendo que não podem ser literais, tentam, como diz Bazin (2000 [1948]: 20), manter a fidelidade procurando achar, no novo meio, equivalentes para o sentido da fonte. O exercício aproxima-se mais do que Leitch (2007: 96) descreve como a “*replicação* de todos os elementos possíveis do texto original – estrutura, ação, personagem, cenário, diálogo, tema, tom e por aí fora”.

Esta operação pode envolver a transposição para outro meio ou não. Neste caso, ela aproxima-se do *remake*, nos meios audiovisuais, e da *reescrita*, na literatura, mas esta é muitas vezes crítica, e certos *remakes* alteram a história significativamente (e.g., atualizando-a). Não é destes casos que falamos, mas dos que não fazem qualquer alteração. Na realidade, o exercício é estranho. Se a história é a mesma, no mesmo meio, qual o objetivo de refazer a obra? Para Saint-Gelais (2011: 178), o recetor pergunta-se “(em vão provavelmente)” qual a sua pertinência. Certos casos são apresentados como homenagens, “cujo impulso principal é celebrar o poder do seu original” (Leitch, 2007: 96), mas por vezes são considerados “edipianamente invejosos” (Hutcheon, 2006: 7). Em especial em *media* mais técnicos, o *remake* pode ser motivado por um avanço tecnológico que permite expor a história de forma mais eficaz. Mas, a renarração mínima é um exercício raro, porque é difícil que um autor se abstenha de fazer mudanças. Supondo essa possibilidade, haverá pelo menos uma reestilização do original, porque a história é narrada através dos recursos e talento do novo autor.

A base desta categoria é, como a das outras, o que acontece com a história (no caso, é preservada tanto quanto é possível), mas, dentro dela, podemos indicar tipos mais específicos, segundo o tratamento formal dado à obra inicial. As três relações seguintes - mudança de estilo, de modo e de *medium* - são descritas aqui porque são a única modificação de relevo nesta operação, sendo, assim, fáceis de isolar. Mas, elas podem verificar-se em qualquer outra operação, que pode ser caracterizada pelo adjetivo correspondente: por exemplo, renarração mínima *reestilizante* ou continuação *remodalizante*. Este é só um esboço das operações formais mais óbvias, não exaustivo ou exclusivo de outras especificações.

### **a.1. Reestilização**

Em primeiro lugar, a *reestilização* consiste em *renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, noutra estilo*. O “estilo” é entendido como um conjunto de atributos estéticos

particulares e reconhecíveis de um dado autor ou grupo de autores, ou o tipo de linguagem usada (mais elaborada, estilizada ou simples), ou a linguagem de uma dada época, cultura ou subcultura. Os modos e meios (audio)visuais usam uma linguagem mais natural, mas também têm estilos e convenções, como os planos, técnicas de desenho e pintura, montagem, som, iluminação, dança, música, imagem a preto e branco ou a cores, entre muitos outros fatores estéticos. Esta categoria corresponde ao que Genette (1982: 257) denomina de *trans estilização*: “uma reescrita estilística, uma transposição cuja única função é uma mudança de estilo.”

Esta estratégia não exige mudança de *medium*, nem de modo. Quando há mudança de modo ou de *medium*, como as estratégias estéticas são mais ou menos específicas de cada um, pode dizer-se que há sempre reestilização. Mas, o autor da propagação pode tentar preservar, dentro das especificidades do novo meio ou modo, o estilo do original: por exemplo, na passagem de uma obra literária a cinema, teatro ou televisão, pode-se tentar encontrar equivalentes ao estilo literário do original. Ou pode-se tentar recriar num romance um dado estilo visual ou sonoro. Uma grande parte das adaptações de peças de Shakespeare mantém o texto original nos diálogos e, assim, o estilo do dramaturgo. O filme *Sin City* (2005) imita o estilo visual dos *comics* de Frank Miller, em que se baseia. Assim, na passagem para um *medium* diferente, pode-se dizer que há reestilização quando há um claro desvio da estética da narrativa inicial em aspetos que, apesar das diferenças entre os *media*, poderiam ter sido mantidos.

A reestilização mais clara, contudo, ocorre dentro do mesmo *medium*. Isto acontece, por exemplo, quando um autor renarra a história de outro ao seu próprio estilo, mas ela não é frequente, porque essa mudança é quase sempre acompanhada de mudanças na história. Há, contudo, um exemplo até bastante comum: a reescrita de obras literárias clássicas para outras audiências, como estudantes da língua em que está o original. As versões para crianças e jovens muitas vezes contêm mudanças nos conteúdos, mas certas editoras - como a *Longman Simplified English Series* ou a *Penguin Readers* - têm coleções dedicadas a renarrar clássicos da literatura inglesa numa linguagem mais acessível, simplificada, para aqueles que estão a aprender a língua e têm um vocabulário reduzido. A leitura desses clássicos é geralmente difícil porque, para além de alguns terem estilos rebuscados, muitos usam a linguagem da época, já ultrapassada; por isso, reescreve-se as grandes obras da língua (e.g., os contos de Sherlock Holmes de A. C. Doyle), sem fazer alterações à história, usando um vocabulário atual e reduzido e simplificando frases longas ou complexas. Nestas obras, a autoria é atribuída ao autor original e, a título secundário, ao da “adaptação” ou “simplificação” (e.g., Doyle / Laude, 1977; Doyle /

McAlpin, 2000). Os títulos são por vezes reformulados: por exemplo, o conto de Doyle *The Adventure of the Golden Pince-Nez* passa a *The Golden Glasses* (Doyle/McAlpin, 2000: 34ss). Estas simplificações têm a particularidade de incluir imagens, não as ilustrações originais, de Sidney Paget, mas novas ilustrações ou fotografias de adaptações televisivas ou teatrais.

Em cinema e televisão, este tipo de simplificação, só da linguagem, não é comum, mas há renarrações mínimas que mudam o estilo visual e sonoro. O filme *Psycho* (1960), de Hitchcock, é adaptado de um livro, mas o *remake* realizado por Gus van Sant (1998) inspira-se no filme, recriando não só a história, mas a própria textura visual, quase plano por plano. Para além de ter novos atores, o *remake* é a cores, e não a preto e branco, o que pode ser entendido como uma mudança de estilo, ou talvez mais uma mudança de modo, pois a cor, podendo ser usada para fins estéticos, é uma característica semiótica mais geral. Um caso mais elucidativo (ainda que não seja renarração mínima, pois há alterações) é o *remake* de 2010 do filme *The Wolf Man* (1941), que reestiliza a narrativa inicial, não só porque está a cores, mas porque tem uma estética própria. O filme original apresenta efeitos especiais bons na época, mas incipientes à luz da técnica de hoje (ver figuras 3 e 4), o que dificulta a sua apreciação pelo público atual e pode ter originado a renarração. (Como o original é um clássico entre os fãs do terror, é possível que eles não tenham apreciado, ou tenham até rejeitado a renarração. Isso acontece menos em *Psycho*, porque o realizador do *remake* é conceituado. Mas esses são efeitos de interpretação.)



Figura 3 - *The Wolf Man* (1941)



Figura 4 - *The Wolfman* (2010)

Dentro da ficção fã, também há reestilizações. Guerrero-Pico e Scolari (2016: 194) incluem nos *crossovers intergenéricos* os “pastiches transestilísticos”, vídeos que reeditam cenas, em especial o início dos episódios da série *Lost*, segundo a estética de filmes e séries televisivas de décadas passadas, a sua sequência temporal ou banda sonora original. Os autores chamam este exercício de recontextualização, porque ele coloca a história atual no “contexto” de obras antigas, mas o cenário da história não muda necessariamente, só o estilo. Neste modelo,

temos uma categoria de “*crossover*” ou cruzamento, que consiste em cruzar a *história* de duas obras prévias, mas, neste caso, uma das obras só empresta o estilo, pelo que só a outra história é propagada. É preciso notar, contudo, que as mudanças de estilo de que falamos não envolvem mudança de género (e.g., *The Wolfman* continua a ser um filme de terror). Uma mudança de género (e.g., tornar uma história infantil em terror) é uma mudança estética, mas também no conteúdo da história, o que corresponde a uma transformação ou modificação.

### **a.2. Remodificação**

A *remodificação* consiste em *renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, mas noutra modo*. Genette (1982: 323) diz que a “*transmodalização*” é “*todo o tipo de modificação produzida sobre o modo de representação característico do hipotexto.*” Mas, este “*modo*” refere-se à distinção entre contar e mostrar, que são também distintos *media* (literatura e teatro); mas Genette (1982: 244ss) descreve outras modificações entre o estilo e o *medium*: a prosificação (mudança de verso a prosa), a versificação (de prosa a verso) e a transmetrização (mudança de metro poético). Nestes casos, há uma mudança de estilo, mas sobretudo de sistema formal, que tem equivalentes em outros *media*: no cinema, televisão e vídeo, a imagem real (*live-action*), animação ou *stop-motion*, e imagem a cor ou a preto e branco; nas narrativas gráficas, temos a banda desenhada e a foto-narrativa; no teatro, a peça normal, o musical e a ópera. Mudanças a estes níveis equivalem talvez à *transmodalização intramodal* de Genette (1982: 323), a transformação dentro do mesmo modo (*medium*). Num sentido próximo, Scolari (2013a: 247/8) fala em casos em que os fãs renarram uma cena de um filme ou série televisiva através de “*outra estética ou linguagem*”, por exemplo, com brinquedos infantis na técnica de *stop-motion* (uma sucessão rápida de fotografias), ou de *machinima*, gravando a encenação da história em ambientes virtuais, como *The Sims*. Sanders (2006: 19) diz que a adaptação envolve amiúde uma “*transição de um género a outro*”, mas tanto se refere à passagem de filme a romance, por exemplo, que, para nós, são *media* distintos, como “*de drama a musical*”, que são diferentes modos no *medium* do teatro. Estes formatos podem ser chamados de género, linguagem ou modo. Na literatura em prosa, conto, romance e épico são chamados “*géneros*” (e.g., Hutcheon, 2006: 7/8). Eles podem ser equiparados: no cinema, às longas e curtas metragens; na televisão, a telefilmes, séries e minisséries; nas narrativas gráficas, a romances gráficos e tiras. Eles também diferem na estrutura da história, mas a diferença está sobretudo no tamanho, pelo que a mudança de *formato* - como preferimos chamar-lhe - implica o corte ou a ampliação. Não é ao *formato* que nos referimos aqui, nem ao *género* temático (e.g., policial, comédia, romance,

etc.), que, como diz Genette (1982: 323), implica mudança no conteúdo da história. Por *modo*, entendemos os diferentes sistemas de expressão da informação. Eles são, como diz Stam (2000: 69) acerca de géneros como o desenho animado no cinema, específicos do *medium* “porque dependem de atributos especificamente cinematográficos”, mas o desenho animado também pode ocorrer na televisão, ou a poesia na BD, ou a dança num filme.

Esta distinção é muito complexa porque envolve *media* diferentes, cada um com os seus formatos, géneros e modos, pelo que é necessária uma discussão mais aprofundada, que não podemos fazer aqui. Na remodelização de que falamos, há necessariamente uma mudança de estilo, mas um estilo mais convencional e genérico do que o estilo particular de um autor ou corrente, que se prende com o sistema semiótico usado. Por exemplo, há uma diferença entre a representação de uma BD ao estilo de desenho de outro autor (uma *reestilização*), e a sua representação através de fotografias (*remodalização*). É ainda o mesmo *medium*, a narrativa gráfica, mas o sistema de expressão é diferente. Mas, apesar de o modo ser típico de um dado *medium*, a remodelização pode ocorrer entre *media* diferentes: um filme em imagem real pode passar a banda desenhada, ou um poema narrativo ser transformado num telefilme em prosa.

### **a.3. Remediatização**

A *remediatização*, por seu turno, consiste em *renarrar, tanto quanto possível, a mesma história, mas noutro medium*. Genette (1982: 323/4) diz que a *transmodalização intermodal* é a mudança de modo de representação, do modo narrativo (romance) ao dramático (teatro e cinema) ou vice versa: a *dramatização* e a *narrativização*. Outros autores incluem na adaptação a mudança de “género”, como de romance a filme (e.g., Sanders, 2006: 19). Mas, a literatura, o cinema ou o teatro não são nem *modos*, nem *géneros*, e sim *media*, e a operação pode abarcar qualquer *medium*. Guerrero-Pico e Scolari (2016: 188) estendem, por isso, a noção de Genette a “operações de transposição mediática em que as histórias fluem de um meio a outro...”. Se a mudança é de facto no *medium*, o que faz sentido é chamar à operação *remediação*, mas, como este termo se sobrepõe ao de Bolter e Grusin (1999), que representa outro tipo de relação, preferimos usar o nome *remediatização*, apesar de ser mais extenso.

Como nota Jenkins (2011), a adaptação de literatura a cinema implica uma expansão considerável pela adição de elementos visuais. Qualquer artefacto audiovisual adiciona também o som e a música, ou, no processo inverso, há geralmente a adição de comentários do narrador, de pensamentos das personagens, etc. Por esta lógica, os elementos que o novo *medium* não expressa tão bem são geralmente omitidos, ou expressos de outra forma. Certas adições e

omissões deste tipo são inerentes à mudança de *medium*, mas os elementos essenciais à história podem quase sempre, de alguma forma, ser veiculados no novo *medium*. Como vimos no capítulo sobre os *media*, defendemos que cada meio é mais apto a veicular certos tipos de dados, mas um criador talentoso será sempre capaz de comunicar qualquer ideia. A renarração entre *media* diferentes, remediatizante ou intermediática (este é talvez um adjetivo mais confortável), será *mínima* sempre que, apesar das diferenças de *media* e das mudanças inevitáveis, se considere que todos os elementos essenciais da história foram mantidos.

Ora, se a renarração mínima implica não fazer alterações voluntárias à história inicial, a maioria (se não a totalidade) das adaptações de romances a cinema não se qualifica (a não ser que se distribua a história por vários filmes), porque, dada a diferença de extensão, é preciso fazer cortes (e.g., Stam, 2000: 57; Hutcheon, 2006: 37; Thompson, 2003: 75). Leitch (2007: 96) dá como exemplo de “adaptação curatorial” a de *Hamlet* por Kenneth Branagh (1996), que dura quatro horas para evitar cortes, mas ela inclui outras alterações não indispensáveis, como a mudança do contexto. Mas, para Leitch (2007: 96), a “adaptação obsessiva e exaustiva de vinte e três horas” do romance *McTeague* (1899), de Frank Norris, por Eric Stroheim, em *Greed* (1924) é uma “*replicação*”. A duração da primeira versão não é certa, mas este é um caso famoso pois o realizador tenta fazer uma adaptação exata da fonte, acabando com um filme demasiado longo para ser exibido (Abbott, 2008: 114). Ora, a renarração mínima não envolve cortes da história, apesar de poder havê-los nas divagações do narrador ou em elementos formais. As novelizações, por sua vez, geralmente adicionam elementos: não só a narração verbal e descrições, mas também o pensamento das personagens, motivações e até novos eventos, o que também não corresponde a renarração mínima. Mas a adaptação de um conto ou romance gráfico a filme (longa-metragem), ou de um romance a série televisiva já podem qualificar-se, porque a dimensão da história é próxima (e.g., Naremore, 2000: 7; Welsh, 2007: xvii). Ainda assim, é muito difícil achar uma renarração que não faça qualquer alteração: habituado como está a exercer uma atividade criativa, o novo autor tenderá sempre a adicionar as suas próprias ideias. Segundo Stam (2000: 68/9), isto acontece também porque a nova obra é produzida “de acordo com os protocolos de um *medium* distinto”, passando “por uma série de filtros: estilo do estúdio, moda ideológica, restrições políticas, predileções auteuristas, estrelas carismáticas, vantagem ou desvantagem económica, e tecnologia em evolução.”

Mas, a mudança de *medium* não invalida a possibilidade de renarração mínima. Aliás, ela pode até fazer mais sentido do que no mesmo *medium*. Na remediatização, há também

quase sempre uma remodelização, porque o modo de expressão é diferente (exceto em *media* que partilham os mesmos modos, como cinema e televisão), mas, como vimos, um modo tal como aparece num *medium* pode ser mantido noutro. Há também sempre uma reestilização, apesar de se poder tentar manter, dentro das limitações do *medium*, o estilo do original.

#### **a.4. Redisposição**

Podemos ainda acrescentar outra variante da renarração mínima. Para além das questões estéticas, e considerando que a história é composta por elementos que têm uma ordem interna própria, que nem sempre corresponde à disposição em que são expressos, uma renarração pode apresentá-los de forma diferente sem que isso signifique alterar a história. Isto aplica-se a renarrações que alteram a ordem em que os eventos são expostos, ou a forma como são narrados. Quando Genette (1982: 323) fala em *transmodalização intramodal*, o segundo termo refere-se a uma noção de modo diferente, enquanto um dos elementos do *discurso*, como o define anteriormente (Genette, 1995 [1972]: 184): o *modo* (quem vê), que inclui a *focalização*, como distinto da *voz*, a instância narrativa (quem narra). Vimos que a focalização tem implicações no conteúdo da história, porque regula a informação diegética que é expressa. Por isso, a “*transfocalização*”, ou mudança do ponto de vista (Genette, 1982: 341), não se qualifica como renarração mínima. Contudo, mudanças só na *voz* ou narração, ou no *tempo* do discurso, apesar de constituírem uma experiência diferente, não implicam uma alteração à história em si.

Bordwell (2009b: par. 16) dá o exemplo de “reescrever os eventos de *Madame Bovary* na primeira pessoa, do ponto de vista de Charles.” Esta mudança de narrador implica narrar o que ele experiencia, diferentes “factos”, o que constitui também uma mudança de focalização. Isto acontece quando se muda a narração de uma personagem para outra. Mas, a mudança de narrador, ou “transvocalização” nos termos de Genette (1982: 336), pode não implicar uma mudança no ponto de vista, logo, pode constituir uma renarração mínima. Por exemplo, um narrador extradiegético que narra a história pela focalização de uma personagem particular pode ser substituído por essa mesma personagem; apesar de a narração ser mais pessoal, a focalização que seguíamos já era a sua. O caso inverso é o que ocorre quase sempre na passagem de histórias escritas na primeira pessoa para o cinema, televisão ou teatro: os eventos não são narrados verbalmente, ou são-no só parcialmente, mas são mostrados sob o mesmo ponto de vista; isso implica a supressão de comentários do narrador (caso ele os faça), mas eles podem ser sugeridos através de metáforas e técnicas visuais e sonoras, ou verbalizados pelas personagens (e.g., Gaudreault & Jost, 1995: 33, 36; Stam, 2005: 35ss; Bordwell & Thompson,

2010: 95). Podemos, assim, incluir na renarração mínima casos em que a narração é mudada.

A renarração mínima também inclui mudanças na ordem dos eventos, não na ordem cronológica intrínseca (tempo da história), mas na ordem pela qual são narrados (tempo do discurso). Por exemplo, Bordwell (2009b: par. 16) nota que “Charles Lamb renarra as aventuras de Ulisses numa ordem diferente da de Homero...”. Muitas adaptações de livros a filme e ficções fã organizam cronologicamente os eventos, invertidos na obra fonte. Um caso prolífero é o de *Lost* (2004-2010), que, como assenta em saltos temporais constantes, inspira vários exercícios deste tipo. Scolari (2013a: 164) e Mittell (2015: 265) referem *Lost: Flight 815 Crash in Real Time* e *Lost: The Synchronizing*, produções fã que reeditam cenas de vários episódios e temporadas da série, do momento em que o avião da Oceanic Airlines se despenha, por ordem cronológica na estética multi-ecrã da série *24* (logo, são também reestilizações), mostrando o que cada personagem faz nesse momento. Num caso mais extenso, ChronologicallyLost.com, um fã reedita toda a série “por ordem cronológica, em entregas episódicas de 45 minutos” (Mittell, 2015: 266). Scolari (2013a: 245) nota que, nestas “sincronizações”, os consumidores abordam as obras “com uma atitude analítica e respeitosa”. Mittell (2015: 266) lembra que elas servem como paratextos de orientação, pois permitem compreender melhor a relação entre eventos e personagens dispersos. Por essa razão, elas mantêm-se próximas da história, de modo a compreender a sua mecânica e ordem interna, algo impossível se alterassem os factos. O exercício inverso, a “anacronização” dos eventos, é igualmente possível.

Estas formas podem ser subdivididas em várias categorias, mas, para não estender demasiado o modelo, preferimos criar só um termo comum: *redisposição*, que nos parece adequado porque abarca vários tipos de disposição, narração e ordem, e sugere o arranjo dos materiais, sem que haja mudanças à sua natureza. A *redisposição* consiste, então, em *renarrar uma história, dispondo os seus elementos de forma diferente, por outra ordem ou através de técnicas diferentes, mas de modo que os factos ficcionais não sofram alterações*.

### **b. Redução**

Como vimos, a renarração mínima não admite cortes significativos aos elementos da história, mas certas renarrações, mantendo-se próximas, realizam esses cortes. Quase todos os autores da área da adaptação falam sobre esta operação, ainda que muitos não a definam. Leitch (2007: 99) apelida-a de *compressão*. Stam (e.g., 2000: 66; 2005: 31) fala em *seleção* (sem especificar). Hutcheon (2006: 171), no eixo de práticas intertextuais, coloca a seguir às traduções as “condensações e bowdlerizações ou censuras em que as mudanças são óbvias,



deliberadas e de alguma forma restritivas.” Genette (1982: 263), por seu turno, fala na operação oposta ao “aumento”, a “*redução*”, que consiste em “encurtar” a narrativa; estas operações são ditas “*puramente quantitativas*”, porque são “*a priori* puramente forma[is] e sem incidência temática”, apesar de que um texto “não pode ser nem reduzido nem ampliado sem sofrer outras modificações mais essenciais à sua textualidade própria; e (...) à sua idealidade específica.” Optando pela nomenclatura de Genette, definimos a *redução* como *renarrar uma história tão proximo quanto possível, mas com omissões*. Dentro da *redução*, Genette (1982: 263ss) descreve quatro formas mais específicas: a excisão, a concisão, a condensação e o sumário (*digest*), que se prendem muito com a textualidade própria da literatura. O tempo não sobeja para especificar muito as variações possíveis, mas descrevemos brevemente três principais.

### **b.1. Condensação**

O que chamamos aqui de *condensação*, a forma mais lógica de *redução*, consiste em *renarrar uma história de forma resumida, omitindo elementos menos importantes para a intriga*. Isto implica cortar ou simplificar não só partes mais descritivas (textuais, visuais ou sonoras) ou comentários do narrador (caso existam), portanto, elementos que não fazem mover a intriga, mas também alguns eventos e, porventura, personagens e locais. O termo *condensação* é usado por Hutcheon (2006: 171). Genette (1982: 271, 279/80) fala, num sentido próximo do nosso, de dois exercícios: a *concisão* e a *condensação*; o primeiro consiste em “encurtar um texto sem lhe suprimir qualquer parte tematicamente significativa, mas reescrevendo-o num estilo mais conciso”, procedendo “frase a frase”. Este tipo corresponde, então, à *renarração mínima*, pois a história não é cortada, só o texto. A *condensação*, essa sim, é uma síntese ao nível da “significação”, da “estrutura de conjunto” que o novo autor recorda, e não dos detalhes do texto; é o que geralmente se chama de “condensado, encurtado, resumo, sumário, ou (...) *contração de texto*” (Genette, 1982: 271, 279/80). Genette (1982: 280) inclui aqui os resumos descritivos de obras, mas assume que a sua função é sobretudo “didática: extraliterária e metaliterária”. Nós não falamos de resumos metatextuais, como os que aparecem em enciclopédias, artigos jornalísticos ou análises académicas, que incluem comentários externos, mas de *condensações*, *renarrações* da história que a tornam mais curta. Assim, os termos *condensação* e *contração* são igualmente adequados. É o que Genette (1982: 283/4) chama de *digest*<sup>33</sup>: um texto que não é metatextual, antes “se apresenta como uma história perfeitamente autónoma, sem referência ao seu hipotexto (...). Em suma, o *digest* conta à sua maneira, necessariamente mais breve (é a

---

<sup>33</sup> Mantemos o termo original, porque a tradução (*resumo* ou *sumário*) se confunde com as outras noções.

sua única restrição), a mesma história que a narrativa ou o drama que resume”.

Isto significa que as adaptações de romances da cinema, caso cortem ou reduzam alguns dados da história mas não façam outras alterações não exigidas pela mudança de *medium*, constituem condensações. Scolari (2013a: 71), no âmbito das produções dos fãs, fala de vídeos distribuídos em canais *online* como o YouTube que são resumos de episódios de séries de televisão, podendo, assim, qualificar-se, desde que não sejam metatextuais.

### **b.2. Seleção**

Podemos sugerir outra forma de redução, mais extensiva, inspirada nas recapitulações que os fãs produzem e publicam antes do início da nova temporada de uma série televisiva, para resumir, em poucos minutos, a história exibida até aí, que, com o intervalo temporal, pode já ter sido esquecida; elas também podem ser produzidas pelos produtores, como as recapitulações que costumam figurar no início de cada episódio, quando a linha da história é contínua (e.g., Scolari, 2013a: 164; Mittell, 2010: 82ss; 2015: 266). Scolari (2013a: 245) diz que “o formato é quase sempre o mesmo: enquanto passam imagens das cenas principais de cada temporada, uma voz em *off* relata os eventos mais destacados da história.” Isto significa que a redução é feita não tanto por *condensação*, mas mais por *seleção* de cenas capitais que ilustram os principais nós da intriga, reconstituindo o essencial da história. Mittell (2010: 95/6) dá exemplos como *The Seven Minute Sopranos* ou *Lost in 8:15*. Esta operação é também usada nos *trailers*, antecipações ou *previsões* de um filme em estreia, que escolhem alguns momentos capitais que revelam os principais conflitos, para estimular a curiosidade, mas sem resumir a história toda. Falamos em *trailers* no cinema, mas outros *media* também produzem previsões: nos livros e nos videojogos, paratextos na contracapa, na televisão, os anúncios ou *promos*. Estas previsões podem ser muito simples, como um *teaser*: por exemplo, antes da estreia do filme *The Matrix* (1999), são publicados em vários *media* anúncios que perguntam só “O que é a Matrix?”, deixando os consumidores em frenesim pela resposta (Jenkins, 2006a: 94). Os fãs criam muitas vezes também resumos críticos ou paródicos, mas eles não se enquadram aqui, porque são transformativos. A operação patente nas recapitulações e previsões de que falamos é a *seleção: renarrar brevemente uma história, através de uma seleção reduzida de eventos capitais*.

As recapitulações e as previsões, tanto oficiais como dos fãs, são constituídas (as verbais) ou acompanhadas (as audiovisuais) por um resumo verbal, que tem muitas vezes um carácter extradiegético e metatextual, até paródico, ainda que afetuoso (Mittell, 2010: 95/6; Scolari, 2013a: 245), o que as exclui como propagações. Por outro lado, muitas narrativas

também incluem este tipo de comentários, como os do narrador sobre a narrativa (geralmente dada como factual), ou os anúncios de cenas dos próximos episódios e recapitulações nas séries. A recapitulação pode, para Mittell (2015: 262), ser um resumo escrito ou estar sob outras formas, como uma “lista cronológica de eventos”, que não pode ser considerada uma propagação. Sugerimos, então, que as recapitulações e previsões sejam incluídas nas reduções quando têm um formato narrativo (mesmo que tenham alguns comentários extradiegéticos pontuais), como faz Scolari (2012: 56-8), que inclui os *recaps*, *trailers* ou “espreitadelas” nos “textos comprimidos”. Caso eles sejam sobretudo comentários e não narrativos, sugerimos que sejam considerados paratextos de orientação, como diz Mittell (2015: 266).

### **b.3. Excisão**

Outro tipo de redução é o que chamamos, à imagem de Genette, *excisão*: *renarrar uma história ou mesmo transcrever a narrativa, com o mesmo grau de pormenor, mas omitindo certos elementos ou passagens considerados moral, ideológica ou criativamente desadequados*, para todos os segmentos da audiência ou apenas um. É aquilo a que Hutcheon (2006: 171) se refere quando fala em censuras e, em parte, o que chama de “bowdlerizações” e, Stam (2005: 43), de “normalização estética”, na medida em que estas formas incluem uma “purga” de elementos polémicos e anti-hegemónicos. A censura assenta geralmente na manutenção do texto em geral, mas amputando elementos pontuais moral ou ideologicamente reprovados, ou desadequados para certas audiências, como crianças e jovens. A excisão pode igualmente omitir elementos indesejados, por exemplo, estéticos, ou difíceis de compreender. Genette (1982: 264, 270) nota que a excisão de uma obra “sem outra forma de intervenção” constitui o modo de redução “mais simples, mas também o mais brutal e mais atentatório à sua estrutura e à sua significação”; “o atentado não acarreta inevitavelmente uma diminuição de valor: pode-se eventualmente ‘melhorar’ uma obra suprimindo-lhe cirurgicamente alguma parte inútil e portanto incómoda”, mas é uma “redução por *amputação*”; quando ela tem uma “função moralizante ou edificante”, como quando se destina a crianças, o autor chama-lhe *expurgação*. Nós abarcamos no termo *excisão* todos os exercícios que envolvem renarrar uma história ou “transcrever” o texto, omitindo só certos elementos, considerados desadequados por qualquer motivo.

### **c. Ampliação**

A redução tem como inverso lógico o aumento (Genette, 1982: 263; Scolari, 2013a: 165; Leitch, 2007: 99). Ele é, porém, uma operação diferente: apesar de a redução exigir talento para escolher os dados mais relevantes a preservar e os que podem ser cortados sem

que a narrativa deixe de fazer sentido, na ampliação, é preciso criar nova história, um trabalho criativo de outra ordem. Genette (1982: 341) também o diz: no aumento, “a própria intenção parece mais complexa, ou mais ambiciosa”, porque é preciso “juntar texto, e portanto sentido”.

Há duas formas de aumentar uma história. Genette (1982) chama-lhes “continuação” e “aumento”. Na continuação, a nossa *expansão*, a história inicial não é repetida, são narrados novos eventos ou uma nova história que a complementam. Por outro lado, muitos teóricos da adaptação falam em *amplificação*, ou *ampliação*, referindo-se a adaptações que renarram a história e também adicionam material. Sanders (2006: 18) diz que a adaptação “pode (...) ser um procedimento amplificador dedicado à adição, expansão, acreção e interpolação...”. Stam (e.g., 2000: 68, 71/2) inclui a amplificação, ou adição de eventos e outros elementos narrativos, entre as várias operações que podem estar presentes numa adaptação. Leitch (2007: 99) chama-lhe *expansão*. Nós falaremos de *ampliação*, para a diferenciar da *expansão*, e definimo-la como *renarrar uma história de forma próxima, acrescentando eventos e outros elementos diegéticos*. Esta é uma categoria híbrida, que combina renarração e expansão: renarra os mesmos eventos (e outros dados), mas amplia-os ou acrescenta outros novos, enquanto a expansão não envolve renarração (exceto pontualmente, para recapitular). É claro que, como diz Saint-Gelais (2011: 168/9), os elementos adicionados têm de ser coerentes, caso contrário, o mundo ficcional (mesma versão) não será ampliado, mas transformado.

Ampliação é o que acontece geralmente na novelização. Apesar de ser muitas vezes depreciada (e.g., Cartmell, 2002: 144; Baetens, 2010: 227), ela tem um grande potencial porque permite ampliar a história do filme ou série inicial, adicionar eventos, explicar passagens pouco claras, as motivações e pensamentos das personagens, o ponto de vista das secundárias e revelar o contexto da história, *backstories* da intriga ou das personagens (e.g., Mittell, 2015: 296/7). Hutcheon (2006: 118/9) diz que, segundo os *posts* na Internet, “os fãs de filmes apreciam as suas novelizações porque elas fornecem” informação adicional sobre a história. Mittell (2015: 296/7) concorda que as novelizações permitem adicionar informações “que são muito mais fáceis de expressar pela palavra escrita...”. Na nossa opinião (contrária à de Cartmell e Baetens), um bom exemplo desta forma é *The Piano* (1994), a novelização do filme (1993), que acrescenta, por exemplo, a infância da protagonista, Ada, ou o contexto da cultura Maori, da Nova-Zelândia, enriquecendo assim a história. Alguns eventos adicionados provocam pequenas incoerências: por exemplo, no filme, quando Flora, filha de Ada, chega a casa do amante da mãe (Baines) para lhe entregar o dedo decepado desta, a mando do padrasto, Baines está

prostrado na cama, pensando ter sido rejeitado; no livro, ele só chega a casa depois da menina, e está feliz, porque se acrescenta a cena em que ele descobre a tecla de piano com a promessa de amor de Ada. Mas, estas são mudanças mínimas, e possivelmente não notadas pelo recetor.

Mas a ampliação não é exclusiva da novelização. Leitch (2007: 99) diz que, apesar de isso ser menos frequente, “um número surpreendente de filmes tem sido moldado a partir de contos”, alguns até de músicas, exigindo ampliação. Hutcheon (2006: 118) diz que o mesmo ocorre em narrativas na rede e filmes sobre videogames. As adaptações de literatura a meios visuais acrescentam o aspeto estético dos existentes (e.g., Jenkins, 2011). Esta é talvez a razão que faz com que os fãs de romances, por muito que antecipem que a adaptação filmica será pior, vão consistentemente vê-las. As refocalizações que renarram proximamente a história, retratando os mesmos eventos sob o ponto de vista de outra personagem, se mantiverem a coerência entre as duas versões, são também ampliações, porque acrescentam uma nova visão sobre os eventos. Este é o tipo de adaptação que leva autores que têm uma conceção estrita do *transmedia storytelling* a incluir as adaptações. Por exemplo, Dena (2009: 153) e Jenkins (2009a; 2009b) aceitam incluí-las porque há adaptações que expandem fios narrativos.

Dentro dos *aumentos*, Genette (1982: 298ss) identifica três tipos: *extensão*, *expansão* e *amplificação*; a *extensão* é a “ampliação por adição massiva”, geralmente feita, ao contrário das outras formas, por “contaminação”, ou seja, adicionando elementos de outras narrativas. Isto significa que podemos identificar dois tipos específicos, segundo a origem do novo material.

### ***c.1. Ampliação por cruzamento ou cruzada***

Em primeiro lugar, o que chamaremos de *ampliação por cruzamento* ou *cruzada*, aproxima-se de outra forma de que falaremos na extrapolação: o *cruzamento*, que significa, como o termo sugere, a produção de uma nova narrativa cruzando várias narrativas iniciais. Muitos destes casos cruzam histórias ou personagens de culto na cultura popular, sem qualquer ligação, pelo que o exercício é transformativo. Mas ocorre também que o cruzamento se dê por renarração coerente, adicionando elementos de outras obras do mesmo autor sobre o mesmo mundo. Definimos este exercício como *renarrar uma história de forma próxima, ampliando-a através da adição de elementos de outras narrativas sobre o mesmo mundo ficcional, ou renarrar várias dessas histórias numa narrativa só*. Isto corresponde à “extensão” de Genette (1982: 298ss, 303), uma “mistura em doses variáveis de dois (ou vários) hipotextos”.

Quando a renarração incide sobre uma história particular e adiciona elementos de outras, é muitas vezes porque a história principal é curta, e por isso é preciso mais material.

Como diz Hutcheon (2006: 19), as “adaptações de contos têm tido que expandir o seu material fonte consideravelmente”, aproveitando dados de outros contos do mesmo autor sobre o mesmo mundo. A ampliação pode renarrar uma história principal e complementá-la com dados de outras ou cruzar várias com o mesmo peso, onde “a contaminação é (...) demasiado bem equilibrada para que se possa dizer qual das duas ações amplifica a outra” (Genette, 1982: 303). Nas adaptações de Alice, este tipo de ampliação é comum. Lewis Carroll escreveu *Alice in Wonderland* (1986 [1865]) e a sequência *Through the Looking Glass* (2010 [1872]). Cada livro é curto para dar origem a um filme, e são só duas histórias, o que não chega para uma série filmica substancial. Assim, o habitual é renarrar-se uma história só composta por dados dos dois livros, como ocorre na adaptação realizada por Tim Burton, *Alice in Wonderland* (2010), apesar de este não ser uma ampliação coerente, mas um cruzamento transformativo, como veremos.

As histórias de um mesmo autor são, em regra, consideradas coerentes, porque são vistas como pertencendo ao mesmo mundo ficcional; juntá-las faz sentido. Mas, no caso de as histórias serem de autores diferentes, ou do mesmo, mas aparentemente não pertencentes ao mesmo mundo ficcional, a ampliação possivelmente não será vista como coerente. A nossa abordagem não exclui essa possibilidade, desde que as duas histórias façam sentido, mas essa decisão é sempre um efeito de interpretação e de consenso entre interpretantes.

### **c.2. Ampliação por criação**

Por outro lado, o tipo de ampliação mais usual é a ampliação pela adição de elementos originais, ou seja, criados pelo autor da propagação. Chamar-lhe-emos *ampliação por criação*, que consiste em *renarrar uma história de forma próxima, ampliando-a através de elementos coerentes criados originalmente para o efeito*. O segundo tipo de aumento referido por Genette (1982: 304), a *expansão*, é “um tipo de dilatação estilística”, através do aumento do texto, das frases do hipotexto. Ora, não havendo adições à história, não consideramos que há ampliação efetiva, como no caso da concisão não há redução. O terceiro tipo de Genette (1982: 306ss), a *amplificação*, parece-nos confuso, porque o autor fala em adições “metadieéticas” e “extradieéticas”, e inclui as formas anteriores de aumento, mas descreve-as de forma diferente. Útil parece-nos a ideia de “desenvolvimento diegético”, que inclui “dilatação dos detalhes, descrições, multiplicação dos episódios e das personagens secundárias, dramatização máxima de uma aventura (...) pouco dramática”; por vezes, a amplificação consiste em explicar as causas, o “como”, a “motivação psicológica” (Genette, 1982: 309, 312). Casos deste tipo são as novelizações de que falámos acima. Na adaptação do romance *The Hobbit* (2012 [1937]),

como a história é distribuída por três filmes (2012, 2013, 2014), é necessário acrescentar material, como a perseguição da comitiva de Bilbo e dos Anões por Azog, o Gnomo (que expande uma mera referência no original), o concílio dos feiticeiros contra a ameaça de Sauron (que funciona como explicação dos eventos de *Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003)) ou o romance entre a elfa Tauriel e o anão Kili. Estes filmes, contudo, para além de evidenciarem uma relação sistémica e não básica, fazem alterações significativas à história original.

#### **d. Renarração próxima**

A última categoria de renarração coerente é a *renarração próxima*, que definimos como *renarrar uma história, com algumas alterações aos seus elementos (eventos, personagens e cenário), mas pouco significativas de modo que se pode dizer que é, grosso modo, a mesma história*. A operação assemelha-se à *tradução tradicional* de Cahir (2006: 16/7), e à *adaptação próxima*, de Desmond e Hawkes (2006: 3, 44), que não têm uma categoria correspondente à nossa renarração mínima, começando logo por esta, que admite algumas alterações. Noção idêntica é o *ajuste* de Leitch (2007: 97-100), “de longe a abordagem mais comum à adaptação (...), através da qual um texto anterior promissor é tornado mais adequado a filmagem por uma ou mais de uma larga variedade de estratégias”; outras categorias do autor são próximas, como a *liberação/encarnação*, *correção* ou *realização pictórica*, mas assentam em outros critérios.

Uma renarração próxima pode envolver qualquer uma das operações específicas anteriores: reestilização, remodelização, remediação, redistribuição, reduções e ampliações e ainda alterações pouco significativas aos “factos” da história, que se considera que não a alteram no essencial, porque é mantida quer a mesma estrutura, quer o sentido aproximado. Isto significa que a maioria das adaptações que procuram ser (ou parecer) “fiéis” cai nesta categoria, não só porque muitas vezes é preciso fazer cortes ou adições, mas também porque quase todas fazem alterações à história que não são inevitáveis devido à mudança de *medium*; aliás, em muitas, não há mudança. Os cortes e adições serão de eventos satélites, pois, se os nucleares forem mudados, a história será diferente. Thompson (2003: 75) lembra que “mesmo romances populares *mainstream* têm frequentemente intrigas e personagens mais complicadas do que um filme é capaz de manejar”; por isso, adaptações “hábeis” eliminam linhas de intriga menores por forma a poderem focar-se nas principais. Os fãs inveterados da obra inicial podem ver esses cortes como amputações, mas tanto estes como outros recetores podem entender que a história, em termos globais, é a mesma ou muito próxima. Para reconstruir o mundo ficcional, temos de fazer alguns ajustes à versão que conhecemos, mas as sobreposições excedem os

desvios e verificam-se nos elementos principais. Como somos capazes de preencher falhas, é possível suprimir cenas da narrativa inicial sem que se perca (toda) a informação, já que as suas consequências podem ser patentes na cena seguinte, permitindo inferi-las (por exemplo, não é preciso narrar uma discussão para indicar que ela existiu, se na cena seguinte as personagens estão de relações cortadas) (*vide* M. Sousa, 2012: 97/8). Como diz Prince (1982: 96) sobre uma só narrativa, “numerosos eventos são suprimidos porque podem ser reconstruídos graças ao contexto.” No caso das adições, também é possível que a história seja vista como próxima, sobretudo se estenderem elementos já sugeridos na fonte. Certos detalhes podem ser alterados, por exemplo, uma ideia importante expressa pelo narrador na obra inicial pode ser expressa por uma personagem. Para Klein (1981: 9/10), as alterações não implicam a perda da fidelidade, se mantiverem o “espírito e género do texto literário”. Naturalmente, o “espírito” (os elementos essenciais para cada um) é um efeito de interpretação, mas pode haver consenso.

As mudanças realizadas são muitas vezes classificadas segundo a intenção, o objetivo que o autor visa cumprir, o que não corresponde aos nossos critérios de distinção, mas, na categoria da modificação, avançaremos algumas sugestões dos motivos mais comuns. As mudanças críticas ou paródicas, por exemplo, não encaixam nesta operação porque implicam uma mudança de sentido significativa, mas pode haver pequenas mudanças *casuais*, *criativas* e *hegemónicas*. As casuais não são comuns nas renarrações literárias, nem nas desenhadas, porque estes modos permitem manipular todos os elementos livremente, mas nos meios baseados em imagem real, apesar da evolução dos efeitos especiais, há mais restrições. Por exemplo, uma personagem com certas características físicas num livro pode ser representada por um ator com características diferentes, porque não há nenhum parecido. As mudanças criativas podem envolver, por exemplo, dar mais proeminência na história a uma personagem porque o ator que a representa é uma estrela (e.g., Leitch, 2007: 100/1), ou à ação porque ela é mais apelativa no cinema ou teatro, ou à vida interior das personagens porque se pode discorrer sobre ela facilmente num romance, e por aí fora. As mudanças a que chamamos hegemónicas consistem em tornar a história menos polémica, difícil ou desagradável, logo, mais apta a agradar a um público alargado, o que Stam (2005: 43) chama de “normalização estética”. Na nossa opinião, a operação inversa, tornar a história mais polémica ou difícil, tenderá menos a ser vista como coerente, porque desagradará a muitos recetores (a corrente dominante). Mas isso é um efeito de leitura, e nada impede que tal renarração seja vista como próxima.

Leitch (2007: 100) inclui nos ajustes as *atualizações*, em que a história é aproximada à



cultura atual, mas quando o cenário é alterado, entendemos que há uma modificação demasiado significativa para ser coerente. É toda a base da história que é alterada. Contudo, como há uma maior proximidade à cultura da audiência, que lhe soa menos estranha que a da obra inicial, é possível que a renarração seja vista como coerente, apesar de não o ser. Casos dúbios são aqueles em que há só uma atualização da “sensibilidade”: para Leitch (2007: 100), certas adaptações mantêm-se fiéis ao vestuário e cenários da época, mas “exibem uma sensibilidade distintamente modernista.” McFarlane (1996: 9) explica que, por vezes, as adaptações dão a sensação de serem fiéis, mas, na realidade, fazem alterações significativas, como tentar retratar mais fielmente o contexto histórico do que do *texto* original. A classificação nestes casos depende especialmente de efeitos de interpretação.

Outros exemplos de renarração próxima são as adaptações filmicas *Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003). Apesar de serem muito próximas dos originais, elas não são renarrações mínimas, mas próximas. Cada filme é uma renarração da história de um dos livros de Tolkien (2001 [1954]; 2002 [1954]; 2003 [1955]). A sequência global dos eventos é a mesma, as personagens principais são mantidas com os mesmos traços, os cenários são materializados, mas são globalmente tomados como coerentes, mas os fãs inveterados dos originais não deixaram de identificar - nem hesitaram em reclamar publicamente - a existência de mudanças factuais significativas: por exemplo, nos originais, os elfos não participam na batalha de *Helm's Deep*, nem o exército fantasma participa na batalha em Minas Tirith, como acontece nos filmes; o encontro dos Hobbits com Tom Bombadil é eliminado e Arwen assume um papel de guerreira que não tem nos originais (Long, 2007: 22; Scolari, 2013a: 47; Klastrup & Tosca, 2013: 191). Long (2007: 22) diz que estas mudanças estão ligadas às diferenças entre *media*:

Tom Bombadil foi excisado do filme devido a restrições de tempo, enquanto que as batalhas com os elfos e exército fantasma foram provavelmente acrescentadas para tirar partido da oportunidade para espetáculo provida pelo *medium* do cinema (e um orçamento saudável para efeitos especiais).

As questões de tempo e de orçamento são bons exemplos de alterações casuais e, a da aptidão do cinema para retratar batalhas espetaculares, de alterações criativas. Ainda assim, mesmo dentro das comunidades de fãs de Tolkien e dos que conhecem as narrativas iniciais, muitos dirão que se trata de uma renarração próxima, porque apesar de não permitirem uma sobreposição exata, são muito fiéis ao “espírito” e atmosfera.

Outros casos considerados menos “fiéis” podem também ser classificados como

renarrações próximas, mas isso dependerá da medida em que o avaliador acha que eles preservam o “espírito” da fonte. Mesmo em termos teóricos, por exemplo, a tipologia de Sanders (2006: 21/2) é muito mais “permissiva” do que a nossa, pois inclui na adaptação (coerente) o *comentário*, que revê a ideologia do original, e a *analogia*, que muda todos os elementos da história ao ponto de ela quase não ser reconhecível. Por outro lado, algumas renarrações fazem, objetivamente, poucas mudanças, mas podem não ser consideradas próximas. Por exemplo, a adaptação de John Ford (1942) de *Grapes of Wrath* (1941), o romance de John Steinbeck, para além dos cortes (inevitáveis dada a extensão do romance), o filme faz só uma modificação de nota: a ordem de um evento. Esta não é uma *redisposição*, pois o evento não é *narrado* noutra ordem, mas *mudado cronologicamente* de lugar na história: no livro, há uma estada da família Joad num campo de asilo onde, após uma série de provações, conseguem trabalho e alcançam um mínimo de conforto, mas depois continuam as provações, fome, exploração, injustiças e catástrofes naturais. Na nossa opinião, no final, ficamos realmente com a sensação de *ira* de que fala o título, ao perceber que a história acaba sem fim à vista para as provações. Mas, no filme, essa estada passa para o final, pelo que temos um final feliz, que conforta em vez de revoltar. Esta é a nossa visão pessoal, que nos faz desconsiderar esta renarração como próxima porque subverte a ideia que é para nós essencial. Mas, a mudança concreta é mínima; outros podem ver o exercício como coerente. Isto prova que a decisão não é tomada pela *quantidade* de mudanças, mas pela sua *importância* para a “sintaxe” da narrativa (Saint-Gelais, 2011: 167), pela fidelidade percebida às *chaves de interpretação* de cada um.

### **B. Renarração Transformativa ou Transformação**

Quanto mais a renarração se distancia da obra inicial, mais ela se enquadra noutro grande tipo, a *renarração transformativa* ou *transformação*, que consiste em *renarrar a história de uma narrativa anterior, mas transformando de forma significativa alguns dos seus elementos*. Como vimos, para Hutcheon (2006: 39), até reinterpretações que fazem mudanças significativas à história são “adaptações no sentido em que são envolvimentos críticos e criativos estendidos com [esse] texto particular.” A sequência de eventos global é mantida e reconhecida como a mesma, por isso se diz que é uma renarração, mas não é possível reconstruir a mesma versão da história, e sim uma versão alternativa. Como vimos no início do capítulo, a história não deixa de ser reconhecível. O que se cria neste tipo de exercícios é uma versão diferente do mesmo mundo ficcional, ou, mais especificamente, uma versão diferente *da mesma história*.

A transformação corresponde: à segunda categoria de adaptação de Klein (1981: 10), “ret[er] o núcleo da estrutura da narrativa ao mesmo tempo que reinterpreta significativamente ou, em alguns casos, desconstrói o texto fonte”; segundo McFarlane (1996: 197/8, 10/1), às adaptações mais radicais, que veem a fonte como “matéria-prima”, onde o critério da fidelidade não se aplica; e ainda à *apropriação* de Sanders (2006: 26), que é uma “viagem mais decisiva para longe da fonte informante em direção a um produto e domínio cultural totalmente novo.” Incluímos, contudo, aqui exercícios que esta autora inclui na adaptação (nossa renarração coerente), como a analogia e o comentário. Outra categoria equivalente é a tradução *radical* de Cahir (2006: 17, 26), que “remodela o livro de formas extremas e revolucionárias tanto como meio de interpretar a literatura como de fazer o filme uma obra mais plenamente independente”; a autora admite que isto também acontece dentro da literatura, mas acha que, para quem conhece o original literário, esta é a “tradução filmica menos atrativa”. A autora revela assim predileção pela fidelidade, mas aparentemente só na passagem de literatura a cinema. Ora, a prática demonstra que este exercício, em qualquer arte e entre elas, é potencialmente tão fértil quanto a renarração próxima (ou até mais). A categoria da *adaptação intermédia* de Desmond e Hawkes (2006: 3, 44) pode encaixar neste grupo, porque os autores não especificam a importância dos elementos que são mantidos, omitidos ou acrescentados; mas a categoria mais próxima da nossa transformação é a *adaptação livre*, onde “a maioria dos elementos da história do texto literário são abandonadas no filme e a maioria dos elementos no filme são substituídos ou adicionados”, de modo que o texto literário é usado como “ponto de partida”.

A forma mais objetiva de perceber as modificações realizadas é, como vimos, notando os elementos que foram omitidos, adicionados ou alterados (e.g., Desmond & Hawkes, 2006: 46/7; Stam, 2005: 34). Saint-Gelais (2011: 168/9) sublinha que a adição não corresponde à expansão, porque “o enxerto de novos elementos conduz à revisão da história original”; a diferença está em que o elemento adicionado não é uma elipse na narrativa inicial, porque é demasiado importante para que pudesse ter sido omitido, logo, deduz-se que não existia no mundo ficcional inicial; o autor nota ainda que alguns defendem que a operação contrária, a subtração, é incapaz de gerar uma versão incompatível da história, porque constitui só uma versão abreviada do original, e que o leitor irá completar as partes em falta, mas, se ela incidir sobre elementos essenciais da história, a renarração será vista como transformativa. O autor dá o exemplo de *Mémoires de Mary Watson* (1980). John Watson é geralmente visto culturalmente como solteiro e vivendo com Sherlock, mas, nas obras originais, logo na segunda, *The sign of*

*the four* (2009 [1890]), ele conhece Mary Morstan, apaixona-se e, algum tempo depois, casa-se. A propagação de que fala Saint-Gelais (2011: 170), recapitula a história de Mary com Watson e Holmes, mas, para além de outras alterações, omite, por exemplo, a participação do polícia Athelney Jones na investigação do caso; este facto não é nuclear, mas a história é narrada como se não tivesse ocorrido, o que implica a sua “eliminação da diegese”. Esta propagação renarra passagens de vários contos iniciais, mas não é, dadas as omissões, uma renarração coerente, e sim uma transformação. Na renarração coerente, alguns elementos podem ser omitidos, mas se são dados como nunca tendo ocorrido, a nova narrativa não permite reconstituir a mesma linha de causalidade. Exceto, é claro, se o recetor não considerar esse elemento essencial.

A substituição, por seu turno, é a operação mais apta a criar transformações. Para Saint-Gelais (2011: 171), ela é uma “operação mista que consiste em suprimir tal elemento (evento, propriedade de personagem, etc.) e em adicionar um outro que ‘toma o seu lugar’”, como, no caso anterior, a “‘revelação’ de que o ‘verdadeiro’ nome de Holmes é Jeremy e não Sherlock”. Saint-Gelais (2011: 171) nota que há uma substituição deste tipo nos originais de Doyle, mas tem “possibilidades de sucesso claramente melhores”, porque “é conduzida pelo próprio autor”. Em *The Final Problem* (2009 [1893]), Holmes luta contra o seu arqui-inimigo, o Professor Moriarty, e ambos caem das cataratas de Reichenbach, sendo dados como mortos (porque Doyle, o autor, queria acabar com a série, como vimos); mas, em *The Empty House* (2009 [1903]), Holmes reaparece, argumentando que se segurou às rochas ao cair, e como era perseguido por um aliado de Moriarty, andou escondido durante dois anos até achar ocasião para o apanhar. A alteração é coerente, na medida em que é justificada, mas este tipo de alteração geralmente só é considerada canónica, e integrada como “facto” na continuidade do mundo ficcional, se for feita pelo autor original. Como vimos, só as alterações não justificadas, ou não “autorizadas”, são vistas como incoerências ou transformações.

A transformação dá geralmente origem ao que chamamos de *versões*, mas pode originar desvios mais radicais da história inicial, onde a estrutura não é a mesma mas há renarração massiva, ou em que se mantém só a estrutura abstrata. Estes casos estão no limite do nosso objeto, a propagação, se não fora dele, mas, como suscitam dúvidas, achámos necessário discuti-los. Eles obrigam-nos, contudo, a rever a noção anterior de transformação, que se aplica sobretudo ao primeiro tipo, as versões. A transformação consiste, então, em *criar uma narrativa que renarra ou inclui renarração extensiva de uma ou várias histórias anteriores, com mudanças significativas ao nível das personagens, eventos e/ou cenário.*

### **a. Versão**

A variante mais linear da transformação, então, é a *versão*, ou seja, *renarrar uma história (mesma sequência de eventos), com mudanças significativas ao nível das personagens, eventos e/ou cenário*. Para Saint-Gelais (2011: 139), nas versões, a transficção tenta *substituir* a ficção inicial, “dando-se desde o início como uma outra versão”. A história sobrepõe-se à inicial, visando renarrá-la, mas com pontos de afastamento significativos. Saint-Gelais (2011: 140) diz que operações deste tipo “infligem a esta história uma alteração de alguma consequência, por exemplo dando a estas personagens um ‘destino’ diferente daquele que era o seu.” As alterações, omissões e adições de que falámos são operações pontuais, logo, precisamos de um critério para distinguir tipos de transformação que possam gerar textos completos: achamo-los nos elementos da história que são alterados, não só os eventos, cenário e personagens, mas também a interpretação (conotação) e a focalização. Estes elementos não são, naturalmente, isolados: mudando um deles, os outros necessariamente sofrerão alterações. Mas podemos identificar exercícios onde o movimento mais claro se centra num deles mais do que em outros.

#### **a.1. Recontextualização**

Um elemento da história frequentemente alterado é o cenário (ou contexto). Como *recenarização* não soa bem, falamos em *recontextualização*: *renarrar aproximadamente a mesma história, mas mudando o cenário temporal, espacial e/ou cultural da história*. Stam (2000: 68) fala das operações de *atualização* e *reculturalização* e, Sanders (2006: 20), de *transposição*, que consiste, entre outras coisas, em “relocalizar” a fonte “em termos culturais, geográficos e temporais.” Hutcheon (2006: XVI, 170) fala em “*transculturação* ou *indigenização* através de culturas, linguagens e história, [onde] o significado e impacto das histórias podem mudar radicalmente”; diz também que “os *remakes* são invariavelmente adaptações por causa das mudanças no contexto.” Nem todos os *remakes* fazem essa mudança, mas muitos sim. A Rede Globo, por exemplo, tem feito *remakes* de telenovelas antigas, que, em regra, situam a história no presente, mas, como é costume adequar a história às preferências do público (e.g., Zagalo e Gouveia, 2008: 2216), a história costuma sofrer outras alterações. Genette (1982: 341, 343) chama *transposição diegética* à “mudança da diegese”. Aqui, ao contrário do que faz antes (Genette, 1995 [1972]), o autor chama *diegese* só ao “universo espaço-temporal” da história, ou seja, o cenário, de modo a poder diferenciá-lo da ação; neste sentido, “uma ação pode ser transposta de uma diegese para outra, por exemplo, de uma época a outra, ou de um lugar a outro”, ou ainda para outro “*milieu social*” (Genette, 1982: 341-3). Saint-Gelais (2011: 148) fala

em *descentramento* e *recentramento*, que incluem (entre outras operações) a “translação temporal” ou geográfica. Doležel (1998: 206) descreve a *transposição*, que mantém a história inicial e onde “o protomundo e o mundo sucessor são *paralelos*, mas a reescrita” coloca o mundo canônico “num contexto histórico, político e cultural novo, geralmente contemporâneo.”

O caso mais comum é o da mudança para um contexto temporal e espacial mais próximo do da audiência. É, como diz Genette (1982: 351), a “translação (...) *aproximante*.” Hutcheon (2006: XVI) fala em “indigenização”, e Stam (2005: 42) em “atualização”, que torna a adaptação “mais ‘em sintonia’ com os discursos contemporâneos”. Sanders (2006: 19, 21) nota que esta pode ser uma “tentativa de tornar os textos ‘relevantes’ ou facilmente compreensíveis para as novas audiências”, aproximando-os do seu quadro de referência. Hutcheon (2006: 8) diz que, por vezes, isto tem de ser feito para evitar que uma história tradicional desapareça. Para Leitch (2007: 100), a *atualização* de um clássico permite “mostrar a sua universalidade ao mesmo tempo garantindo a sua relevância para as preocupações mais imediatas da audiência alvo.” Estas renarrações, como vimos, nem sempre são vistas como transformações. Estando familiarizados como estamos à nossa própria cultura, tendemos a “estranhar” (Shklovski, 2007 [1917]) mais facilmente uma cultura diversa da nossa, como a de um clássico distante no tempo, do que a sua atualização. O público em geral tenderá a ver a renarração como “fiel” (não à fonte mas à representação cultural da história), apesar de que, objetivamente, há transformação, e quem conhece bem (e aprecia) a obra inicial, ou a cultura que ela reflete, tenderá a perceber a renarração como transformativa.

Aliás, sob uma certa perspetiva, como diz Stam (2005: 45), todas as renarrações são atualizações, na medida em que são interpretações da obra inicial situadas no contexto do novo autor, através do qual ele não pode evitar filtrar a história ou “reacentuá-la”. Mas, aqui falamos de uma recontextualização mais óbvia, da própria história, não só da sensibilidade pela qual ela é filtrada. Mais ainda, pode haver mudança do contexto temporal, do espacial ou do cultural (uma subcultura dentro da mesma cultura), ou qualquer combinação entre eles, e, apesar de menos usual, o movimento pode ser o inverso (e.g., Sanders, 2006: 21), portanto, uma *distanciamento*, ou movimento entre dois contextos igualmente distantes. Genette (1982: 351) diz que, à translação *aproximante*, “não conhe[ce] nenhuma exceção.” Nós sugerimos algumas. Um exemplo de recontextualização temporal distanciante (que não muda o espaço), é, como sugere Bertetti (2014: 2356), *Gotham by Gaslight*, “um romance gráfico famoso por Brian Augustyn e Mike Mignola, que apresentava Batman numa Gotham City da era vitoriana caçando Jack the

Ripper.” Aqui há o cruzamento do mundo ficcional de Batman (localizado temporalmente, à falta de informação contrária, no presente de cada edição) com uma época passada do mundo real, o que dá a sensação de viagem ao passado. Muitas produções fã, como dizem Guerrero-Pico e Scolari (2016: 194), transpõem histórias de filmes e séries contemporâneos para géneros de décadas passadas; para nós, pode não haver mudança efetiva de contexto, mas o novo estilo evoca tempos passados, o que pode levar a que se fale de recontextualização.

As obras de Shakespeare têm sido um foco particular de aproximação, cruzando por vezes elementos de época e outros atuais, em adaptações teatrais e a outros meios (Sanders, 2006: 19; Leitch, 2007: 100). Um caso curioso é o filme *William Shakespeare's Romeo + Juliet* (1996), de Baz Luhrmann, que situa a tragédia, em termos da ação visível e audível, no contexto contemporâneo norte-americano, mas mantém os diálogos originais, de modo que há um paradoxo entre as duas pistas: quando um personagem fala em montar no cavalo, vemo-lo entrar num automóvel, e quando diz que empunha a espada, está a apontar um revólver.

Por seu turno, *Hamlet* de Branagh (1996) transporta a história de Shakespeare para o séc. XIX. Isto parece estranho, mas este contexto é mais próximo da audiência atual, ao mesmo tempo que permite manter a sensação de passado, que associamos às obras do dramaturgo; a adaptação é em geral vista como “fiel”, apesar dessa clara alteração. Outra aproximação temporal, mas não espacial, é a série da BBC *Sherlock* (2010-presente), que traz as aventuras do detetive para a Londres atual, com a tecnologia atual, como computadores, Internet e telemóveis. A série americana *Elementary* (2012-presente) é uma aproximação espacial e temporal, para os Estados Unidos e o tempo presente. Em ambos os casos, contudo, há uma transformação mais profunda do que a recontextualização. Em *Sherlock*, isso é denunciado até pelos títulos dos episódios: por exemplo, *A Study in Scarlet* passa a ser *A Study in Pink*, o que dá ao exercício um tom paródico ou lúdico. Cada história é muito modificada e pode cruzar vários contos iniciais, de modo que o fio de eventos não é o mesmo. Mas, muitas mudanças derivam da mudança de cenário: os bilhetes escritos enviados por mensageiros são substituídos por SMS e a narração por Watson é dada como feita num blogue, e não publicada num periódico como nos originais. Este é o tipo de mudança típico da recontextualização. Bertetti (2014: 2356) dá como exemplo de mudança de contexto as histórias da DC Comics *Elseworlds*, mas aí a operação é mais complexa, pois tem a ver com realidades alternativas.

Naturalmente, a mudança de contexto implica alterações nos eventos e personagens, pois a sua maneira de ser e de agir são diferentes. Quando o afastamento da fonte é extenso,

chega a ser difícil decidir se a propagação é uma renarração ou expansão, porque nem é uma sequência de eventos equiparada, nem uma continuação. Genette (1982: 343) reconhece que uma transposição diegética “não pode evidentemente evitar, pelo menos, algumas modificações da própria ação”, ou seja, “transposições pragmáticas”, mas é útil considerar esta operação em si mesma. Falamos em recontextualização sempre que, apesar de haver outras alterações, elas são claramente derivadas da mudança no cenário. Aliás, em si, a mudança de cenário pode não implicar mudanças radicais nas personagens e nas ações. Como diz Bertetti (2014: 2357), “as variações espaciais e temporais podem ser ou não acompanhadas por mudanças na identidade atorial”, nos papéis desempenhados pelas personagens.

### **a.2. Refocalização transformativa**

Outro elemento que pode sofrer alterações numa renarração é o ponto de vista ou focalização. Como vimos, a narração é um elemento do discurso, e a focalização de certo modo também, mas é um filtro da informação narrativa, logo, do conteúdo da história. Como diz Lodge (2011 [1991]: 26), os eventos reais são geralmente vividos por várias pessoas ao mesmo tempo; do mesmo modo, “um romance pode dar diferentes perspectivas do mesmo evento”, mas geralmente privilegia o ponto de vista de apenas um ou dois personagens, e “concentra-se em como os eventos os afetam *a eles*.” Ora, esse foco pode ser mudado. Esta operação, a que chamamos *refocalização*, é, em geral, muito fácil de definir: contar a mesma história, do ponto de vista de outra personagem. Mas não é assim tão fácil de explicar. Se uma história é renarrada da perspectiva de outra personagem, mas são narrados os mesmos eventos, sem mudar outros elementos, estamos perante uma renarração mínima. Esta também é uma *refocalização*, mas a mudança de ponto de vista implica quase sempre, pelo menos, uma expansão ligeira da história, porque a personagem que passamos a seguir tem uma consciência diferente das coisas e uma participação diferente na história, logo, são narrados também eventos diferentes, ou diferentes aspetos dos mesmos. É por isso que Genette (1982: 340/1) inclui a operação na transposição diegética e não nas operações formais: ela implica quase sempre adição de sentido. Quando há adição apreciável, ela pode ser coerente ou não, mas trata-se de um suplemento. Mas, quando os mesmos eventos são narrados, geralmente, trata-se de uma transformação.

Para Saint-Gelais (2011: 144-6), mudar a perspectiva “conduz quase inevitavelmente a operar (...) um descentramento ou um recentramento”, que desloca o protagonista para um papel secundário (ou o elimina), ou promove uma personagem secundária (ou cria uma nova); há recentramento porque se “‘torn[a] presente’ o que estava originalmente na periferia”; isto



“implica um rearranjo por vezes bastante considerável do material diegético inicial...”. Quando são narrados os mesmos eventos, a mudança de ponto de vista traz uma nova visão sobre a história, que muitas vezes põe em questão ou até desmente os “factos” da narrativa inicial. Aqui temos uma transformação, porque a história ou a sua interpretação sofrem alterações significativas (e.g., Genette, 1982: 341; Hutcheon, 2006: 8). Falamos, então, de *refocalização transformativa: renarrar os mesmos eventos sob a perspectiva de outra personagem, de forma que há mudança nos factos ficcionais*. Alguns eventos são alterados, mas falamos em renarração quando eles funcionam não como adições ou continuações (ainda que incoerentes) dos narrados na fonte, mas como substituições (apesar de a diferença nem sempre ser clara).

Em muitas propagações, a história inicial é dada como falsa e corrigida, e o mais frequente é isso ser justificado com o campo de consciência de outra personagem, que conhece a “verdadeira” versão dos factos, ou seja, através da refocalização. Quando se justifica a correção desta forma, no fundo, está-se a fazer o mesmo que é habitual fazer dentro de uma só narrativa, na literatura, no cinema ou em outras artes, com o “narrador não confiável” (e.g., Prince, 1982: 12; Stam, 2005: 37/8), sem que isso afete a coerência da história, que só é avaliada no final. (No cinema, vemos efetivamente os eventos a acontecer, mas o que vemos também pode ser uma fabricação.) Mas, quando isto é feito numa narrativa separada, sem que a inicial fizesse suspeitar de uma narração deste tipo, tendemos a construir mentalmente uma nova versão da história, alternativa à inicial, e não a reajustar a anterior. A correção geralmente só é tomada como ponto de referência quando é feita pelo mesmo autor, mas parece-nos que, mesmo neste caso, a propagação será vista como dissonante. Mas, se se considerar que a refocalização é consistente com a narrativa anterior, ela será uma ampliação e não uma transformação. Não conseguimos, dada a limitação de tempo, encontrar exemplos de refocalização deste tipo, mas ela é certamente possível.

### **a.3. Recaraterização**

Seguindo a estratégia usada até aqui, podemos pensar noutra categoria lógica de que poucos autores falam: uma transformação baseada na mudança de personagens, não da sua centralidade, mas dos seus traços físicos e/ou psicológicos, ou na sua substituição por outra. *Repersonalização* não soa bem, mas como, em inglês, *character* significa personagem e caráter, chamamos-lhe *recaraterização: renarrar uma sequência semelhante de eventos, no mesmo cenário, mas mudando as personagens ou a sua caraterização*. Genette (1982: 345) inclui esta operação na transposição diegética; diz que a idade das personagens não parece ser uma

“variável diegética muito pertinente”, exceto no cinema; a “mudança de sexo, pelo contrário, é um elemento importante da transposição diegética.” Na literatura, como vimos, certos atributos podem ser omitidos, mas também referidos; a renarração em qualquer meio pode alterar qualquer um deles. Bertetti (2014: 2354/5) também o sugere: a identidade pode sofrer variações temáticas, nos papéis desempenhados, ou figurativas, no nome e na imagem; pelo menos alguns traços essenciais tendem a ser mantidos, para que a personagem seja reconhecível, mas outros traços podem variar.

As personagens podem manter-se relativamente estáveis mesmo quando se muda o contexto, os eventos ou outros aspetos da história inicial. A refocalização não implica necessariamente mudanças nas personagens, apesar de elas poderem ser retratadas de forma diferente, como vistas por outra personagem. Em várias formas de renarração, as personagens podem assumir papéis de maior ou menor relevo ou mesmo ser omitidas ou criadas outras novas. Mas, a transformação pode assentar primeiramente na mudança das personagens, em especial os protagonistas. Uma forma possível é substituir uma personagem por outra (já presente na narrativa original, criada para o efeito ou importada de outra história) que assume o seu papel na intriga. É bastante comum substituir falas e ações particulares de uma personagem para outra da mesma história, mas aqui falamos em fazer uma substituição completa. Quanto à mudança dos traços da personagem, ela pode incidir sobre qualquer traço: a personagem pode mudar de situação (e.g., profissão, riqueza, *status*), traços físicos (e.g., idade, sexo, raça, beleza), psicológicos e relações com outras personagens. Quanto mais os traços alterados forem vistos como essenciais e distintivos, mais recaraterizante será o exercício. Mas, o mais habitual é que alguns traços sejam mudados, enquanto outros são mantidos. O nome é talvez o elemento mais estável, porque é um forte fator identificativo, mas os exercícios transformativos, em especial os mais declarados, muitas vezes mudam-no ligeiramente, de modo que ele, mantendo-se reconhecível, indica o caráter transformativo da propagação. Em geral, contudo, as mudanças não ocorrem como nas expansões, onde são justificadas por uma evolução do mundo ficcional; na recaraterização, a personagem é dada, na mesma história, como sendo diferente.

Um bom exemplo de recaraterização que nos ocorre é a animação *D'Artacán y los tres Mosqueperros* (1981-1982), onde a aventura de Dumas é renarrada de forma muito livre, para se adequar ao público infantil, e protagonizada por animais em vez de pessoas. As características físicas são alteradas, à exceção do vestuário, as relacionais são mantidas e as psicológicas mantidas, mas tornadas mais infantis. Leitch (2007: 120) dá um exemplo semelhante, dentro

das adaptações secundárias, terciárias e quaternárias: *Frankenweenie* (1984), a curta-metragem de Tim Burton, onde o monstro é um cão e Frankenstein uma criança. A série *Elementary* (2012-presente) envolve também recaracterização, porque mantém os nomes das personagens, mas modifica-as profundamente: Dr. Watson é mulher (asiática e americana); Mrs. Hudson, a senhoria, é uma mulher madura mas não idosa, e altamente sensual; Sherlock é inglês mas emigra para os Estados Unidos, não é muito diferente, mas lida com a toxicod dependência (os originais retratam-no como consumidor, mas não viciado); e Irene Adler, a única mulher que desafia Holmes intelectualmente, tem na série uma relação amorosa com ele (que não existe no conto original) e acumula, secretamente, o papel de Prof. Moriarty, o arqui-inimigo do herói, que passa assim a ser mulher. Esta série é difícil de classificar; encaixa talvez mais na extrapolação, mas inclui tanto recontextualização, como recaracterização.

#### **a.4. Reinterpretação**

A reinterpretação é algo que acontece em *todas* as formas de propagação, em particular na renarração, mas também na expansão. Toda a propagação depende de, é moldada pela interpretação que o novo autor faz da fonte. Mas, aqui falamos de uma reinterpretação mais desviada do sentido da narrativa inicial, em que, sem haver mudanças significativas nos factos, o valor do que acontece, as justificações e relações causais ou a motivação dos eventos são alterados. A *reinterpretação* é definida como *renarrar uma história mantendo os eventos, personagens ou cenário, mas alterando a sua interpretação, avaliação ou motivação*. A categoria é inspirada na categoria homónima de Saint-Gelais (2011: 152/3), para quem é possível “identificar, pelo menos em teoria, casos onde o acento é colocado no processo de interpretação como tal”; que consiste em “submet[er] os eventos (...) a interpretações que mudam a sua avaliação, motivações, significação, etc.”. Saint-Gelais (2011: 160) explica que

Um texto de ficção faz, simultaneamente, duas coisas: ele ‘cria’ (instaura) dados diegéticos (personagens, situações, etc.), e adota uma perspetiva sobre estes dados. Ora as interpretações transfuncionais trabalham para dissociar estas duas operações, preservando os resultados da primeira (os factos são conservados intactos) enquanto modificam a segunda (eles dão lugar a novos julgamentos, inferências ou estabelecimento de relações).

Este exercício também encaixa na *transposição semântica* de Genette (1982: 341), uma “transformação temática que respeita à própria significação do hipotexto”, que pode ser combinada com a transposição *diegética* (do contexto) e a *pragmática* (dos eventos), ou não. Genette (1982: 365-7) diz que é difícil “conceber uma transformação puramente semântica, que não é acompanhada de nenhuma intervenção pragmática, diegética”, mas Unamuno, em *Vida*

de *D. Quijote y Sancho*, faz isso: renarra a história de Don Quixote, como Cervantes a criou, mas resume as ações ao essencial e “interpreta-as à sua maneira, no sentido em que pretende expor as suas verdadeiras razões ou o seu verdadeiro sentido.” Esta é uma obra mais argumentativa, mas também é narrativa, e constitui uma interpretação da história que não altera os factos, antes os comenta à luz da ideologia do novo autor; este procura o “para quê”, que é mais o que vê na obra do que o que Cervantes poderá ter querido dizer (Unamuno, 1905).

Para Genette (1982: 372), a transformação semântica pode incidir sobre a motivação ou a valorização; quanto à motivação, pode-se acrescentar um motivo que o hipotexto não explicita, suprimir um motivo explicitado ou substituir um motivo por outro. Para nós, estas mudanças poderão constituir não uma reinterpretação, mas uma modificação da história, porque os motivos podem constituir parte dos eventos; uma versão pode alegar que o motivo apontado na fonte não é o verdadeiro, e corrigi-lo, mas se o novo motivo é incorporado na ação, há uma modificação dos eventos, logo, não só uma reinterpretação. A dificuldade é que há uma linha muito ténue entre os eventos e a sua motivação. As motivações são o motor da ação, mas se elas forem secundárias ou não interferirem nos eventos, podemos falar em reinterpretação. Por sua vez, a *transvalorização*, ou mudança de valor, é, para Genette (1982: 393/4, 400), “toda a operação de ordem axiológica, sobre o valor explícita ou implicitamente atribuído a uma ação ou a um conjunto de ações”, ou às personagens, podendo também consistir na adição, diminuição ou substituição de valor; tanto as ações como as personagens podem ser dadas como mais ou menos importantes, melhores ou piores do que na obra inicial, ou seja, pode-se diminuir ou “aumentar o seu mérito ou o seu valor simbólico”. O valor é mais fácil de destrinçar dos eventos porque é uma apreciação que se faz deles, um comentário.

Aqui podemos também incluir as renarrações de tom paródico. Para Genette (1982: 24), a *paródia minimal* ou *estrita* “consiste (...) em retomar literalmente um texto conhecido para lhe dar uma significação nova”, geralmente através de jogos de palavras. Ora, podemos pensar em reinterpretações que, não afetando os dados da história, lhes dão um tom jocoso que os distorce sobretudo ao nível do sentido. Uma particularidade da reinterpretação, especialmente nestes casos, é que ela depende mais do conhecimento do original e do movimento de oscilação entre a narrativa inicial e a renarração, para ser compreendida e apreciada de forma suficiente. Genette (1982: 26) diz que a paródia tem como “*condição de leitura*” que só pode ser entendida quando se conhece a fonte. Saint-Gelais (2011: 156) diz que a reinterpretação exerce um “efeito de retorno” sobre a narrativa inicial, sujeita a “uma releitura relativamente perturbadora. Mas

isto não se faz (...) sem a intervenção de um leitor que, para medir os seus efeitos, deverá conservar uma lembrança suficientemente precisa do texto reinterpretado...”. Isto não significa, para nós, que o novo texto não possa ser entendido, mas a operação de reinterpretação só pode ser apreciada por comparação com o original. Saint-Gelais (2011: 160) nota ainda que a manobra pode não ser “recebida como legítima pelos leitores”, exige que se “aceite o princípio mesmo da reinterpretação.” A questão da autoria dificilmente se coloca, porque é difícil que um autor faça uma reinterpretação da sua própria obra, apesar de isso ser possível. Mas, as reinterpretações não são geralmente vistas como parte do cânone, não só por serem alógrafas, mas porque são transformativas, criam uma versão claramente alternativa do mundo ficcional.

### **a.5. Modificação**

O último tipo de versão corresponde à renarração que faz sobretudo mudanças nos eventos, ainda que possa incluir outras alterações. Como vimos, é possível alterar alguns eventos sem que isso seja visto como uma transformação significativa. Mas, sempre que a mudança nos eventos é tão significativa que nos obriga a reconstruir uma versão diferente da história, estamos perante uma *modificação*, que consiste em *renarrar aproximadamente a mesma sequência de eventos, mas fazendo alterações significativas nos eventos (e possivelmente também nas personagens e no cenário)*. Este tipo de propagação corresponde ao que Saint-Gelais (2011: 161/2) chama de “modificação”, distinta da reinterpretação porque modifica “dados empíricos da ficção (e não só [a]s inferências a seu respeito)”; a reinterpretação refere-se “ao mesmo mundo ficcional” “visto de forma diferente”, ao passo que a modificação é mais radical, refere-se mais claramente a outro mundo. A operação é, assim, um “contrafactual” ou, como se trata de ficção, “contraficcional”, que contraria os factos ficcionais do texto inicial (Saint-Gelais, 2011: 166). Genette (1982: 360) chama ao exercício “transformação pragmática”: a “modificação do próprio curso de ação, e do seu suporte instrumental”; para o autor, a mudança de contexto exige a modificação de ações, mas a transformação pragmática é menos “autónoma”: ela aparece “como a mais brutal e a mais pesada de todas” as operações, e por isso dificilmente é praticada “sem a caução de uma ‘razão’”, e sem outras mudanças diegéticas ou semânticas. Doležel (1998: 207), por seu turno, chama-lhe “deslocamento”, que “constrói uma versão essencialmente diferente do protomundo, redesenhando a sua estrutura e reinventando a sua história”; trata-se das reescritas pós-modernas mais radicais, que “criam anti-mundos *polémicos*, que minam ou negam a legitimidade do protomundo canónico.” Ryan (2013a: 11) sugere substituir o termo de Doležel precisamente por “modificação”.

Uma modificação pode distanciar-se mais ou menos da história inicial e incluir uma série de variantes que são difíceis de diferenciar nos nossos termos, porque o que as distingue é muitas vezes mais o objetivo do novo autor do que o que ocorre concretamente com a história. Com base na discussão desenvolvida até aqui, podemos indicar algumas das razões principais e mais frequentes para modificar elementos da narrativa inicial ou para criar uma modificação.

a) *Modificação Casual ou Instrumental* - alterações não motivadas por uma intenção artística, comunicativa ou ideológica, mas por restrições mediáticas ou contextuais da produção. Algumas são, como sugere Wagner (1975: 223), inadvertidas, e outras resultam de restrições extrínsecas à criação artística, que são maiores em certos meios, como o cinema (Stam, 2005: 16/7) e a televisão (Thompson, 2003: 38/9), e menores (mas não inexistentes) em outros, como a literatura (Leitch, 2008a: 69). Dependendo da dimensão das alterações, a renarração que as faça é geralmente considerada próxima, ou uma tentativa falhada de renarração próxima, mas não uma transformação, pois não há uma intenção clara de modificação.

b) *Modificação Criativa* - alterações destinadas a explorar as potencialidades criativas do meio e o talento da equipa autoral. Por exemplo, quando se faz alterações para aproveitar o talento ou estatuto de culto de um ator ou atriz (e.g., Stam, 2005: 17; Leitch, 2007: 100/1), ou se desenvolve mais certas vertentes, como o discurso interno, a ação física ou os efeitos especiais, favorecidas pelo meio usado. A renarração deste tipo pode ser considerada renarração próxima, se não se distanciar muito da história fonte, ou modificação, se o fizer.

c) *Modificação Hegemónica* - alterações feitas para acomodar a narrativa à ideologia dominante e não ferir suscetibilidades do público alargado; esta forma funciona sobretudo por excisão de elementos controversos, complexos ou experimentais e pela sua substituição por outros mais consensuais ou populares. É o que Stam (2005: 43) chama de *normalização estética*. Isto pode ser um reflexo de censura interna ou (porque também pode tratar-se disso) da ideologia do autor, uma afirmação ideológica. Normalmente associa-se a crítica ideológica só a movimentos contracorrente, mas a ideologia do autor pode ser concordante com a corrente dominante, ou, à falta de melhor termo, hegemónica. As renarrações sob esta forma podem ser consideradas próximas, até porque “estranham” menos, mas os mais críticos tendem a considerá-las cobardes ou subversivas dos princípios por amor ao dinheiro. Mas, como nota Stam (2005: 42), “as adaptações podem igualmente tornar a fonte *mais* ousada.” Isto parece hoje cada vez mais aceite, pelo menos por certos segmentos da audiência, como os jovens.

d) *Modificação Crítica* - mudanças feitas para “comentar” ou criticar semântica ou

ideologicamente a obra iniciais (ou o seu contexto), movendo-a de um quadrante para outro (por exemplo, para a “direita” ou a “esquerda” (Stam, 2005: 42)), ou em qualquer sentido ideológico ou semântico. Qualquer alteração a um original pode ser entendida como crítica ou comentário, mas algumas modificações são mais abertas e explicitamente, mais agressivamente críticas da sua fonte. Aí, a renarração é quase sempre considerada modificação.

e) *Modificação Paródica ou Lúdica* - modificações destinadas a “brincar” com o texto fonte ou a parodiá-lo. A paródia é, à partida, como diz Leitch (2007: 116), “desenhada para satirizar os seus modelos.” Mas essa atitude pode, como nota Genette (1982: 36), ser motivada por uma vontade não de rebaixar ou satirizar a obra fonte, mas de jogar com ela, numa atitude “lúdica” que pode ser reverente, ainda que não subserviente. As renarrações paródicas e lúdicas são também geralmente vistas como modificações.

As diferentes razões para fazer alterações podem ajudar a analisar e classificar propagações, mas não podem ser usadas como categorias neste modelo, porque não se traduzem necessariamente em diferentes operações formais; não conseguimos distingui-las com base no que ocorre, formal ou narratologicamente, com a história, e sim ao nível da conotação, que exige uma análise de outra natureza. Não há aqui um elemento específico da história que é alterado enquanto outros se mantêm. Mais ainda, há inúmeros exercícios modificativos, que não podemos cobrir exaustivamente. Podemos, contudo, apontar, *apenas a título informativo*, alguns tipos comuns em classificações de outros autores, apesar de os seus limites serem difíceis de traçar, mesmo em termos abstratos. A distinção visa apenas ajudar à discussão.

Uma classificação possível é a de *correção* (e.g., Leitch, 2007: 99/100; Saint-Gelais, 2011: 171ss), que pode ter motivações criativas, hegemónicas, críticas ou paródicas. Stam (2005: 43) diz que “as adaptações fílmicas frequentemente ‘corrigem’ ou melhoram” a fonte, de várias formas. Genette (1982: 360) inclui na transformação pragmática a “preocupação mínima de *corrigir* tal ou tal erro ou inabilidade do hipotexto no próprio interesse do seu funcionamento e da sua receção.” Isto assenta na presunção de que algo está “errado” no texto fonte, o que é uma consideração natural quando se cria uma renarração, mas é um juízo de valor, que não pode basear a classificação. Estas alterações podem não assentar num erro, mas na capacidade de fazer melhor no novo *medium* (caso haja remediação), ou nas novas condições de produção. Saint-Gelais (2011: 171) fala nas correções como “contraficcionalis discretos ao ponto de deixar aos leitores a tarefa, por vezes incerta, de os identificar.” Mas isto é, no fundo, o que acontece em todas as renarrações: qualquer alteração pode ser vista como uma correção, ainda

que possa não pretender sê-lo. Mais ainda, quando as “correções” são pontuais e pouco significativas, geralmente a renarração é vista como próxima e não transformativa, porque o sentido global do texto não é alterado. Leitch (2007: 100) fala ainda de correções que “fornec[em] finais improvavelmente felizes”, que, para nós, são alterações mais próximas da modificação, quer o final seja feliz ou infeliz, provável ou improvável.

Nós chamamos correções só aos casos onde há uma intenção declarada de corrigir a fonte. Como diz Saint-Gelais (2011: 172, 175), certas transfigurações “dão-se explicitamente como a *correção* de uma história anterior cujos erros ou falsidades elas entendem reparar”, que vêm “alterar retrospectivamente os dados de uma ficção preexistente”. Elas apresentam-se como a versão “certa” da história: os “conteúdos diegéticos [são] necessariamente divergentes”, mas a modificação é explicada de forma intradiegética, de dentro do “quadro ficcional” (Saint-Gelais, 2011: 172-6). Assim, este pode ser entendido como um exercício paródico ou lúdico. Saint-Gelais (2011: 172) dá o exemplo de *Without a Clue* (1988). Neste filme, John Watson é “revelado” como o verdadeiro génio dedutivo, enquanto Sherlock é só um ator contratado por ele; tendo-se candidatado a um cargo onde o seu “*hobby*” não seria bem visto, Watson arranja este subterfúgio para permanecer incógnito; como não consegue o posto, tenta desfazer o logro, mas a popularidade da figura que criou é tanta que é obrigado a mantê-lo. O caso que são chamados a resolver não está em nenhuma das histórias originais, apesar de ser semelhante. Neste sentido, o filme é talvez mais uma extrapolação do que uma renarração, mas realiza uma correção dos factos ficcionais da série inicial. Apesar de ser justificado de forma intradiegética, esta operação, mesmo na eventualidade (pouco comum, mas possível) de ser produzida pelo mesmo autor, dificilmente é considerada canónica, porque há uma inversão significativa e tardia dos factos que tínhamos por “verdadeiros”. Mas, quando a justificação dada é plausível, e se não alterar elementos centrais, a estratégia pode ser usada dentro de sistemas coerentes, nomeadamente para “suturar”, como diz Harvey (2012), incoerências de narrativas anteriores.

Outros autores falam em *comentário*. A noção de Wagner (1975: 223) é demasiado vaga. Sanders (2006: 18/9) indica como um tipo de adaptação (i.e., de renarração próxima) o que oferece “um comentário sobre um texto fonte”, geralmente através de um “ponto de vista revisto do ‘original’, adicionando motivação hipotética, ou dando voz aos silenciados e marginalizados.” Qualquer renarração pode ser sempre vista como um comentário da fonte. Mas, para Sanders (2006: 21), estas são formas “culturalmente mais carregadas”, que “comentam a política do texto fonte, ou a da nova *mise-en-scène*, ou ambas, geralmente por



meio de alteração ou adição”. Esta modificação terá, por isso, motivações críticas. Contudo, ela só pode ser identificada através de uma análise aos significados concretos do texto. O mesmo acontece na operação que outros apelidam de *crítica (critique)*. É de reescritas deste tipo que Moraru (2001: 4, 21) fala, das que “criticam o que reescrivem”, expondo os valores e ideais da obra anterior; trata-se de uma crítica ideológica e o “reescritor é um leitor crítico no sentido mais profundo”, como o leitor-caçador furtivo de Certeau. Stam (2000: 65) diz que as adaptações que criticam claramente o original podem ser vistas como “crítica metatextual”. Mas, nós só consideramos modificações as que renarram a história; o comentário apenas não é propagação de histórias. Leitch (2007: 106/7) fala ainda da *revisão*, que vai além do ajuste e, mais do que melhorar o final ou atualizar a história, visa “reescrever o original”, reavaliar o passado, não só mudar a letra, mas também o espírito da fonte.

Leitch (2007: 109) refere uma “abordagem ainda mais livre à adaptação”, a *colonização*, que é pouco discutida, mas muito frequente. Ela deriva da atitude de caça furtiva de que fala Certeau (1988). Leitch (2007: 109/10) diz que este tipo de adaptações, “como ventríloquos, veem os textos progenitores como recipientes a serem encheidos com novos significados”, que chegam a “afast[ar-se] inteiramente noutra direção”; o termo é “difícil de esvaziar da sua carga pejorativa” e é por vezes associado a adaptações de textos de outro país (a nossa recontextualização), mas a colonização não tem de “atravessar fronteiras nacionais”, como alguns filmes pornográficos, que usam a história original como pretexto para narrar outro tipo de história, geralmente usando no título um jogo de palavras com o original. Há muitos outros exemplos, como anúncios de produtos de limpeza que usam contos de fadas para construir um enredo à volta do produto e da sua eficácia; videogames que empregam elementos de uma história popular para dar um contexto ao jogo, sem relação com a narrativa inicial; ou narrativas de ficção, que usam a história inicial para criar uma diferente. Este último tipo de exercício deveria ser considerado uma expansão, mas muitas vezes não se trata de dar uma continuação, ainda que extrapolativa, à história, mas de criar uma nova história com alguns pontos de contacto estruturais e que funciona na lógica da sobreposição e não da acumulação. Esta operação está também relacionada com a mudança de género, ou com as práticas de *tiering* de que fala Dena (2009: 239ss), mas o afastamento do texto é mais profundo, e a todos os níveis de sentido, pelo que o incluímos nas modificações. Este tipo de modificação, contudo, ao contrário dos restantes, é mais fácil de diferenciar segundo os critérios usados neste modelo.

Outra variante da modificação é a *paródia*. Hutcheon (2006: 170), por exemplo,

considera as paródias como um “subconjunto irónico da adaptação”. Falamos sobre o que Genette (1982: 24) chama de paródia minimal, que mantém aproximadamente a mesma história dando-lhe um tom paródico. Mas, a maioria das paródias baseia-se de forma mais livre na narrativa inicial, fazendo várias modificações, não só ao texto e suas interpretações, mas também aos eventos e outros elementos, juntando muitas vezes alusões a outras obras e podendo basear-se em mais do que uma obra fonte (o cruzamento). A paródia tem a particularidade de ser difícil de descrever porque é muitas vezes subtil ou dissimulada, já que faz uso intensivo da ironia. Segundo Lodge (2011 [1991]: 179), “a ironia consiste em dizer o oposto do que queremos dizer, ou em sugerir uma interpretação diferente do significado superficial das nossas palavras”, e só é “reconhecida como tal no ato de interpretação.” Assim, a narração parece séria, mas os significados são demasiado incongruentes para serem levados a sério. Leitch (2007: 118) diz que, na paródia e no pastiche (combinação de múltiplas alusões a outras obras), as mudanças realizadas “não criam um mundo novo coerente (...) a maioria faz sentido apenas dentro do campo intertextual disponível à audiência [em comparação com a fonte], não dentro do mundo das personagens.” Genette (1982: 25/6) também diz que a paródia só pode ser apreciada quando se conhece o hipotexto, e que é forçosamente breve. As renarrações de que falamos são textos extensos e podem ser compreensíveis por si, mas a sua comicidade assenta na relação com a narrativa inicial, que temos de conhecer para apreciar a “piada”.

Guerrero-Pico e Scolari (2016: 188) notam que as “transformações e imitações não sérias – ou seja, que trivializam o hipotexto”, podem incluir a paródia, e também a farsa e a caricatura, “formando na prática um conjunto unificado de operações hipertextuais de natureza humorística onde a referência ao hipotexto de que partem é sempre clara.” É a qualquer desses exercícios que nos referimos. Scolari (2013a: 245) diz que, nas paródias, os fãs abordam as obras não com uma atitude analítica e respeitosa, mas “diretamente apontando a desmontá-las de maneira descomplexada e a remixá-las com outras produções...”. Eles podem, então, derivar de motivações criativas e críticas, mas são também formas lúdicas e podem, a seu jeito, visar homenagear a fonte. Aqui, podemos incluir casos como *Xangô de Baker Street* (1995), onde a paródia é mais pontual, e *Robin Hood: Men in tights* (1993), de Mel Brooks, que renarra a história do herói, num estilo musical e paródico. Este filme renarra uma história do folclore, presente em múltiplas encarnações, sendo talvez baseado livremente na estrutura da intriga do filme *Prince of Thieves* (1991), realizado por Kevin Reynolds. As ações em si, as personagens, as suas características e papel na intriga, o cenário, todos estes elementos são muito próximos da

história tradicional, mas no geral muda o tom em que a história é narrada ou apresentada, que se torna satírico, ainda que as personagens, digamos assim, se tomem a sério a si próprias.

Mas, como vimos, nem toda a atitude lúdica é satírica. Para Genette (1982: 36), há duas formas principais de “não ser satírico”: o regime *sério* e o *lúdico*, que “visa uma espécie de divertimento puro ou exercício distrativo, sem intenção agressiva ou zombeteira”. Para Saint-Gelais (2011: 177), há, nos exercícios lúdicos, “um gesto gratuito, efetuado ‘para ver’, um pouco como as experiências de pensamento dos científicos.” Estes exercícios consistem em “brincar” com a história e seus elementos, modificando-os livremente para criar uma outra versão que não busca a fidelidade, e que pode ser altamente criativa. Eles geralmente não são movidos por uma intenção ideológica, como as modificações críticas. A série *Sherlock* (2010-presente), por exemplo, aborda muitas vezes os originais de forma brincalhona, mas não crítica; a proximidade entre Sherlock e John, por exemplo, faz várias personagens na série suspeitarem que eles são um casal, o que significa, para Stein e Busse (2012: 14), que a série alude “à rede extensiva de *slash fandoms*”. Essa sugestão, contudo, é usual em propagações mais antigas, talvez porque os textos originais, não o sugerindo, deixam espaço para essa interrogação.

Na modificação, podemos ainda situar a *versão alternativa*. Leitch (2007: 100) fala, nas correções, de “fornecer finais improvavelmente felizes”. Aqui, a motivação é hegemônica, mas um *final alternativo* também pode ser para pior. Scolari (2013a: 245/6) refere os produzidos pelos fãs (que renarram só o final), e Saint-Gelais (2011: 178) fala de contraficcionais ostensivos mas silenciosos, onde a história é renarrada e “modifica[da] numa etapa crucial”, ou “se desenrola num universo ficcional paralelo, onde as existências [as personagens] são quase as mesmas, mas não totalmente.” A última situação sugere não um *final alternativo*, mas uma *versão alternativa* de toda a história. Leitch (2007: 120) discute, nas adaptações secundárias, algumas que não adaptam uma história, mas “uma personagem, cenário ou conceito”. No nosso entender, o primeiro caso que discute é uma expansão e o segundo uma recaraterização. No fundo, qualquer modificação pode ser vista como uma *versão alternativa* da obra inicial: se mudamos algo, estamos a pôr a hipótese de a história ser diferente. Como diz Saint-Gelais (2011: 164), (todos) os contraficcionais são “enunciados que descrevem o que poderia ter sido e não foi...”. Preferimos, portanto, falar em *correções* quando é dito explicitamente que a versão anterior era falsa e em *versões alternativas* quando se coloca explicitamente a hipótese de a história ter sido diferente, fazendo-a evoluir a partir dessa premissa alterada. Bons exemplos de versões alternativas são as narrativas das séries *What if...?*, da Marvel, e *Elseworlds*, da DC

Comics. Jenkins (2009a: p. 1 par. 17) diz que elas usam a “multiplicidade – a possibilidade de versões alternativas das personagens ou versões de universo paralelo das histórias”, como “renarrações alternativas”. Mas, aqui cada história segue muitas vezes um curso de eventos diferente, caso em que é mais propriamente uma extrapolação. Para se qualificar como renarração, a propagação deve manter uma equivalência na estrutura da história, substituindo os eventos da narrativa inicial por outros, diferentes mas equiparados, segundo as premissas modificadas. Outro caso próximo é a ficção *slash*, que apresenta os heróis populares como homossexuais, mas, para além de estas narrativas juntarem muitas vezes personagens de histórias distintas, constituindo cruzamentos, são também muitas vezes expansões da história.

Em suma, há muitas formas de modificação, de renarrar uma história alterando os eventos (e outros elementos) mais ou menos profundamente. No entanto, reiteramos que as propagações nem sempre podem ser classificadas nos subtipos indicados através dos critérios que usamos na construção do modelo, pelo que servem só para ilustrar algumas das múltiplas possibilidades existentes dentro da modificação.

#### ***a.6. Mudança de género ou Reformulação***

Nas paródias, há quase sempre uma mudança de género: a narrativa passa de policial, terror ou romance, por exemplo, para comédia. A mudança de género pode, contudo, ser descrita numa categoria própria. Como foi já discutido, a manutenção do género (tom ou atmosfera) é necessária para percebermos uma propagação como coerente (Klein, 1981: 9/10; Long 2007: 164/5; Phillips, 2012: 63). Mesmo quando a sequência de eventos é mantida de forma próxima, a mudança de género não é só uma transformação estilística; ela geralmente implica mudanças nos eventos e existentes que, ainda que sejam subtis, não são de todo triviais. As próprias leis do mundo ficcional são transformadas. Como diz Genette (1982: 323), a mudança de género implica mudança temática (do conteúdo). O termo a usar é difícil de desenhar, mas um género é também uma fórmula, pelo que podemos falar em *reformulação*, que consiste, então, em *renarrar aproximadamente a mesma sequência de eventos, com as mesmas personagens, num mundo semelhante, mas num género diferente*.

Aqui, podemos enquadrar casos como as adaptações onde a fonte é “reempacotada” num género popular, como os *teenpics*, filmes para adolescentes, de que fala Leitch (2007: 102/3). Um exemplo é o filme *Red Riding Hood* (2011), que adapta de forma muito livre e amplia consideravelmente a história tradicional, colocando-a no género do “terror” romântico adolescente, ao estilo da saga *Twilight* ou *Buffy the Vampire Slayer*. O filme adota o tema do

lobisomem, que substitui o Lobo Mau; ele mata algumas pessoas da aldeia, e não se sabe quem é, só que é uma delas (em analogia à cena em que o lobo se veste de avozinha). O filme usa muitos elementos da história infantil, mas transporta-os para o universo dos lobisomens, seus caçadores e métodos de extermínio, cruzando ainda alusões a outras histórias infantis e a outros filmes do gênero. Esta operação parece-nos próxima da prática de *tiering*, que Dena (2009: 239, 157/8) descreve como “adereçar (...) diferentes audiências com conteúdo diferente em *media* e ambientes distintos”, por exemplo, “criando uma versão juvenil ou infantil”. Outro caso, que não envolve diferentes faixas etárias, é o de *Risen* (2016), que narra a história da ressurreição de Cristo como se fosse um policial: um centurião romano agnóstico investiga o desaparecimento do corpo de Jesus. Muitos vídeos remixados de fãs de que fala Scolari (2013a: 246/7), como as “falsas antecipações” e “falsas aberturas”, são também reformulações, apesar de serem produções muito breves. Por exemplo, *Scary ‘Mary Poppins’ Recut trailer*, de Christopher Ruler, publicado no Youtube em 2006<sup>34</sup>, remistura imagens do filme da Disney num *trailer* de terror. Podem aí ser encontrados inúmeros destes *falsos trailers*. Estes vídeos não são renarrações dos filmes (ainda que possam sê-lo dos *trailers*), e têm sempre um tom paródico; ainda assim, são boas mostras do quanto uma mudança de gênero transforma significativamente o sentido.

### **b. Paralelismo estrutural**

À medida que a renarração se distancia mais da obra fonte, a história é cada vez mais difícil de reconhecer. Há uma operação que se destaca, cujo resultado não pode, em rigor, ser considerado propagação, porque todos os elementos da história são mudados: as personagens e o cenário são diferentes, e os próprios eventos são funcional ou estruturalmente equivalentes, mas diferentes. Mesmo quem conhece o original pode não identificar de imediato a relação, porque se trata de uma história nova, em que todos os elementos concretos são transformados. Contudo, há um paralelo em toda a história, ao nível das funções de cada elemento, porque ela deriva do mesmo processo de usar uma história anterior para criar uma nova; este é, assim, um caso limite, que decidimos discutir para compreender as suas diferenças e semelhanças. Chamamos-lhe *paralelismo estrutural*, usando o termo de Lodge (2011 [1991]: 98), e definimo-lo como *narrar uma história diferente (ao nível das personagens, cenário e eventos), mas seguindo uma estrutura equivalente ao nível funcional a uma narrativa anterior*.

David Lodge (2011 [1991]: 101ss) usa o termo para descrever *Ulysses* (1997 [1920]), de Joyce. Este romance conta uma história original, mas há um paralelo constante com a

---

<sup>34</sup> À data, este *recut trailer* tem acima de 15 milhões de visualizações. Acedido em [http://www.youtube.com/watch?v=2T5\\_OAGdFic](http://www.youtube.com/watch?v=2T5_OAGdFic)

história da *Odisseia* de Homero, assumido logo no título, que não se refere à própria história. Esta passa-se num só dia em 1904, em Dublin, e não em vários locais, na Antiguidade, nos dez anos de ausência de Ulisses da sua pátria, Ítaca; o herói é Leopold Bloom, e não Ulisses, a sua mulher é Molly e não Penélope, quem o auxilia é o amigo Stephen Dedalus e não o filho Telémaco, e cada evento não é idêntico aos do original, mas cumpre uma função semelhante para a intriga. Por exemplo, Bloom é afastado de casa por um engano, como Ulisses; Dedalus tenta ajudá-lo a voltar, como Telémaco; Molly é menos casta que Penélope mas também tem outros pretendentes. Uma cena particular revela o paralelismo: Leopold passa numa rua de bordéis, onde as prostitutas chamam os homens para os aliciar, como as sereias que encantam os marinheiros e os fazem naufragar. Apesar de a obra ser muito complexa, o que torna difícil a comparação, cada capítulo tem um paralelo com a história da fonte (para além de referências a outras obras), segundo Sanders (2006: 5), “ainda mais evidente na pré-publicação em fascículos (...) em que cada título de capítulo significava uma relação específica com um evento ou personagem da narrativa Homérica...”. Lodge (2011 [1991]: 102) nota que o exercício é altamente aclamado, no contexto da arte modernista. Outro exemplo é o filme *West Side Story* (1961), baseado em *Romeo and Juliet* (1997 [1597]). Aqui, há dois jovens que se apaixonam, mas não podem ficar juntos porque as suas famílias se odeiam, encontrando-se às escondidas. A história passa de Verona antiga, para Nova Iorque do século XX; as famílias são gangues rivais de origem italiana, debatendo-se pelo território; Julieta é Mary e Romeo é Tony e a aia e o frei que os ajudam são dois amigos; mas há muitas correspondências entre as duas histórias, como a cena dos amantes na escada de incêndio, na varanda na peça (e.g., Sanders, 2006: 27).

Este tipo de operação aproxima-se de vários conceitos de outros autores: da terceira categoria de adaptação de Klein (1981: 10), que “encara a fonte meramente como matéria-prima (...) para uma obra original”, da *analogia* de Wagner (1975: 223) e do *empréstimo*, de Andrew (1984: 98/9). Leitch (2007: 103/4) diz que *West Side Story* é um exemplo de *imitação neoclássica*. Mas, o paralelismo pode não visar os clássicos, nem ter uma visão satírica do passado, e sim basear-se em obras atuais e/ou tentar homenageá-las e salientar as pareências. Sanders (2006: 5, 27/8) descreve a forma em duas categorias: diz que “*Ulysses* pode ser visto como o arquétipo do texto adaptativo”, mas considera *West Side Story* uma *apropriação sustentada*; diz que este filme “não existiria sem *Romeo and Juliet*. Tony e Maria são claramente retrabalhos modernos dos protagonistas ‘mal-aventurados’ de Shakespeare”. Mas o mesmo pode ser dito de *Ulysses*, que é um retrabalho da *Odisseia* e também não existiria sem ela. Estes

exercícios são, como os anteriores, autocontidos, já que, como diz Sanders (2006: 6, 22, 28), não é preciso conhecer a *Odisseia* para entender e apreciar *Ulysses*; “isto não é de modo nenhum uma leitura falhada ou insuficiente”, mas o conhecimento do “intertexto moldante” “enriquece e aprofunda a nossa compreensão do novo produto cultural”; do mesmo modo, “*West Side Story* pode sustentar-se e sustenta-se sozinho como musical no seu próprio direito”, e é enriquecido por uma leitura intertextual.

Para Sanders (2006: 6), isto salienta “o impulso contraditório fundamental para a dependência e a liberação implícito na maioria das adaptações e apropriações...”. Quanto mais forte é o impulso para a liberação, mais difícil é discernir na nova obra o paralelo com a outra, ou se a estratégia é intencional ou fruto do acaso, ou até inconsciente. Por exemplo, Lodge (2011 [1991]: 101) identifica claros paralelos entre *The Shadow-Line*, de Joseph Conrad, e o poema anterior de Samuel Taylor Coleridge *The Rime of the Ancient Mariner*, mas se as alusões são ou não conscientes “não pode ser provado a partir do texto, e apesar de poder ser interessante descobri-lo, a resposta não faria muita diferença. Os ecos são prova de que ele [Conrad] conhecia o poema de Coleridge, mas pode tê-los reproduzido inconscientemente...” Leitch (2007: 115) também diz que “nem todas as analogias são intencionais; os comentadores podem defendê-las anos depois” mas as semelhanças “não são alusões”, porque não há provas de que o segundo autor conheceu o primeiro. Em primeiro lugar, a semelhança pode ser inconsciente, quando o novo autor conhece a obra anterior mas guarda só uma ideia, e não a sua origem ou “proprietário”; em segundo lugar, as ideias ao nível abstrato não são *inventadas* por alguém. Shakespeare não *criou* a ideia do amor impossível. E isto aplica-se quer aos temas quer às técnicas narrativas: não é impossível que duas pessoas que não se conhecem se lembrem da mesma estratégia. Por outro lado, mesmo que as relações intertextuais sejam intencionais, elas podem ser muito subtis e, como diz Sanders (2006: 32), o que “traz a jogo, por vezes de formas controversas, questões de propriedade intelectual, reconhecimento adequado e, no extremo, a acusação de plágio.” A autora dá o exemplo do romance *Last Orders* (1996), de Graham Swift, que ganhou o Booker Prize, mas gerou grande controvérsia quando se percebeu que tem “sobreposições estruturais” significativas com *As I Lay Dying* (1930), de William Faulkner: este narra a “história de um grupo familiar do Mississippi que transporta o corpo da sua esposa/mãe para a cidade de Jefferson para o enterrar”, enquanto que o de Swift é sobre “quatro amigos homens que transportam as cinzas do seu falecido amigo (...) para espalhar da ponta do Molhe de Margate”; este usa também técnicas estéticas idênticas (como

monólogos sob a forma de lista), pelo que foi considerado “indigno de um prémio” que reconhece a originalidade, mesmo que Swift alegasse que se tratava de uma homenagem (Sanders, 2006: 32ss). Ora, Joyce usa o mesmo tipo de analogias, mas não é acusado; se é certo que assume desde o início a inspiração na Odisseia, desarmando assim o argumento de plágio, *Ulysses* tem semelhanças com várias outras obras, que não são assumidas mas são vistas como igualmente criativas. Aliás, como diz Sanders (2006: 35), parte do prazer que o leitor tem neste tipo de obra é justamente encontrar por si as conexões. Leitch (2007: 104/5) diz o mesmo: ao não explicitar a referência à fonte, a imitação neoclássica “oferece aos espectadores o prazer de reconhecimento surpreso para cada semelhança que estabelece.”

A distância entre a narrativa inicial e a nova produção é tão grande, no entanto, que pode ser alegado que não se trata mais de propagação. Saint-Gelais (2011: 163) inclui nas transfigurações as “versões factualmente divergentes”, mas não as “transposições”, onde a tensão entre identidade e alteridade “se resolve em benefício só da alteridade, apenas acompanhada de uma relação de analogia que, mesmo forte, se mantém mais fraca que a relação de identidade.” Stein e Busse (2012: 20) falam da “irreverente homenagem do processual médico norte-americano *House, M.D.*” à figura de Sherlock Holmes. A personagem de Dr. House é em muitos aspetos semelhante a Sherlock: tem elevadas capacidades de dedução e observação, é antissocial e tem problemas com drogas; tem um amigo fiel que o protege e compreende, e cada episódio é dedicado à resolução de um mistério. Mas, estes aspetos são comuns a uma infinidade de narrativas em vários *media*, e não há paralelismo estrutural dos eventos de cada episódio. A questão é que, como diz Leitch (2007: 114), “as analogias podem variar em força tanto quanto em especificidade.” No polo mais distante da propagação, quando a equivalência é mais ténue, o paralelismo começa a dissolver-se em direção ao género e ao mito (no sentido de intrigas típicas repetíveis). Andrew (1984: 98/9) diz que, nos *empréstimos*,

... uma preocupação principal é a generalidade do original, (...) em suma, a sua existência como uma forma contínua ou arquétipo na cultura. Isto é especialmente verdade daquele material adaptado que, por causa do seu reaparecimento frequente, reclama o estatuto de *mito* (...). O sucesso de adaptações deste tipo assenta na questão da sua fertilidade, não da sua fidelidade.

Leitch (2007: 113/4), quando fala em analogia, refere-se precisamente a formas onde a relação é mais ténue, não é sustentada em toda a estrutura mas pontual, como acontece no romance de Helen Fielding *Bridget Jones's Diary* (1998), depois adaptado a cinema: a heroína partilha muitos “pontos de analogia com Elizabeth Bennet”, mas se eles nos fazem ver este livro



como uma adaptação do romance *Pride and Prejudice* de Jane Austen, “então virtualmente todo o gênero do romance orientado para mulheres (...) pode reclamar o mesmo”; tanto o romance de Fielding como o filme de Maguire invocam a história de Austen, mas fazem-no “em termos [muito] descontínuos, até episódicos...”. A parecença é, assim, cada vez mais abstrata, aproximando-se da parecença entre narrativas do mesmo gênero. Leitch (2007: 114) diz mesmo que há muitas analogias entre os filmes de Hollywood, por causa do interesse da indústria em fórmulas; pode-se até “descrever as fórmulas de todos os gêneros populares de Hollywood – o western, a comédia romântica, a comédia musical, o filme de gangsters, o filme de guerra, o filme de ficção científica, o épico de espada-e-sandálias – como analogias no sentido lato.” O mesmo pode ser dito dos gêneros (temáticos e estilísticos) e das técnicas estilísticas em todas as artes: eles começam como uma técnica de um autor (que, se for imitada, dará origem a uma imitação *daquela* obra ou autor) mas podem passar ao uso comum (não sendo mais uma alusão à obra particular, mas a um gênero ou estilo geral). Leitch (2007: 123) diz que a *alusão*, o seu último tipo, “transforma-se gradualmente na gramática do cinema”, invocando a “circulação cultural universal, não conhecimento de qualquer manifestação textual única.”

Em suma, podemos admitir que, apesar de transformar a maioria dos elementos concretos da narrativa fonte, uma narrativa seja considerada uma (espécie de) propagação, um paralelismo estrutural, sempre que se basear claramente, a cada passo do seu desenrolar, com a outra narrativa, ainda que apenas ao nível funcional, porque o processo criativo é similar. Mas, assim que se começa a afastar deste modelo, quando há só semelhanças pontuais, abstratas, a temas mais do que a dados ficcionais concretos, ou estilísticas, a nova obra afasta-se da propagação, em direção ao *gênero*, à *arquitecturalidade* de Genette (1982), ou ao *mito*, onde não há referência a textos particulares, mas a “*stocks* culturais universais” (Doležel, 1998: 200).

### **c. Captura**

Logo no início, excluimos do nosso objeto as metanarrativas, que comentam outras narrativas extradiegeticamente, saindo do mundo ficcional, como os documentários sobre a sua criação e análises jornalísticas e académicas. Todas as narrativas podem ser metanarrativas ou metatextuais (Genette, 1982), quando aludem ou comentam outras ou a si mesmas (e.g., Prince, 1982: 115). Mas, algumas expõem a obra fonte como obra, ou como ficcional, e ainda assim podem ser consideradas porque são ficcionais e têm uma relação estruturante com a história inicial. Trata-se aqui de uma história dentro de outra história, que pertence a um nível narrativo superior, mas não é nativa, e sim imigrante. Para Saint-Gelais (2011: 233), a operação

é algo “vertiginosa”. Definimo-la como *narrar uma história diferente da de uma narrativa anterior, que a expõe como obra (ficcional), mas que, focando o seu processo de criação, reprodução ou consumo, a renarra em vários momentos e mantém uma estrutura equivalente.*

O termo *metanarrativa* não é adequado pois pode incluir relatos de outra espécie, como *making-ofs*. *Metaficção* parece-nos melhor, mas é usada para referir obras autorreferenciais, “histórias que chamam a atenção para o seu estatuto ficcional e os seus próprios procedimentos composicionais” (Lodge, 2011 [1991]: 206). As histórias dentro de histórias, como *As 101 Noites*, também se podem confundir, mas, aí, a história encaixada é criada na própria obra. A operação de que falamos é próxima do que Andrew (1984: 99) chama *interseção*, onde “a singularidade do texto original é preservada a tal ponto que ele é intencionalmente deixado por assimilar...”. Leitch (2007: 111) define o *(meta)comentário* ou *desconstrução*, que é mais próximo da metaficção, mas também se enquadra aqui. Sanders (2006: 27ss) chama-lhe *texto embutido*. Mas, entre todos, o termo mais adequado é talvez o proposto por Saint-Gelais (2011: 229ss): *captura*. O texto inicial é “capturado”, incluído como tal no novo texto, que se estrutura à sua volta. Os termos *encastramento* ou *enxerto* são também adequados. Esta operação é, na realidade, muito comum tanto na literatura, como em outros *media* e a obra capturada pode estar no mesmo *medium* ou em outro que a capturante. Pode tratar-se de um filme sobre a feitura de outro já existente (Chatman, 1990: 180), um filme ou romance sobre a representação de uma peça de teatro, os “*backstage dramas*” (Sanders, 2006: 29), ou uma peça sobre um livro de BD que é lido pelas personagens, de forma a moldar a nova história.

Nestes casos, a história inicial é destacada do mundo da capturante; há uma saída do mundo ficcional, que é tratado de forma extradiegética. O novo texto refere não só as propriedades nucleares da fonte (o que é verdade na ficção), mas também as extranucleares (a sua natureza ficcional) (Parsons, 1980: 19ss; Pavel, 1986: 28). Saint-Gelais (2011: 23) explica:

Assim que é narrado em *Madame Bovary* que a jovem Emma lê *Paul et Virginie*, é claro que as personagens de Bernardin de Saint-Pierre são para ela, como o são para nós, seres imaginários, com os quais nenhum comércio é possível, já que eles são mantidos no interior das fronteiras de um *outro* texto, de onde eles não se podem escapar...

Saint-Gelais (2011: 230-2) diz que estes casos podem não ser considerados transficções porque as personagens se situam em níveis ontológicos distintos; mas, podemos “imaginar uma ficção englobante que, de algum modo, prolongue a ficção englobada”, como no segundo volume de *D. Quixote*. Este não é um bom exemplo do que falamos porque é simplesmente uma

expansão que dá a obra inicial como publicada, considerando-a um relato factual (mais ou menos exato) dentro do mesmo mundo. Nos casos de que falamos, a obra inicial é não só aludida mas substancialmente renarrada, o que os qualifica como renarrações e torna a fonte estruturante para a propagação, que não só não seria a mesma, mas não poderia existir sem ela. Em alguns casos, a história “capturante” não tem uma relação próxima com a “capturada”, mas, em muitos, esta de certo modo dá forma àquela, ou porque há um paralelismo estrutural, ou porque a capturada precipita os eventos da capturante. Podemos pensar em vários subtipos, que não temos tempo de analisar em pormenor, mas podemos enunciar:

- Narrativa sobre o processo de criação de uma narrativa já existente
- Narrativa sobre a representação / encenação de uma narrativa já existente
- Narrativa sobre o consumo de ou interseção com uma narrativa já existente

Estas variantes baseiam-se, respetivamente, no processo de criação da obra inicial, na sua reprodução, como a performance de uma peça, ou no seu consumo. Como exemplo da primeira, temos *Finding Neverland* (2004), filme sobre a criação da peça *Peter Pan*, por J. M. Barrie, inspirado no que se sabe da vida do autor, e onde há uma renarração extensa, ainda que não continuada, da peça. Outro exemplo é *Shakespeare in Love* (1998), filme sobre a criação da peça *Romeo and Juliet*, que ficcionaliza mais a vida do autor, mas se enquadra na mesma operação. Sanders (2006: 29) considera-o um *backstage drama*. Leitch (2007: 111/2) dá como exemplo do (meta)comentário ou desconstrução o filme *Adaptation* (2002), escrito por Charles Kaufman, que, para o autor, é um filme “sobre adaptação” mais do que uma adaptação em si, relacionada com a tradição de “desconstru[ir] a ilusão mimética ao examinar os problemas de arranjar ou encenar material preexistente para o teatro ou o cinema”, e com a “longa tradição de antecedentes literários que desconstroem todo o projeto de contar as suas histórias...”. Mas, o filme tem de facto como base uma narrativa prévia (ainda que não ficcional).

A captura também pode referir-se à performance de uma obra. Sanders (2006: 28/9) refere o filme *Kiss Me Kate* (1953), onde um grupo de teatro encena a versão musical da comédia de Shakespeare *The Taming of the Shrew*, há aqui dois níveis: “o musical ‘*The Shrew*’ embutido é uma adaptação mais simples (...), retrabalhando as personagens e eventos da peça de Shakespeare num formato cantado e dançado”, um musical-dentro-de-um-musical, e a história englobante é sobre duas “estrelas de teatro em guerra, casadas no passado mas agora divorciadas”, cujos “temperamentos fora do palco espelham as suas performances dentro dele”. Saint-Gelais (2011: 229) dá o exemplo de *A Three-Pipe Problem* (1975), onde um ator, Sheridan

Haynes, representa Holmes numa adaptação televisiva dos contos de Doyle, mas tem uma fascinação por ele e, dando-se um assassinato, resolve-o ao jeito de Holmes.

Finalmente, a captura pode versar sobre o consumo da obra, como no filme *The Raven* (2012), sobre Edgar Allan Poe, onde se alude a ou cita várias obras suas, quer poemas, quer os contos de crime e mistério. A história principal é inspirada no que se sabe da vida do autor antes da sua morte (é encontrado num banco de jardim, delirante, e morre três dias depois, sem se saber de quê), lançando uma hipótese sobre os eventos que terão levado a essa situação: há um vilão que copia os crimes dos seus contos e ele tem que seguir as pistas para o encontrar. Outro caso é o de *Phoebe in Wonderland* (2008), a história de uma menina que sofre de Síndrome de Asperger, refugiando-se, como Alice, no seu próprio mundo; mas há múltiplas referências à obra de Lewis Carroll: para além do título, a mãe fez uma tese de doutoramento sobre o tema, construiu-lhe uma casinha de brincar baseada na história, e Phoebe representa o papel de Alice numa peça de teatro na escola, surpreendentemente bem a despeito das suas limitações sociais, pois é aí que aprende a expressar-se e a lidar com a doença. Aqui, para além das múltiplas referências e alusões, há um paralelismo entre as duas protagonistas e a história inicial serve, como em *The Raven*, de motor para os eventos da nova história.

Pode ainda ser que, numa narrativa de qualquer destes tipos, apesar de a obra inicial ser dada como obra (ficcional), não se sai do mundo ficcional. A discussão de Saint-Gelais (2011: 232ss) a este respeito é muito complexa e detalhada. O que importa reter é que a narrativa prévia pode ser exposta como um relato factual, correto ou incorreto, ou ficcionado, de factos que realmente ocorreram mas que, no segundo e terceiro casos, não se passaram assim. Ou seja, pode haver uma captura do texto fonte em outros tipos de propagação, mas o texto deve ser classificado segundo a operação principal que realiza, e não como captura. Saint-Gelais (2011: 234) também diz que este mecanismo é muito usado em outras formas de transficção.

### **C. Expansão (coerente)**

Passando para o grande grupo do suplemento, temos, em primeiro lugar, a *expansão*, que consiste em *expandir o mundo ficcional (mesma versão) através da narração de novos eventos e outros elementos diegéticos coerentes*. Pode dizer-se que há *expansão* efetiva do mundo só quando os dados adicionados respeitam a coerência de continuidade, ou seja, não desmentem os da narrativa inicial. Este é o tipo de expansão que Jenkins (2009a: p. 1 par. 10) indica como a operação típica da narração transmediática, e distinta da adaptação, porque

“expande a nossa compreensão do original ao introduzir novos elementos na ficção.” Scolari (2009: 598) diz que a *expansão* “aumenta a geografia ficcional deste universo ao propor novas histórias.” Assim, “expansão” significa aumentar o mundo ficcional, criar novas histórias, no mesmo cenário e com as mesmas personagens, ou outros que existem dentro, e encaixam na mesma versão, do mundo. Não se trata só de “adição” (de elementos incompatíveis), nem de “ampliação”, porque não se renarra os eventos (ainda que eles possam ser recapitulados e estejam presentes como premissas), mas de “expansão”, porque se narra eventos novos que se acumulam a uma história maior. Como diz Doležel (1998: 207), “a expansão estende o escopo do protomundo, preenchendo as suas falhas, construindo uma pré-história ou pós-história”, numa lógica de complementaridade. A memória é, como diz Harvey (2012: 62), especialmente importante; na renarração, ela permite medir a coerência, mas na expansão, como esta funciona de forma cumulativa, temos de recordar o que aconteceu na narrativa anterior para fazer sentido da nova, e da história como um todo. Aplica-se aqui a lógica que Saint-Gelais (2011: 169) rejeita porque está a falar de renarração: “a história transficcional pressup[õe] a história original, da qual todos os elementos diegéticos s[ão] reputados valer também...”.

Ora, a expansão não é só típica do TS, mas também de outros conjuntos de textos e de propagações isoladas. Ryan (2008: 386; 2013a: 11) descreve a *expansão* como uma das operações possíveis na reescrita, patente nas continuações de *Don Quixote*, modificações, prequelas e narrativas que colocam uma personagem secundária no papel principal. Para Ryan (2013b: 366/7, 369), a expansão distingue-se da modificação e da transposição, porque “preserva muito mais o mundo (...) não exige mudar qualquer dos factos afirmados na história original.” Nós incluímos todos os casos que, sendo autógrafos ou alógrafos, se apresentam textualmente como coerentes, não entrando em contradição com a história inicial. Ora, quando pensamos nas expansões, pensamos naturalmente em continuações, mas nem todas se referem a eventos posteriores; aliás, nem todas se regem pelo critério temporal.

#### ***a. Expansão temporal***

A expansão temporal consiste em *narrar uma nova história ou novos eventos com uma forte e clara ligação temporal aos de uma narrativa já existente*. Ao demonstrarem essa ligação, os novos eventos inserem-se na linha de continuidade temporal criada pela narrativa inicial, de forma a expandi-la. Genette (1982: 195, 197) nota que é possível pensar que uma obra acabada “pede (...) um prolongamento e um acabamento”, em especial as que têm finais abertos, ou que ela “peca por insuficiência de começo, ou (...) de meio, ou de lados”. Os tipos de Genette

parecem-nos aqui confusos, mas é útil a distinção que faz nas *continuações cíclicas*, entre

... a continuação para a frente (ou seja, o *depois*) ou (...) *proléptica* (...), uma continuação *analéptica* ou para trás (ou seja, o *antes*), (...), uma continuação *eléptica* encarregada de preencher uma lacuna ou uma elipse mediana, e uma continuação *paraléptica*, encarregada de preencher paralipses eventuais, ou elipses laterais... (Genette, 1982: 197/8)

Saint-Gelais (2011: 76/7) também diz que, ao contrário do que se costuma pensar, “as expansões não se fazem todas em direção ao seguimento da história”, podendo “igualmente voltar a eventos anteriores, intercalar episódios no meio da narrativa original ou contar eventos paralelos (quando não faz várias destas coisas ao mesmo tempo).” Estas são, de facto, as operações lógicas da expansão temporal, pelo que usamos a mesma tipologia. Genette (1982: 229) diz que, para além da continuação, pode-se falar em *seguimento (suite)*, que continua a obra “para a relançar para além do que era inicialmente considerado como o seu termo.” Isto terá a ver com o fechamento e a autocontenção das histórias: se a expansão continua a história narrando novos eventos relativos ao mesmo conflito, ou conta uma nova história. Nós incluímos ambas as situações. Mais ainda, as operações temporais que descrevemos a seguir podem também verificar-se na extrapolação, mas aqui falamos só nos casos coerentes.

### **a.1. Continuação (sequela)**

A primeira variante da expansão temporal é a *continuação: narrar uma história ou eventos posteriores aos da obra fonte*. Um texto que resulte sobretudo desta operação pode ser chamado *continuação* ou *sequela*. Esta continuação, “proléptica”, como diz Genette (1982: 197), é o tipo de continuação mais frequente. É, para Saint-Gelais (2011: 74-6), o que “vem imediatamente à mente”, porque a operação narrativa mais natural é pensar o que vem depois; isto assenta na própria “dinâmica da narrativa, com o que ela implica de ‘aspiração’ para ‘o que acontecerá a seguir?’...” Esta é, por isso, uma operação fácil de explicar, e também das mais incontroversas. Algumas narrativas consideradas continuações não indicam claramente a sua temporalidade; são vistas assim porque surgem depois da narrativa inicial, mas o que discutimos é a continuação claramente temporal, que explicita essa ordem posterior.

Em certos casos, trata-se de uma nova história com as mesmas personagens ou outras do mesmo mundo ficcional. Por exemplo, o segundo romance de Doyle sobre Sherlock Holmes, *The Sign of the Four* (2009 [1890]), é uma clara continuação do primeiro, *A Study in Scarlet* (2009 [1887]): aqui, Holmes e Watson conhecem-se, começam a morar juntos e o doutor acompanha o detetive na resolução do caso de um homem que aparece morto numa casa

abandonada; no segundo, Holmes e Watson já moram juntos, e Mary Morstan procura o detetive sobre outro caso, relacionado com o desaparecimento do seu pai e um tesouro roubado na Índia. Trata-se, assim, de uma nova aventura com as mesmas personagens principais, que tem uma intriga completa e distinta. Por outro lado, a nova história pode focar outras personagens, secundárias na narrativa inicial, ou criadas de novo. Por exemplo, *The Hobbit* (2012 [1937]), de J.R.R. Tolkien, narra a história do hobbit Bilbo Baggins, que é contratado, por recomendação do feiticeiro Gandalf, por um grupo de 13 anões, para os ajudar a recuperar o seu tesouro e reino na Montanha Solitária, tomados pelo dragão Smaug. Na viagem, Bilbo encontra um Anel, que tem a função de o tornar invisível, ajudando-o a cumprir a missão. Na trilogia *The Lord of the Rings* (2001 [1954], 2002 [1954], 2003 [1955]), Bilbo dá O Anel a Frodo, seu sobrinho, e este, informado por Gandalf que Sauron, senhor dos Anéis do Poder, quer recuperá-lo e destruir a Terra Média, sai em demanda para destruí-lo, com a ajuda da Irmandade do Anel. São, assim, duas histórias autossuficientes (se tomarmos a trilogia como uma só), mais relacionadas que no caso anterior, com personagens comuns mas diferentes protagonistas.

Noutros casos, a continuação continua ou acaba a história. Como Genette, Saint-Gelais (2011: 76) distingue entre as *continuações*, que acrescentam um “desenlace que fazia falta à narrativa inicial”, e os *seguintes* (*suites*), que “fing[em] ignorar que ela comporta um”. A continuação da mesma história é natural quando o final da narrativa inicial é aberto. Hoje em dia, isto é comum, mas não no modelo clássico. Para Thompson (2003: 97/8), os filmes recentes tendem a “atingir um fechamento na história principal enquanto que ou se introduz uma nova causa pendente<sup>35</sup> mesmo no final ou se indicia que tal causa pode ocorrer em breve”; isto deve-se à vontade dos produtores de “manter a opção de fazer uma sequência caso o primeiro filme se torne um sucesso.” Mas, esta abertura não é só um estratagema para fazer dinheiro, e é comum em outras artes, como a literatura, e em movimentos como o modernismo e pós-modernismo. Certas narrativas sugerem uma continuação. Eco (1995: 13) nota que Edgar Allan Poe acaba *The Narrative of A. Gordon Pym of Nantucket* de forma abrupta, dizendo que a história não está completa, o que leva vários autores, como Jules Verne e H. P. Lovecraft, a continuarem a história. Outras obras prometem mesmo essa continuação, como *Don Quixote* (n.d. [1605/1615]: tomo I - 180 tomo II), hoje geralmente editado junto com o *Segundo Tomo* (n.d. [1605/1615]: 181 tomo II - tomo III), mas que é uma obra autónoma, publicada dez anos antes. No final, o narrador extradiegético refere uns versos do fidalgo, que aguardam que um

---

<sup>35</sup> A “causa pendente” ou “*dangling cause*” é “informação ou ação que não leva a nenhum efeito ou resolução até mais tarde”, que sugere uma consequência mas fica “pendurado”, acentuando o *suspense* (Thompson, 1999: 12; 2003: 20/1).

académico os decifre: “Consta que o fez, à custa de muitas vigílias e de muito trabalho, e que tenciona dá-los à luz, com esperança na terceira saída de D. Quixote” (Cervantes, 1905: 180 tomo II). É com base nesta promessa, e na demora do seu cumprimento, que Alonso Fernández de Avellaneda publica o seu *Segundo Tomo* (1914), que não é considerado canónico, mas, segundo nos parece (sem termos tido ocasião de o analisar), não será menos coerente que a seqüela do próprio Cervantes. Aqui, o narrador (que dá sempre a história como verídica) critica a versão de Avellaneda diretamente, alegando que está mal escrita e não relata os “factos” como eles “realmente” ocorreram. Mas, em termos formais, tanto o segundo tomo autógrafo como o alógrafo são continuações coerentes. Por outro lado, quando o final é fechado, como diz Long (2007: 165), ele pode ser “partido à força”: pode-se “ignorar o fechamento”, mudar as suas regras ou “celebrá-lo.” Contudo, para que isso seja entendido como coerente, é preciso justificar bem a subversão (e se isso for feito por outro autor, será provavelmente sempre visto como uma extrapolação). Saint-Gelais (2011: 134) chama “expansão paradoxal” à continuação que ignora um final fechado e, Genette (1982: 218), “continuação infiel” ou “corretiva”.

As seqüelas no cinema são geralmente depreciadas, mas, como diz Thompson (2003: 98/9), há exemplos notáveis em várias artes, pelo que elas “não deveriam ser inteiramente descartadas enquanto formato”. Mais ainda, uma seqüela não tem de estar no mesmo *medium* que a narrativa inicial (estratégia que se enquadra no *transmedia storytelling*, pois há expansão da história através dos *media*). O animé *Kid's Story* (2003), por exemplo, relata uma história posterior à do filme *The Matrix* (1999), onde Kid consegue sair da Matriz, orientado por Neo.

Finalmente, dissemos já que qualquer propagação pode fazer uma captura da narrativa inicial, enquanto obra já publicada, e que, nos exercícios coerentes, ela é dada como um relato factual e não há saída do mundo ficcional. É justamente o que acontece no segundo tomo de *Don Quixote* de Cervantes, que dá o primeiro volume como uma obra publicada, mas factual<sup>36</sup>, e depois continua a história. Dá-se o mesmo em *The Lord of the Rings* (2001 [1954], 2002 [1954], 2003 [1955]), em relação a *The Hobbit* (2012 [1937]), por uma razão curiosa. Na primeira versão de *The Hobbit*, perdido dentro da montanha, Bilbo encontra um anel no chão e depois encontra Gollum (a quem pertencia o anel); para evitar ser atacado, Bilbo aceita um jogo de enigmas e, quando se lhe acabam as ideias, pergunta-se o que tem na algibeira. Gollum não adivinha e perde, mas aceita a derrota, leva Bilbo à saída e despede-se amigavelmente. Mas, ao escrever *The Lord of the Rings*, Tolkien precisa que Gollum odeie e persiga o hobbit que detém o

---

<sup>36</sup> Don Quixote considera-a desadequada, não porque falta à verdade dos factos, mas porque é demasiado verdadeira, não devia relatar os momentos menos felizes e fraquezas do herói (que, no caso, são muitos).



anel (que passa a ser Frodo), pois é a criatura que lhe indica o caminho; por isso, reescreve *The Hobbit*, descrevendo a separação dos dois como conflituosa: Bilbo foge com o anel e deixa Gollum a gritar que se há de vingar do hobbit ladrão e recuperar o seu Precioso. No início de *The Lord of the Rings* (2001 [1954]: 28/9), o narrador expõe *The Hobbit* como obra, mas sem sair do mundo diegético: sugere que a primeira versão, escrita por Bilbo, é falsa, porque ele queria omitir que roubou o anel; a segunda versão é, então, escrita por outra personagem, que corrige os factos. Isto pode ser considerado uma técnica de “sutura” (Harvey, 2012), em que a continuidade entre as duas narrativas é corrigida, e a justificação dada é intradieética. É claro que isto geralmente é aceite como coerente só quando é o próprio autor a fazer a correção. Mais ainda, não há aqui uma captura significativa, porque há só uma alusão breve.

### **a. 2. Retrospeção (prequela)**

A operação inversa, a “continuação” para trás, é igualmente fácil de explicar mas mais difícil de nomear, porque os antónimos do termo significam paragem ou retrocesso. *Antecipação* ou *regressão* têm um sentido menos negativo, mas o termo mais adequado é talvez o usado pelos narratologistas para designar os *flashbacks*: *retrospeção*. Definimo-la como *narrar uma história ou eventos anteriores aos da obra fonte*. Uma propagação que realize sobretudo esta operação pode ser denominada de *retrospeção* ou *prequela*. Genette (1982: 197/8) chama a esta relação “continuação *analéptica* ou para trás (ou seja o *antes*), encarregada de voltar, de causa em causa, até um ponto de partida mais absoluto, ou pelo menos mais satisfatório”, o que ocorre quando se estima que “uma obra peca por insuficiência de começo”. Saint-Gelais (2011: 78) chama-lhe “*prequel*” (em Inglês), operação que é mais rara e complexa, porque “a pulsão de narrativa exerce-se (e pensa-se) mais voluntariamente para jusante, como se (...) o ponto de paragem terminal fosse mais arbitrário, ou frágil, que o ponto de partida.” Mas, isto não impede que a operação seja igualmente legítima e meritória. Thompson (2003: 101/2) nota que a prequela permite expandir uma história, mesmo quando uma personagem morre, pelo que “mesmo narrativas que parecem fechar toda a possibilidade de continuação podem fornecer as sementes para *storytelling* ulterior.” A estratégia corresponde às analepses ou *flashbacks* que se encontra frequentemente dentro de uma narrativa (e.g., Scolari, 2013a: 163). Por esta lógica, pode pensar-se que a continuação corresponde à prolepse ou *flashforward*, mas não é assim: a prolepse é contar antes o que acontece depois, que é o que a obra inicial faz em relação à prequela; a continuação conta depois o que acontece depois, que é a ordem normal da narrativa. (Daí que Saint-Gelais diga que a prequela é menos natural.)

A retrospeção pode consistir em narrar uma nova história com as mesmas personagens ou outras no mesmo mundo. Na série original de Sherlock Holmes, por exemplo, alguns casos são publicados por ordem cronológica, outros sem indicação temporal e outros ainda são prequelas. *The Hound of the Baskervilles* (2009 [1901-1902]), por exemplo, é publicado depois de *The Final Problem* (2009 [1893]) (onde Holmes “morre”), e narra um caso anterior à sua morte. *The Adventure of the Gloria Scott* (2009 [1893]) é a 19ª história a ser publicada; é narrada por Watson como a maioria, mas segundo o que Holmes lhe conta do primeiro caso que resolveu, ainda um jovem universitário, logo, antes de os dois se conhecerem. Estas são novas aventuras idênticas às restantes, mas que narram histórias anteriores.

Outras sequelas narram o início da história da narrativa inicial ou os eventos que a originaram, o que se costuma chamar *backstory*. A prequela, como diz Bal (1987: 68) sobre a analepse externa (ao lapso de tempo da fábula principal), dá “indicações sobre os antecedentes, o passado dos atores a que se refere, porquanto o passado possa ser de importância na interpretação dos eventos.” Nestes casos, a história pode ser ou não autónoma, mas é mais integrada. Por exemplo, no filme *The Matrix* (1999), os humanos julgam viver uma vida real mas estão na realidade ligados a centrais de energia para abastecer as máquinas com a sua bioeletricidade e a um programa informático, a Matriz, que os aliena desse facto. A história em si narra a saída de Neo da Matriz e a descoberta de que é O Tal, que pode salvar os humanos do domínio das máquinas. Dois animé da série *Animatrix*, *The Second Renaissance I* e *II* (2003), narram os eventos que dão origem a esse domínio, revelando que a espécie humana não é inocente e, tendo criado máquinas com inteligência, as tratou tão mal que acabou por precipitar a sua revolta e a destruição do planeta. Um caso ainda mais exaustivo é o de *Silmarillion* (2009 [1977]), publicado após a morte de Tolkien, pelo seu filho Christopher, que narra a pré-história de toda a Terra Média, desde a sua criação: Ilúvatar (o respetivo Deus) cria a terra e povoa-a de semideuses que lhe dão forma (entre eles o dissidente Melkor, “chefe” de Sauron, o Senhor dos Anéis) e de várias raças: elfos, homens, anões e outros. Este não é um romance, onde seguimos de perto a história de algumas personagens, mas uma epopeia, que narra toda a evolução da Terra Média, os seus povos, mitologia, história, geografia, guerras e alianças, ao longo de milhares de anos até ao início da Terceira Era, que é quando ocorrem os eventos de *The Hobbit* (2012 [1937]) e *The Lord of the Rings* (2001 [1954], 2002 [1954], 2003 [1955]). Nestes dois casos, as histórias são autocontidas, mas são mais interdependentes, pois os eventos de uma influenciam os da outra. Elas podem, contudo, não ser autocontidas, mas interdependentes.

### **a.3. Expansão intercalar (interpolação)**

A expansão temporal também pode consistir em *narrar uma história ou eventos passados entre os eventos narrados na obra fonte, nas suas elipses ou falhas*. Saint-Gelais (2011: 84/5) chama-lhe “interpolação” e, Genette (1982: 198), “continuação *eléptica*”, que vem “preencher uma lacuna ou uma elipse mediana”. Nós falamos em *expansão intercalar, intercalação* ou *interpolação*. Scolari (2009: 598; 2013a: 163), no contexto da transmediação, dá o exemplo da série televisiva *24*, cuja “macro-história” é expandida entre temporadas por pequenos artefactos em vários *media*, que completam “pequenos buracos narrativos”; chama-lhes “conteúdos intersticiais”, “micro-histórias” ou “nano-conteúdos”, associando a operação a *mobisódios*, *webisódios* e *formatos curtos* em outros *media*. De facto, este tipo de expansão tem mais limitações do que os tipos anteriores. Como explica Saint-Gelais (2011: 85), a interpolação “é restringida nas suas *duas* extremidades, o que lhe confere uma margem de manobra a tal ponto estreita que não nos surpreendemos de todo da raridade de um procedimento no qual é fácil ver um simples ‘preenchimento’.” Mas é possível, em primeiro lugar, que a falha a preencher seja grande, porque uma narrativa pode ter elipses longas, de dias, meses, anos até. O caso de *The Seven-per-cent Solution* (1993 [1974]), de Nicholas Meyer, pode ser considerado uma interpolação, se tomarmos como ponto de referência a série original, na medida em que narra o que se teria passado no período em que se pensa que Sherlock Holmes está morto, entre os contos *The Final Problem* e *The Empty House*, apesar de não ser, como veremos, uma expansão coerente, mas uma extrapolação. Em segundo lugar, mesmo que a lacuna seja pequena, a narrativa é, como diz Barthes (1976 [1966]: 36), “infinitamente catalisável”, e pode-se também contar uma história independente, mais desligada da do original. Como diz Saint-Gelais (2011: 85), a solução é frequentemente narrar uma “ação largamente independente (e logo apta a suscitar um interesse próprio).” Mas, se a renarração coincidir temporalmente com os eventos já narrados, não é uma interpolação e sim uma expansão paralela. Consideramos intercalares só as narrativas que encaixam num período de tempo não narrado na narrativa inicial, apesar de a diferença nem sempre ser clara. Saint-Gelais (2011: 85) nota ainda que “existem interpolações parciais, que só cobrem uma parte de uma lacuna narrativa.”

É mais fácil achar exemplos de interpolações em sistemas transmediáticos, em especial porque eles omitem voluntariamente dados importantes, para incitar o público a procurá-los em outras extensões. A série *Lost* (2004-2010) é expandida numa série de *webisódios*, *Missing Pieces*, que preenchem elipses na história, apesar de uns serem mais integrados com a intriga

principal (apesar de não ser preciso vê-los para perceber a série), e outros mais supérfluos. Por exemplo, na série, apesar de todas as carências por estarem numa ilha deserta, a dada altura o médico Jack aparece com uma mala cheia de medicamentos muito necessários, sem se saber como a conseguiu. No webisódio *Jack, Meet Ethan. Ethan? Jack*, vemos que é Ethan, um suposto sobrevivente até aí desconhecido, que lhe dá, dizendo tê-la encontrado na selva, mas sabemos depois na série que ele é na realidade um dos Outros, que estão instalados com todas as condições na ilha; Ethan tenta com isto aproximar-se de Jack para raptar Claire, a rapariga grávida, para experiências científicas. É possível que este evento ocorra ao mesmo tempo que outros na série, mas, nesta linha de intriga, ele corresponde realmente a uma elipse.

#### **a.4. Expansão paralela**

Finalmente, dentro da expansão temporal, temos a *expansão paralela*, que consiste em *narrar uma história ou eventos paralelos, que ocorrem ao mesmo tempo que os eventos narrados na fonte*. Genette (1982: 198) chama-lhe “continuação *paraléptica*, encarregada de preencher paralipses eventuais, ou elipses laterais (‘Que fazia X enquanto Y...’).” Por exemplo, *As Aventuras de Telémaco*, de Fénelon, “preench[e] o que se pode decidir considerar como uma lacuna lateral, ou paralipse, do texto homérico”: Telémaco é mencionado nos primeiros cantos da *Odisseia* e depois esquecido até que volta a Ítaca e se encontra com o pai, Ulisses; esta expansão conta o que lhe acontece entretanto (Genette, 1982: 202-4). Aqui, não podemos falar de interpolação porque a narrativa inicial não omite este lapso de tempo, apenas narra outros eventos. Saint-Gelais (2011: 94) chama a esta operação “expansão paralela” e, Scolari (2009: 598; 2013a: 164), “histórias paralelas”. Para Scolari (2013a: 164), a operação “consiste em criar novos personagens secundários e fazê-los interagir com os já conhecidos”, e é usada frequentemente na televisão ou nos *comics*. Mas ela é também comum na literatura e em outros meios. Aqui, aplica-se o que Bal (1987: 68) diz sobre as analepses (e prolepses) internas: elas podem dar informação sobre uma personagem “que se dedicou a outras coisas ‘durante’ os acontecimentos da fábula primordial e que logo se percebe terem sido de importância.”

Esta operação pode ser vista como uma refocalização, mas esta pode envolver narrar os mesmos eventos, enquanto a expansão paralela narra eventos novos. Saint-Gelais (2011: 94) diz que a expansão paralela é uma versão da história segundo outra personagem, mas onde a intriga, apesar de *simultânea*, não é *a mesma*, é uma trama “independente da intriga original”. Por isso se diz que é uma expansão e não uma renarração. Os eventos paralelos podem ser mais ou menos integrados com a história inicial. Scolari (2009: 598) distingue, por essa razão,

as “*histórias paralelas*”, que se desenrolam “ao mesmo tempo que a macro-história”, e as “*histórias periféricas*” que também são simultâneas, mas têm uma “relação fraca com a macro-história”, sendo que ambas podem tornar-se em *spin-offs*. Estes casos são o que chamaremos, então, de seguida de expansão periférica.

O romance *Mary Reilly* (2001 [1990]), de Valérie Martin, conta uma história paralela à de *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (2015 [1886]), de Robert Louis Stevenson: segue a linha de eventos da fonte, mas sob a perspectiva de uma criada do médico, que acompanha a mudança de um ambiente estável para a crise provocada por Mr Hyde. Esta não é a mesma história, pois é focada em Mary, nas suas múltiplas tarefas, no afeto que tem pelo amo e na satisfação que sente por ter uma vida “boa” (em comparação à que teve em criança). A intriga é, assim, diferente, mas tem muitos pontos de contacto e é movida pelos eventos da fonte. Pode ser alegado que a expansão não é coerente porque, se a presença da criada fosse importante para a história, deveria aparecer no original (há só uma menção a uma criada, mas não é Mary). Mas, o que é importante para Mary (os contactos que tem com o amo, ainda que breves) não o é para Jekyll, absorto como está nas suas experiências; as criadas são à época tratadas como invisíveis, o que justifica a aparente incoerência. Este romance é, em geral, reputado como um excelente exercício de intertextualidade. Leitch (2007: 119), como outros, chama ao exercício *pastiche*, porque é montado de fragmentos do texto inicial. Mas, para nós, a operação não assenta na colagem de elementos textuais, e sim na criação de uma história nova a partir da primeira. Assim, esta obra é uma expansão, porque conta uma história nova, bastante entrosada com a inicial. Outros exemplos são os contos publicados em antologias da saga *Star Wars*, como *Tales from Jabba’s Palace* (1995), que narram histórias de personagens que estão presentes no palácio de Jabba the Hutt durante os eventos narrados no episódio IV de *Star Wars, The Return of the Jedi* (1977), em que Han Solo é aprisionado pelo barão do crime e os amigos vêm libertá-lo. Estes contos incluem alguns eventos retratados no filme, como experienciados pela personagem principal no conto, mas não são tão coincidentes com o período de tempo e eventos da narrativa inicial como *Mary Reilly* (2001 [1990]). A expansão começa a tornar-se cada vez mais independente, ou seja, a aproximar-se da nossa próxima categoria, em relação à qual a presente pode também ser chamada de *expansão paralela integrada*.

### ***b. Expansão periférica ou independente (digressão)***

Em certos casos, uma expansão paralela narra uma nova história dentro do mesmo mundo ficcional, que ocorre ao mesmo tempo que a história inicial e partilha alguns espaços,

personagens ou até eventos, mas cuja intriga é pouco ou nada relacionada ou integrada. Como vimos, Scolari (2009: 598; 2013a: 164) fala nas “histórias periféricas”, que, como as paralelas, são simultâneas à narrativa inicial, mas têm uma “relação fraca” com a história, podendo “ser consideradas satélites mais ou menos distantes” e que “podem evoluir e transformar-se em *spin-offs*”. O termo *spin-off* é usado em vários sentidos, como vimos, mas este é, na nossa opinião, o exercício que melhor se adapta ao termo, porque realmente consiste em “voltar” a história “para fora”, até se tornar independente. Corresponde ao que Evans (2011: 27) chama de *spin-off*, histórias inspiradas em outras, que se passam dentro do mesmo universo, têm personagens comuns e “ocasionalmente cont[êm] material narrativo sobreposto”, mas que “constroem o seu próprio mini-verso dentro do universo maior”. Um bom exemplo é o de Robin, criado como parceiro de Batman, nos *comics* dedicados a este super-herói, mas que tem tanto sucesso que a DC Comics lança numa série independente, onde é o super-herói principal.

Outra possibilidade é o desvio baseado no espaço. Ela é sugerida por Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 2), quando falam no *franchise* CSI, que inclui *CSI: Crime Scene Investigation* (2000-2015), a série inicial passada em Las Vegas, e as *spin-offs* *CSI: Miami* (2002-2012) e *CSI: Nova Iorque* (2004-2013). Aqui, o mundo ficcional é idêntico ao mundo real e comum a muitas outras séries, mas estas, para além do nome, partilham vários elementos formais e têm, por vezes, episódios conjuntos, em que há um caso que é resolvido por elementos de duas equipas. Mais recentemente, surge uma outra série do *franchise*: *CSI Cyber* (2015-2016), sobre crimes informáticos. A série “começa” num episódio de *CSI: Crime Scene Investigation, Kitty* (2014), onde a Dra. Avery Ryan vem auxiliar a equipa de Las Vegas e diz que está a formar uma nova divisão de trabalho no FBI dedicada ao cibercrime; em 2015, começa a série *CSI Cyber*. Percebemos assim que este tipo de expansão pode partir de qualquer elemento da história, não só personagens ou o espaço geográfico, mas também outro tipo de crime ou um local, onde se encontram personagens não relacionadas e a expansão passa a focar-se noutra grupo (que pode nunca ter aparecido na narrativa inicial). Falamos aqui de séries, mas a operação verifica-se tanto em relações básicas como nas sistémicas, como veremos mais à frente.

Este tipo de expansão também é paralela, mas a relação temporal com a narrativa inicial pode não ser clara, e não é tão relevante, pois as histórias, podendo ter pontos de contacto ocasionais, têm intrigas relativamente independentes. Foi por isso que não incluímos a categoria nas expansões temporais. Chamamos-lhe *expansão periférica* ou *independente*, apesar de estes termos parecerem indicar graus de integração diferentes. O termo *digressão* parece-nos

ainda mais adequado, porque há um desvio, mas não incoerente. Definimo-la como *narrar uma história nova no mesmo mundo ficcional, simultânea, mas que se desvia da história inicial, mantendo uma relação débil ou quase inexistente com os seus eventos*. Ela expande o mundo ficcional porque não é incoerente, mas há um nível de integração muito baixo ou nulo. Por isso, esta operação, como a próxima, narram necessariamente uma história diferente.

### **c. Expansão prototípica ou paradigmática**

Uma forma de expansão próxima, que também não se rege pela temporalidade, é a *expansão prototípica ou paradigmática*, que consiste em *narrar uma história nova, na mesma estrutura ou fórmula da inicial, que não tem com ela uma relação temporal ou causal clara*. Esta forma também expande o mundo ficcional porque não é incoerente, mas centra-se nas mesmas personagens, e narra um novo caso na mesma fórmula da narrativa inicial. Aqui, estamos a falar de uma relação básica e não sistémica, mas recorreremos aos estudos das séries, porque, sendo caracterizadas por esta estratégia, ela está aí já bem explorada.

Vários autores distinguem entre série *episódica* e *serial* (Jenkins, 2006a: 116/7; Mittell, 2006: 30), ou *série* e *ciclo* (Saint-Gelais, 2011: 99ss). A expansão de que falamos aqui corresponde às *séries episódicas*, ou *séries*, como as séries televisivas típicas até aos anos 1960 e séries noutros *media*, onde cada episódio é autocontido, tem uma intriga que começa e acaba, sem efeitos nos restantes episódios, de modo que eles podem ser recebidos em qualquer ordem, porque não há uma intriga transversal (e.g., Thompson, 2003: 59; Saint-Gelais, 2011: 101; Mittell, 2006: 32). Este tipo de expansão caracteriza-se pelo encerramento atingido em cada episódio (e.g., Thompson, 2003: 96; Mittell, 2006: 32; Zagalo & Barker, 2006: 171), que tem de “acabar mais ou menos como começ[ou]” (Jenkins, 2006a: 116/7). Para Saint-Gelais (2011: 101), o que distingue a série do ciclo é “que ela faz notoriamente baixar as expectativas no que respeita à coerência diegética global, tanto quanto à possibilidade de ordenar as narrativas que a compõem segundo uma sequência cronológica clara e uma intriga supratextual.” Esta abordagem está também presente nos romances *tie-in* descritos por Mittell (2015: 297), “em que um livro funciona como um *novo episódio* numa série contínua”, e “personagens e cenários já estabelecidos podem facilmente acolher um novo conjunto de eventos narrativos” que não interfere na “continuidade maior”. Como diz Ryan (2013b: 383), “o mundo da história fica cada vez maior, mas ele não muda realmente de formas significativas.”

O adjetivo *paradigmático* é inspirado em Saint-Gelais (2011: 27), quando diz que a *série* obedece à “modalidade paradigmática”, pois consiste em “reproduzir um esquema narrativo já

estabelecido”; o *ciclo* funciona no modo sintagmático - “desenvolver uma sequência narrativa”. O principal traço desta forma é que a expansão replica o protótipo, paradigma ou fórmula da narrativa inicial numa história diferente, no mesmo mundo. Leitch (2007: 120) nota que personagens “como Sherlock Holmes ou o monstro de Frankenstein [têm] a capacidade de gerar aventuras contínuas, especialmente se essas aventuras seguem as mesmas fórmulas narrativas repetidamente.” Para Saint-Gelais (2011: 99/100), as personagens populares, em particular os heróis, não geram expansões tão temporalmente encadeadas como se poderia esperar; elas prestam-se ao “desenvolvimento serial”, porque sugerem múltiplas aventuras idênticas. Isto deve-se talvez a que, para uma personagem se fixar na memória coletiva, ela não pode estar sempre a mudar, deve antes preservar um conjunto de traços fixos. Na expansão prototípica, a personagem e o seu mundo geralmente não mudam (e.g., Thompson, 2003: 59). Phillips (2012: 49) nota que há personagens que permanecem “congeladas num único estado icónico”, “perpétuo” ou quase, como James Bond. Ryan (2013b: 382/3) diz que, nas séries em que uma personagem evolui psicologicamente, durante um longo período de tempo, “é muito difícil situar novos episódios”, porque é preciso encaixá-los ao longo desse arco narrativo; assim,

... as personagens memoráveis que inspiram uma história depois da outra tendem a ser tipos super-heróicos que não evoluem entre um episódio e outro: tipos como Odisseu, Sherlock Holmes, Indiana Jones ou James Bond. Neste caso, o mundo da história desenvolve-se através de uma acumulação de episódios que seguem um padrão narrativo *standard* e infinitamente repetível, (...) dos problemas individuais resolvidos pelo herói.

A expansão prototípica é discutida no contexto das séries porque é especialmente “serializável”, já que facilita a criação de múltiplas aventuras. Mais ainda, o “congelamento” não é notório quando há só uma expansão, porque pode não haver tempo suficiente para exigir uma evolução. Um caso muitas vezes indicado como exemplar deste tipo de expansão é o de Sherlock Holmes, porque não há uma evolução significativa do mundo ficcional e cada história obedece à mesma fórmula: um mistério apresenta-se ao detetive, ele recolhe dados através de investigação e observação, faz as suas deduções e resolve o caso. Ainda assim, nos contos originais, há uma continuidade temporal ou evolução, ténue e nem sempre clara, mas presente: no primeiro romance, *A Study in Scarlet* (2009 [1887]), Holmes e Watson conhecem-se e começam a partilhar um apartamento, no número 221B de Baker Street; no seguinte, *The Sign of the Four* (2009 [1890]), Watson conhece Mary Morstan e pede-a em casamento; alguns contos mais tarde, casa-se e deixa Baker Street; algumas histórias não têm indicação temporal e outras são publicadas fora da ordem cronológica, como as prequelas já referidas, mas o mundo



ficcional muda. Outro caso é o de *Murder, She Wrote* (1984-1996), onde Jessica Fletcher resolve um homicídio diferente em cada episódio. Na literatura, a evolução temporal pode não ser referida. Muitas séries audiovisuais também não situam os episódios no tempo, mas a evolução nota-se no envelhecimento dos atores. Nesta série, para além deste fator, o *sheriff* de Cabbot Cove, terra da escritora, a dada altura reforma-se e é substituído; um sobrinho de Mrs. Fletcher entra num episódio com a noiva e, noutro, reaparece casado e a mulher grávida.

Saint-Gelais (2011: 101) lembra que a série e o ciclo não são só “modos de organização narrativa, mas também (...) regras de leitura”, que “podem ser relativamente independentes dos próprios textos”; quer os fãs quer os académicos tratam por vezes uma série “como um ciclo”, inferindo uma sequência temporal que não é expressa. Mas, nos casos indicados, o mundo de facto evolui, ainda que as adaptações (como a memória cultural) retratem estes heróis sempre com a mesma idade e situação. A noção de série de Saint-Gelais (2011: 99ss) inclui alguma ligação cronológica, ainda que ténue. Este é o caso num grande número de expansões, mas em algumas o mundo é mesmo fixo. Um exemplo é James Bond (e.g., Phillips, 2012: 49; Leitch, 2012: 91; Ryan, 2013b: 382). Richardson (2010: 537) nota que, nos romances de Ian Fleming, há uma falsificação da cronologia, porque Bond não muda. Nos filmes iniciais, isto também acontece; apesar de, com o passar dos anos, os atores envelhecerem, eles são substituídos, de modo que a idade de 007 se mantém constante. Nos filmes mais recentes, contudo, há cada vez mais evolução, como na maioria das séries televisivas e filmicas. Mas, há exceções: na série *The Simpsons* (1989-presente), as crianças não cresceram um centímetro (há episódios em que a situação da família muda, mas depois volta tudo ao normal). Saint-Gelais (2011: 104) dá talvez o melhor exemplo: a série *South Park* (1997-presente), onde não só as crianças não crescem, mas Kenny morre em todos os episódios e volta a estar vivo no seguinte. Assim, para podermos diferenciar as formas mais “puras”, definimos a expansão prototípica como aquela em que não há qualquer evolução do mundo ficcional. Para diferenciar casos como os de Holmes e Fletcher, onde cada história obedece a uma fórmula estabelecida, mas há uma continuidade, ainda que ténue, é útil criar uma categoria intermédia, a que chamamos *expansão processual*, termo emprestado do jargão televisivo, que explicaremos dentro das séries. O próprio Saint-Gelais (2011: 101) diz que há “diversos modos intermediários ou híbridos” entre a série e o ciclo.

#### ***d. Expansão diegética***

Outra forma de expansão é a *expansão diegética*, que pode ser ou não narrativa, mas fornece informação adicional sobre os existentes do mundo ficcional (*cenário e personagens*). A

nossa definição de *diegese* inclui todo o mundo ficcional, mesmo os eventos, e não pretendemos alterá-la, como faz Genette (1982: 341/2). Mas, perante possibilidades como expansão “existencial” ou outras na mesma linha, o adjetivo *diegético* parece-nos o mais adequado. Estas expansões não são narrativas tradicionais, mas podem acrescentar eventos narrativos. A forma é inspirada em extensões transmediáticas, mas pode ocorrer em propagações unitárias. Saint-Gelais (2011: 74) não a nomeia, mas fala dela entre as “formas não sequenciais de extensão”, que são “por definição ligadas ao universo ficcional inicial, [mas] nem sempre oferecem um desenvolvimento sobre o plano da narrativa”; o autor dá o exemplo de *Quidditch through the ages* (2015 [2001]), de J. K. Rowling (sob o pseudónimo ficcional Kennilworthy Whisp), que “não é uma expansão narrativa dos ‘Harry Potter’ mas uma introdução à história, às regras e às subtilezas do desporto imaginário cujas partidas pontuam a vida do colégio Hogwarts”; outros exemplos são as “cronologias, léxicos e outros guias que acompanham múltiplos ciclos e séries, de *Senhor dos Anéis* a *Star Trek*, [que] são obras de referência, frequentemente dadas como oriundas dos próprios universos ficcionais, e não novos pedaços de narrativas.”

Nesta categoria, cabem também as formas *construção de mundos* e *caraterização*, que Phillips (2012: 43ss) indica como básicas de TS: a primeira veicula informação sobre o cenário da história, em guias, enciclopédias e plataformas na rede, como sítios corporativos ficcionais: *Wall-E's Buy n Large*, por exemplo, “permitia ao espectador do futuro explorar partes do universo Wall-E que não estavam de todo no filme ou, melhor, saber mais sobre robots que apareceram no ecrã só brevemente”. Atualmente, os guias e enciclopédias em livro são comum; muitos não adicionam informação sobre o mundo ficcional. *Alice in Wonderland: The Visual Guide* (2010), por exemplo, esclarece certos elementos na narrativa base, o filme *Alice in Wonderland* (2010), de Tim Burton, mas é possível inferi-los no filme, pelo que não há expansão diegética (o que não invalida o esforço, que pode ser considerado uma redistribuição não-narrativa). Mas, o guia do filme *Avatar* (2009), *Avatar: um Guia Ativista e de Sobrevivência* (2010), que fornece informação exaustiva sobre: fauna, flora, astronomia e geologia do planeta Pandora, fisiologia e cultura do povo indígena Na’vi, projetos humanos de exploração, e outros documentos, incluindo até um pequeno dicionário de Na’vi - Português (Inglês no original). Apesar de muitos elementos serem visíveis no filme, o guia fornece informação adicional, descritiva e narrativa (como contar como Pandora foi descoberta) que não consta no filme. Ryan (2013b: 373) diz que “a função dos documentos *web* é fornecer informação de *background* que não pode realmente ser apresentada no *medium* do cinema por causa do seu foco na ação e no diálogo.” Isto aplica-se também a

trechos de informação narrativa que não há tempo para (ou interesse em) revelar na narrativa central. Uma particularidade deste guia é que é apresentado como um relatório confidencial produzido pela equipa de cientistas que, no filme, tenta defender Pandora, a sua população e habitat riquíssimo da exploração destrutiva pela RDA (*Resources Development Administration*). O livro é publicado de forma a parecer um relatório impresso, com as páginas dobradas e desgastadas, fotografias presas com fita-cola ou clipes, texto sublinhado a florescente e notas nas margens, como se fosse o documento original, produzido pelas personagens, que andou de mão em mão para fugir à RDA. Ele é dado, portanto, como um extrato diegético.



Figura 5 - *Alice in Wonderland: The Visual Guide* (2010)

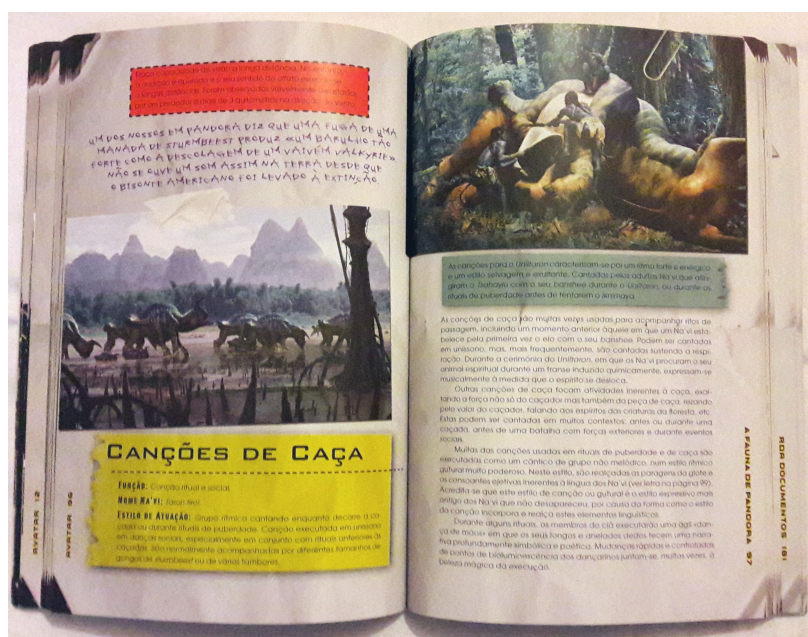


Figura 6 - *Avatar: um Guia Ativista e de Sobrevivência* (2010)

Estes guias não se focam só no cenário, mas também nas personagens. Phillips (2012: 46/7) diz que a *caraterização* visa “lançar luz sobre a personalidade e motivações de uma personagem”, permitindo que a audiência a conheça melhor e aprofunde a relação emocional, “num contexto que não precisa necessariamente de se estender à ação da história principal”; isto pode ser feito também em sítios, blogues ou perfis em redes sociais, e não só. Phillips (2012: 48) dá o exemplo de *The Bro code* (2008), livro de autoajuda “escrito” por Barney Stinson, personagem na série televisiva *How I met your mother*, que ensina a “viver a vida” segundo a sua filosofia; para a autora, o livro não se relaciona “solidamente com a linha de história transversal ao programa”, mas é, ainda assim, uma extensão do mundo ficcional.

Para finalizar, muitas destas produções não são autossuficientes; algumas só se tornam interessantes e, outras, compreensíveis quando se conhece a narrativa inicial. Ryan (2013b: 374) recorda-nos que podemos experienciar o artefacto nuclear (como uma série televisiva) sem recurso ao sítio ficcional que o expande, mas “é altamente improvável que haja pessoas que limitem a sua visita aos *websites* e ignorem o programa de TV...”. Isto depende, como é natural, do tipo de enunciado: *Quidditch through the Ages* (2015 [2001]), por exemplo, lê-se de forma linear, e os guias de Alice e Avatar podem também ser lidos assim, porque têm alguma narração, mas têm um formato enciclopédico, que favorece a leitura não linear. Acontece o mesmo num sítio ficcional. Em qualquer caso, estas produções terão pouco interesse por si mesmas. Elas visam complementar a informação e experiência da narrativa inicial.

#### ***e. Expansão por cruzamento***

Uma última forma de expansão, apesar de pouco discutida, pode ser divisada, a que chamamos *expansão por cruzamento* ou *cruzada*: *narrar uma história nova, coerente, construída a partir em duas ou mais histórias diferentes, mas compatíveis*. Isto pode, em primeiro lugar, partir de várias histórias separadas mas pertencentes ao mesmo mundo ficcional, criando uma história que expande os eventos, e com base em elementos, das várias narrativas. Por exemplo, podemos imaginar uma nova aventura de Tom Bombadil, que aparece em *The Lord of the Rings* (2001 [1954]) e *The Adventures of Tom Bombadil* (1997 [1962]); como Tom é dado como um dos seres mais antigos da Terra Média, já existente quando os elfos foram criados, poderia ser criada uma prequela que cruzasse personagens, cenários e alguns eventos presentes em *Silmarillion* (2009 [1977]), que cobre essa fase, e desenvolvesse uma nova história a partir daí. Aliás, isto é o que ocorre em expansões de um mundo pelo mesmo autor, depois de criar várias expansões: cada uma expande elementos criados em várias das anteriores.

Por outro lado, é possível criar uma expansão textualmente coerente que cruze mundos ficcionais até aí vistos como separados, mas que são compatíveis. Isso acontece frequentemente com os super-heróis da BD, em séries como *The Avengers* ou *The Fantastic Four*. Um caso mais rebuscado é o filme *Journey 2: The Mysterious Island* (2012), que captura *L'Île Mystérieuse*, de Jules Verne, *Treasure Island*, de Robert Louis Stevenson, e *Gulliver's Travels*, de Jonathan Swift; estas obras são tidas como ficcionais no filme, mas os personagens descobrem que são afinal factuais e, juntando os mapas dos três livros, conseguem a localização da ilha (que é a mesma); daí nasce uma nova história, que é coerente no sentido em que as três histórias podiam ter-se passado na mesma ilha e outras pessoas podiam visitá-la mais tarde, e ter aí as suas aventuras. Aqui há o que Saint-Gelais (2011: 212/3) chama de *cruzamento por identificação*: duas narrativas iniciais são rerepresentadas como pertencentes ao mesmo mundo, numa identidade que não era percebida antes. Isto é geralmente feito por um novo autor, o que leva a que a maioria seja considerada transformativa, ou não canónica, mas, como diz Saint-Gelais (2011: 191/2), “nada impede um autor de operar ele mesmo um tal contacto entre trechos até aí compartimentados da sua obra”, algo que será visto como legítimo e coerente.

#### **D. Extrapolação (expansão transformativa)**

Finalmente, o quarto grande grupo de formas básicas de propagação é a *extrapolação*, termo usado, mas não desenvolvido por Stam (2000: 68). Ele parece-nos adequado porque sugere uma inferência com base em dados escassos, ou uma transgressão para fora dos limites do mundo ficcional, da sua continuidade. Esta operação consiste em *expandir ou ampliar aparentemente uma ou várias histórias já existentes, através de novos eventos, personagens e cenários que não são compatíveis com a mesma versão do mundo ficcional*. Este tipo de propagação cria uma nova história, que aparenta ser uma expansão, mas onde os novos eventos, as personagens e os cenários são incompatíveis com os “factos” ficcionais da obra inicial; ela não cria uma continuidade coerente entre as duas histórias, nem *expande* o mundo, porque exige que se crie uma outra versão dos dados anteriores, para acomodar os novos.

Como se trata de um suplemento, a transformação é feita sobretudo pela substituição dos dados relatados na narrativa inicial, que servem de premissas para o desenvolvimento dos novos eventos. Por exemplo, se uma personagem morre, casa ou enriquece na narrativa fonte, e aparece viva, solteira ou pobre numa suposta continuação sem uma boa explicação, isso será visto como incoerente. É precisamente por isso que Tolkien altera a sua primeira versão de *The*

*Hobbit*. A extrapolação também pode operar por substituição das personagens ou seus atributos e dos cenários, ou pela adição de dados incoerentes (como uma personagem que não fazia parte de um grupo ser dada como sempre lhe tendo pertencido), ou de elementos fantásticos num mundo realista, ou pela “recapitulação” de eventos anteriores que nunca aconteceram na narrativa inicial, etc. A extrapolação pode ainda acontecer por omissão. Como diz Saint-Gelais (2011: 170/1), pode-se “apagar a ardósia”, fazer um “*reboot*” que anula “as aventuras até aí vividas pelas personagens”, ou “ignorar um episódio controverso ou embaraçante nos episódios subsequentes, e assim (...) ‘fazer como se nada se tivesse passado’...”.

Tal como as expansões, as extrapolações podem ser sequelas, prequelas, expansões paralelas ou intercalares. Por exemplo, se, na narrativa fonte, duas personagens começam como inimigas, uma prequela que termine com um entendimento entre elas (que a narrativa inicial não pode explicar, porque foi feita antes) é uma extrapolação. Mais ainda, quando há mudança de género, o suplemento tenderá a ser visto como uma extrapolação. Dentro deste grupo, indicamos três categorias principais: a expansão transformativa, que inclui vários subtipos descritos na expansão coerente, a ampliação transformativa e o cruzamento.

#### **a. Expansão transformativa**

Em primeiro lugar, a *expansão transformativa* consiste em *narrar uma história nova sobre um mundo ficcional já existente, através de novos eventos, personagens e cenários que parecem expandi-lo, mas não são compatíveis com a mesma versão do mundo*. Não há muitos autores a definir esta operação (apesar de alguns se dedicarem a formas específicas dentro desta). Ela inclui o que Genette (1982: 218-20) chama de “continuação infiel”, com uma função corretiva e não “contestatári[a] e impertinente”, e a continuação “assassina”, que “oblitera quase totalmente a obra continuada”, porque tenta fazer com que a esqueçam ou “destrói” o que o autor anterior criou. Genette (1982: 221) considera estas continuações formas de “correção temática, ou mesmo (...) refutação”. Nós concordamos que se trata de um exercício agressivo, mas, a não ser que a narrativa inicial seja já pouco apreciada, nenhuma propagação pode “obliterá-la”; o que é alterado é a história, não a obra (Saint-Gelais, 2011: 312).

A extrapolação pode caracterizar-se mais especificamente por quase todas as operações que descrevemos na expansão coerente: ela pode narrar uma história ou eventos posteriores (continuação ou sequela transformativa ou extrapolativa), anteriores (retrospeção ou prequela extrapolativa), intercalares (interpolação extrapolativa) ou paralelos (extrapolação paralela) aos da narrativa fonte, ou narrar uma história no mesmo esquema sem relação temporal (extrapolação

prototípica), mas mudando elementos ou premissas do original; também se pode conceber extrapolações diegéticas, onde a informação adicional é incoerente com a fonte (voluntária ou involuntariamente). Dos cruzamentos, falaremos em categoria própria. A digressão, por sua vez, pode ser incoerente, mas, como é mais afastada da história inicial, isso é menos notório. Em geral, as expansões tendem a ser consideradas transformativas sempre que se afastam demasiado da narrativa inicial. Long (2007: 133/4) nota que a história do filme *Labyrinth* (1986), de Jim Henson, é expandida em *The Goblins of Labyrinth* (1986), livro de Brian Froud e Terry Jones, mas este “ignora as personagens primárias existentes e foca-se em personagens de fundo”, o que “pode funcionar bem (ver *Star Wars: Tales of the Cantina*) mas falha aqui porque ignora o filme pai quase inteiramente” e não adiciona informação útil sobre as personagens e o mundo, provocando “um sentido mais fracturado do mundo da história”. Este caso parece-nos uma digressão e não uma extrapolação, porque, havendo pouca integração com a história inicial, também não parece haver incoerência. A extensão pode, contudo, ser vista como tão pouco relacionada que a audiência não veja nela uma identidade.

Esta categoria inclui também o que Saint-Gelais (2011: 134) chama de “expansões paradoxais”, obras que continuam uma história que deixa claro que não deve ser continuada, formando uma versão transgressiva. Long (2007: 135) também diz que, quando se começa a expansão (transmediática) “ignorando” o fechamento da narrativa já existente, isso tende a ser “mais prejudicial” para a continuidade. Para Genette (1982: 197), “não se pode acabar o inacabado sem trair, pelo menos, o que lhe é por vezes essencial – a incompletude.” Um exemplo sugerido por Leitch (2007: 120) é *The bride of Frankenstein* (1935), onde o cientista Frankenstein e o monstro afinal não morreram, como no romance inicial, de Mary Shelley (2009 [1818]); o monstro exige, como no original, uma noiva, mas, desta feita, consegue-a com a ajuda do cientista louco Dr. Pretorius. Outro caso é *The Seven-per-cent Solution* (1993 [1974]), que, como vimos, é uma interpolação em relação à série original, uma sequência de *The Final Problem* (2009 [1893]) ou prequela de *The Empty House* (2009 [1903]), mas em todo o caso é uma extrapolação. Sendo dado como “manuscrito perdido” de Watson, o romance de Nicholas Meyer narra o que se passa no período em que se supõe que Holmes está morto: o detetive é internado numa clínica, por iniciativa de Watson, para ser tratado do seu vício de cocaína, através de um método revolucionário aplicado por Freud; isto contraria a justificação dada pelo autor original (para fugir a um parceiro de Moriarty), mas a versão é exposta como uma correção, a verdadeira versão dos factos, que Watson terá escondido para manter a reputação

do amigo. Assim, a justificação não é formalmente diferente de outras dadas por certos autores nas próprias expansões, como Doyle, neste mesmo caso, ou Tolkien, na segunda versão de *The Hobbit*. Neste caso, a modificação é idêntica, ainda que menos extensa, e mais plausível, porque Bilbo é retratado desde o início como pouco fiel à verdade. A versão de Meyer não é considerada coerente, talvez por ser alógrafa, mas também porque Holmes é mudado num aspeto essencial: nos originais, ele é dado como consumidor, mas não como viciado.

Outra forma de criar uma extrapolação é através de uma versão alternativa. Vimos já que algumas destas versões são renarrações transformativas, pois há um paralelo com as ações do original. Mas, talvez a maioria, como *What if the Avengers had never been* (1977), como altera a premissa inicial, acaba por criar uma intriga distinta. Quando a transformação é muito significativa, a propagação acaba por não ser nem bem renarração, porque não corresponde à mesma sequência de eventos, nem bem expansão, porque não insinua continuar a história; mas a extrapolação é talvez a forma mais próxima. A continuidade dos *comics* de super-heróis é quase impossível de seguir, devido à profusão de continuações existentes, que muitas vezes juntam vários heróis, mas muitas publicações cumprem os princípios da extrapolação, porque não tentam manter a continuidade, e sim criar uma nova. Outra forma é a ficção *slash*, que, como vimos, pode ser uma renarração dos eventos da narrativa inicial, sob a premissa de que os heróis são homossexuais, ou propor igualmente uma nova história. Hutcheon (2006: 171/2) também enquadra a ficção *slash* junto das operações intertextuais mais distanciadas. Mas, quando cruza personagens de vários mundos, o exercício é mais propriamente um cruzamento.

### ***b. Ampliação transformativa***

Outra variante da extrapolação, ou da transformação, porque cruza as duas operações, é a *ampliação transformativa*, que consiste em *renarrar uma história anterior, ampliando alguns eventos ou adicionando outros novos, mas de forma que a história deixa de ser compatível com a mesma versão do mundo ficcional*. Esta forma difere da expansão transformativa porque há renarração extensiva dos eventos, para além de expansão. Ela aproxima-se do que Genette (1982: 226) chama de “*suplemento*”, que “evoca bem a ideia de uma adição facultativa, ou pelo menos excêntrica e marginal, onde se traz para a obra de outro um excedente que releva antes do comentário ou da interpretação livre, e mesmo abertamente abusiva”, já que a narrativa inicial é só “o ponto de partida de uma extrapolação disfarçada de interpolação.” O suplemento é ao mesmo tempo complementar, porque narra novos eventos interpolados com os iniciais, e substitutivo, porque “oper[a] sobre o seu hipotexto uma verdadeira transmutação de



sentido e de valor” (Genette, 1982: 228/9). Para nós, a transformação pode ser mais ou menos radical, e ser feita quer por “reinterpretação”, como diz o autor, quer por mudança dos dados diegéticos. Este tipo aproxima-se também da tradução radical de Cahir (2006: 17, 27-9), “que remodela o livro [fonte] de formas extremas e revolucionárias”; a autora fala sobretudo em renarrações, mas dá o exemplo de *The Sea Beast*, um filme mudo de 1926 que “toma grandes liberdades com o original, *Moby Dick*. Ele adiciona a vida passada de Ahab e um romance com uma jovem chamada Faith”; a estratégia é, para a autora, comercialmente motivada, pois visa tornar a história mais romântica e popular, mas “funciona como uma espécie de prequela do texto de Melville” e é, ao mesmo tempo, “totalmente antitética à visão de Melville”: tem um final feliz, em que “Ahab mata *Moby Dick*” e regressa aos braços de Faith (Cahir, 2006: 29). Assim, podemos dizer que é uma renarração, ampliada e transformativa do original.

Uma forma particular de ampliação transformativa é o *mashup*, que se caracteriza por: a) não só renarrar os eventos, mas de facto transcrever ou colar o texto inicial, com cortes; e b) acrescentar eventos e outros elementos que recolocam a história num género diferente. Alguns chamam *mashups* aos cruzamentos (e.g., Scolari, 2013a: 247; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 184). Guerrero-Pico e Scolari (2016: 187) notam que o termo é usado em vários sentidos, mas tem como condição a “combinação de fontes já dadas, como se se tratasse de um constante copiar-colar.” A atitude de *remix* está presente no exercício de que falamos, mas ele não implica cruzar duas histórias prévias e sim uma história já existente e trechos originais num género diferente. Os *mashups*, como diz Jenkins (2009a: p. 1 par. 19), “tomam obras no domínio público, especialmente clássicos literários, e misturam-nos com géneros mais contemporâneos”, como histórias de *zombies*, lobisomens e outros monstros. *Jane Slayre* (2010), de Sherri Browning Erwin (que divide a autoria com Charlotte Brontë), transcreve partes extensas do romance *Jane Eyre* (1847), interpoladas com trechos originais que as reposicionam no género sobrenatural, tornando Jane uma caçadora de vampiros e outros monstros. Isto é feito de forma inteligente, aproveitando passagens do original que se prestam a tal interpretação: como quando Jane vê o fantasma do tio; os maus tratos a que é sujeita no colégio interno e a morte de várias crianças (no *mashup*, não foi uma febre, mas uma ataque de *zombies*); uma figura misteriosa que assombra a mansão onde, já adulta, Jane trabalha como precetora (não é a mulher louca do patrão de Jane que vive fechada no sótão, mas um monstro). Os pedaços do original e os novos são entrosados de forma que parece que a obra de Brontë sempre foi a história de uma caçadora de vampiros, criando um efeito estimulante quando é lida com a fonte presente na

memória, de forma a perceber as adições. Em qualquer caso, a nova obra, sob a aparência de uma ampliação, transforma de modo significativo o sentido da anterior.

Mas a ampliação transformativa também pode ser cruzada, quando não se baseia só numa narrativa inicial, mas em duas ou mais. Pode envolver o cruzamento de histórias compatíveis, situadas no mesmo mundo ficcional, que são unidas mas alteradas por qualquer uma das operações transformativas, ou de histórias independentes, de mundos diferentes, mas unidas e renarradas como se tivessem ocorrido juntas. Não há muitos autores que falem desta forma, mas ela aproxima-se do que Saint-Gelais (2011: 217) chama de *intrigas cruzadas*, onde há uma “interpenetração ao nível das intrigas”. O autor dá o exemplo de uma renarração da parte da história de *Dracula*, de Bram Stoker, em que o vampiro visita Inglaterra, que adiciona um confronto (original) com Sherlock Holmes, que tenta resolver o mistério (Saint-Gelais, 2011: 215ss). Aqui, só uma das intrigas (parte dela) é renarrada, enquanto a outra é expandida, mas há uma ampliação que transforma ambos os mundos iniciais: eles coincidem no tempo e no espaço, pelo que seria possível o encontro, mas o mundo de Drácula envolve fenómenos sobrenaturais, e na sua história não há referência à perseguição, demasiado importante para ter sido ignorada; quanto a Sherlock, o seu mundo é realista, não acomoda vampiros (na realidade, o conto *The adventure of the Sussex Vampire* (2009 [1924]) fala neles, mas tudo não passa de um engano, que envolve dardos envenenados). Este e outros casos de cruzamento dificilmente são vistos como coerentes. Em especial os casos alógrafos, como diz Saint-Gelais (2011: 191), “manifestam uma liberdade patente face às ficções originais...”. Mas a maioria dos cruzamentos dá origem não a renarrações ou ampliações, mas a expansões transformativas cruzadas.

### **c. Cruzamento**

Outra forma de extrapolação é, então, o *cruzamento*: *narrar uma suposta expansão de duas ou mais histórias ou mundos ficcionais, de forma a transformar uma ou todas elas*. O cruzamento em si pode, como vimos, originar outras operações. Ele nunca pode ser só uma renarração, porque amplia cada uma das histórias cruzadas. Daí termos falado, na renarração coerente, em *ampliação* cruzada. A *expansão* cruzada distingue-se porque cria uma história nova e coerente. Na *transformação* cruzada, renarra-se duas histórias independentes como se fossem complementares. Mas, o mais das vezes, quando se usa várias histórias independentes para criar uma nova, há não só expansão, a criação de uma nova história, mas também uma alteração dos dados ficcionais, até porque as histórias iniciais são geralmente desligadas. A tendência é para criar uma *extrapolação*: expansiva e transformativa, em particular quando o

exercício é alógrafo. Saint-Gelais (2011: 187) fala em *cruzamento*, que “se relacion[a] com duas (ou várias) ficções que o leitor tinha até aí todas as razões de considerar como independentes, e que se veem assim unidas num texto subsequente.” Nos casos mais agressivos, onde há um afastamento maior da ficção inicial, Saint-Gelais (2011: 193) fala em *anexação*.

Saint-Gelais (2011: 188, 214) associa a operação ao “*crossover*”, género que prolifera sobretudo entre os fãs, e “explor[a] o potencial diegético inesgotável que oferece, todos os *media* confundidos, a cultura popular”; estas obras de “erudição fã” caracterizam-se por um ludismo que “o leitor apreciará pela sua virtuosidade mais do que pela sua eventual plausibilidade”. Mittell (2015: 269) diz que a “*crossover fic[tion]*” consiste numa “expansão de personagens”, juntando “personagens de múltiplos mundos da história num universo partilhado”. Para Scolari (2013a: 247), os *crossovers* consistem em “vincula[r] dois ou mais mundos narrativos”, o que pode ser feito de várias formas: “combinando imagens e bandas sonoras de várias séries ou filmes, ou misturando fragmentos de cenas de todas elas” ou combinando personagens de diferentes ficções. Guerrero-Pico e Scolari (2016: 184, 188) dedicam-se ao género, próximo de “outras espécies híbridas como o *mashup* e o *remix*”, mas que é distinto: “cruza duas ou mais referências culturais numa mesma peça”; para os autores, este é “um dos formatos textuais mais representativos do processo de apropriação e recriação” pelos fãs.

Mas, o cruzamento não é só criado por fãs. Saint-Gelais (2011: 188/9) nota que alguns tendem a “acolher com sarcasmo estas quimeras ficcionais e mediáticas”, mas a “literatura clássica ou barroca (...) oferece alguns equivalentes irrepreensíveis”; os objetivos são diferentes, mas há “convergência empírica”: “trata[-se] as ficções anteriores como materiais decomponíveis e recomponíveis”, numa “atitude igualmente favorável à circulação intertextual das ficções, seja por vontade de transgredir as suas fronteiras, seja pelo contrário por indiferença face a elas”. O cruzamento está associado às práticas de colagem ou *bricolage*, típicas na “alta cultura” atual. Sanders (2006: 4) diz que, além da adaptação e apropriação, está a

... *bricolage* fragmentária de citação mais comumente entendida como o modo operativo da intertextualidade. (...) Uma forma paralela na arte é a criação de *collage* montando itens encontrados para criar um novo objeto estético ou na música o ato criativo do ‘*sampling*’. A remontagem propositada de fragmentos para formar um novo todo é, indubitavelmente, um elemento ativo de muitos (...) textos pós-modernistas...

Esta prática é também próxima do pastiche, que é equacionado com colagens e *remix*s (e.g., Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 194), mas também com obras altamente intertextuais, que aludem a ou referenciam outras (e.g., Leitch, 2007: 116). Sanders (2006: 5) diz que, na

música, o pastiche refere-se a uma “composição composta de fragmentos montados uns nos outros”, mas, na arte e na literatura, é hoje “aplicado mais frequentemente às obras que executam uma imitação extensa do estilo de um único artista ou escritor”, frequentemente num “tom satírico”. Scolari (2013a: 247) e Guerrero-Pico e Scolari (2016: 192/3) dão exemplos que envolvem a imitação estilística mas que ou não são narrativos ou envolvem o cruzamento só da história de uma obra e do estilo de outra; os últimos dizem mesmo que “todo o *crossover* implica até certo ponto uma transformação estilística.” Mas, como diz Sanders (2006: 5), no pastiche, muitas vezes, “a imitação estilística não é nem a essência nem o único propósito da abordagem ao texto fonte...”. O cruzamento de que falamos é apenas a mistura de elementos (conteúdo) de vários mundos ficcionais distintos, e não a imitação ou transformação do estilo.

Tal como nos outros grandes grupos, o cruzamento pode ser *simétrico* ou *assimétrico*, segundo Guerrero-Pico e Scolari (2016: 194/5): simétricos são “aqueles em que os mundos diegéticos são implementados nas mesmas condições, de maneira que entre ambos se constrói um PN [programa narrativo] partilhado”; e os assimétricos “apresentam uma situação onde um dos mundos diegéticos serve de marco [ou hóspede] para a expansão de outro ou outros.” Saint-Gelais (2011: 192) também nota que pode haver “desproporção” entre as obras cruzadas. Para além destas, o cruzamento pode assumir outras variações, que não temos tempo de rever em pormenor. Recomendamos, para isso, a leitura dos trabalhos de Saint-Gelais (2011: 187ss) e de Guerrero-Pico e Scolari (2016). Esses tipos podem passar pela ampliação cruzada (coerente ou não), que envolve a renarração de uma ou várias histórias, e pode ser chamada de *encontro de intrigas*. Saint-Gelais (2011: 215) fala em “intrigas cruzadas”. Quando se cria uma história nova nos dois mundos, podemos falar em *encontro de personagens*. Saint-Gelais (2011: 217) nota que, geralmente, o cruzamento ocorre entre personagens cujos “papéis actanciais são complementares e desenham já um esquema de intriga.” Quando elas vivem em cenários próximos, como Sherlock Holmes e Jack o estripador, o seu cruzamento é uma operação lógica. Saint-Gelais (2011: 218) diz que “outra forma canónica (...) é o amor”, e também podemos imaginar o confronto entre dois “heróis positivos” como “Tintim contra Harry Potter”.

Indo mais além, o *fórum*, segundo Saint-Gelais (2011: 221-3), é “a forma extrema de cruzamento que reúne numa mesma narrativa, não duas (ou algumas) ficções preexistentes, mas a totalidade do campo ficcional, ou pelo menos um subconjunto significativo deste.” Um exemplo é *League of Extraordinary Men*, série de BD de Alan Moore e Kevin O’Neill (1999-presente), que junta personagens como D. Quixote, Capitão Nemo, o Homem Invisível ou

Sherlock Holmes em novas aventuras. Guerrero-Pico e Scolari (2016: 194) dão o exemplo de um “*mashup*” de *Lost* com diversas personagens da cultura de massas, como Darth Vader, Harry Potter ou Batman, que “estruturam programas narrativos originais cravados de referências aos universos canônicos dos hipotextos implicados...”. Os fóruns podem também, para Saint-Gelais (2011: 223), ser mais restritos, “mas ainda assim antológicos”, limitando-se a um gênero, *medium*, ou às personagens de várias obras de um mesmo autor. Um exemplo é *Dickensian* (2015-2016), série da BBC que cruza personagens de Charles Dickens, mantendo alguns pontos de contacto com as suas histórias, mas alterando-as para criar enredos interligados.

Outra forma de cruzamento que é importante mencionar é o que podemos chamar de *cruzamento prototípico* ou *paradigmático*, que cruza diferentes histórias do mesmo mundo ficcional, renarrando elementos pontuais de cada uma para os remontar numa história que é, em termos “factuais”, incoerente, mas aparenta ser um novo episódio na série. Eles não são renarrações, porque não correspondem à estrutura concreta de nenhuma das histórias iniciais. Bons exemplos são os filmes *Sherlock Holmes* (2009), realizado por Guy Ritchie, e *Alice in Wonderland* (2010), de Tim Burton. Leitch (2007: 103) diz que o primeiro caso é baseado no conceito de “de(re)composição” de Elliott, já que “cada nova adição adiciona e deforma material na esperança de se tornar uma parte indiscernível do *franchise* canónico.” Eles podem ser entendidos como novas aventuras das personagens, mas, ao mesmo tempo, são incoerentes porque as personagens fazem e dizem coisas que foram ditas ou feitas por outras, em outros momentos da história, ou indicadas pelo narrador, e por aí fora. Há portanto, um cruzamento ou remistura, mas num formato prototípico que dá a sensação de ser uma nova história coerente.

## **2.2. Relações sistémicas de propagação**

Para além das relações básicas que acabámos de descrever, que se verificam entre uma narrativa inicial (ou mais) e uma só propagação, a estratégia pode visar a criação de vários novos textos. A noção que nos parece mais adequada para descrever estes grupos de textos, uma vez que eles são concebidos de raiz como um conjunto, é a de *sistema*, usada por Saint-Gelais (2011). Saint-Gelais (2011: 303) fala de conjuntos não coordenados, mas diz que a noção de sistema “oferece uma generalidade suficiente para pensar, dentro da sua diversidade, estes diferentes modos de constituição e de desenvolvimento dos espaços transficcionais, quer eles sejam seriais, cíclicos, constelados ou rizomáticos.” A noção de “supersistema” de Kinder (1991), por seu turno, parece-nos sustentar a nossa opção, e permite enquadrar os *sistemas*

coordenados em *supersistemas* de produções dispersas, estes sim unidos *a posteriori* pelas comunidades interpretativas, ainda que a noção de conjunto seja, como diz Saint-Gelais (2011: 313), muito “porosa”. O termo tem ainda a vantagem de ser aplicável como adjetivo à relação ou processo abstrato (sistémico/a) ou como substantivo ao conjunto de textos concreto.

Como o objetivo é descrever *estratégias* de criação, limitamo-nos à propagação realizada pelo mesmo autor ou equipa autoral, ou por outros num esforço conjunto. Portanto, estas não são relações estabelecidas “*post factum* na memória cultural” (Saldre e Torop, 2012: 32), mas desde a conceção. É também possível que algumas narrativas sejam criadas por autores que não trabalham coordenadamente, cuja inclusão no cânone dependerá de um acordo entre as partes, mas o nosso foco está na estratégia em si (que pode ser a mesma nessas produções). As relações sistémicas de que falamos agora são formadas pela aplicação de uma ou várias operações básicas à criação de várias narrativas. A propagação é, contudo, ainda mais complicada porque, para além de ser possível combinar, em cada texto, diferentes modos de propagação, cada texto do sistema pode ter uma relação diferente com o inicial e com os outros; isto convida, como diz Leitch (2007: 120), “uma investigação de um leque maior de ligações intertextuais”. A solução é, como até aqui, tentar focar, em cada categoria, apenas a operação fundamental em que ela assenta, deixando a discussão mais aprofundada das múltiplas relações com diferentes textos para investigações mais específicas, nomeadamente estudos de caso.

Para além disso, estas estratégias podem começar como unitárias, e tornar-se sistémicas só mais tarde (geralmente mediante o sucesso da narrativa inicial). Vimos que é isto que acontece muitas vezes, não só nas narrativas transmediáticas, mas também nas séries ou outras formas de propagação. Mas, algumas histórias são criadas originalmente de forma sistémica. Estes sistemas são por vezes tomados como uma única obra, como ocorre em muitas séries televisivas, o que à partida os exclui da propagação, porque constituem uma mesma obra. Em outros, como certas séries filmicas e literárias, cada episódio é considerado uma obra em si, podendo os restantes ser classificados como propagações. A diferença poderia estar na autocontenção de cada texto em relação aos restantes, mas certos filmes, não narrando uma história completa, são vistos como obras independentes, enquanto certas séries televisivas com episódios independentes são vistas como uma unidade. Quando os textos estão em diferentes *media*, como nas narrativas transmediáticas, é mais difícil ver o sistema como uma obra só, mas isso pode acontecer, como na noção de *transmedia intracomposicional* de Dena (2009: 97ss). Para simplificar, decidimos não nos guiar pela noção de obra, que é mais subjetiva, e

falar de ambos os tipos de propagação como relações sistémicas. Distinguímos ainda, sobretudo na serialização, as operações *primárias*, onde o sistema se baseia numa ideia original, tomando o primeiro texto como narrativa inicial e os subsequentes como propagações (sejam eles autocontidos ou não), e operações *secundárias*, onde o sistema assenta numa narrativa já existente fora do sistema. Aqui, inspiramo-nos em Leitch (2007: 120), quando fala em “adaptações” secundárias, terciárias ou quaternárias.

### **A. Serialização primária (intramediática)**

O primeiro grande tipo de relação sistémica é a *serialização primária*, que consiste em *criar, num mesmo medium, uma série de suplementos baseados num mundo criado na própria série*. Um atributo da serialização é que o sistema se mantém no mesmo meio. Consideramos aqui tanto as séries formadas por episódios autocontidos como interdependentes. Thompson (2003: 100-2) observa que as sequelas no cinema levantam a “questão de onde as sequelas acabam e as séries começam”, pois pode haver “sequelas dentro de uma série”, ou prequelas, ou séries que são sequelas de outras séries; “provavelmente não há nenhuma distinção absoluta a ser feita entre sequelas e séries; há uma área indefinida entre elas.” Para nós, a diferença é que o termo *sequela* representa um texto unitário e, a *série*, um sistema de textos, que podem ser, exceto o primeiro, chamados de sequelas ou qualquer outra forma de suplemento, porque nem todas são expansões ou continuações. Outras distinções podem, contudo, ser feitas. Partindo das principais formas de suplemento, podemos falar em serialização coerente (expansão múltipla da história) e serialização transformativa (extrapolação múltipla da história).

#### **a. Serialização coerente**

A *serialização coerente* consiste em *produzir expansões coerentes consecutivas de uma história ou mundo ficcional original, num mesmo medium*. Estas expansões podem estar em vários modos de expansão descritos nas relações básicas, à exceção da expansão independente, que, como cria uma nova linha de continuidade, não é possível em séries originais. Na maioria das séries, cada episódio continua a mesma história ou cria uma nova história posterior: é uma continuação, mas os outros tipos de expansão também são possíveis. O habitual, como vimos, é distinguir as séries episódicas e seriais. Mas, *séries seriais* é um pleonasma. Saint-Gelais (2011: 99ss) chama-lhes ciclos, mas parece-nos errado (em especial perante o pleonasma anterior) não lhes chamar séries. Todos estes sistemas são assim chamados no uso comum, pelo que mantemos o termo para todos os sistemas de suplementos no mesmo *medium*, distinguindo

algumas variações segundo os tipos de operações básicas predominantes.

### **a.1. Serialização prototípica**

A serialização pode ser, em primeiro lugar, *prototípica* ou *paradigmática*, que consiste em *produzir expansões prototípicas sucessivas, no mesmo medium, seguindo, cada uma, a mesma fórmula e de forma que o mundo ficcional não evolui*. Esta operação corresponde ao que Jenkins (2006a: 116/7; 2011) e Mittell (2006: 30) chamam de séries *episódicas*, em oposição às séries, seriados (*serials*) ou serializações, e, aproximadamente, ao que Saint-Gelais (2011: 99ss) chama de *séries*, em oposição aos ciclos. Neste caso, o autor inclui séries prototípicas que apresentam uma temporalidade ténue, mas o nosso conceito inclui só aquelas em que não há evolução temporal. Esta é a forma sistémica da expansão prototípica, que já descrevemos em pormenor, porque é uma relação básica que se presta especialmente bem à serialização. Recapitulando, ela tende a ser centrada na mesma personagem, ou grupo de personagens, e pode também centrar-se num espaço (esquadra de polícia, hospital, etc.) ou noutros elementos que podem dar origem a histórias consecutivas, autocontidas, cuja intriga começa e acaba no mesmo episódio, e que obedecem à mesma fórmula. Cada história não tem uma continuidade temporal ou causal com as restantes, podendo ser consumida em qualquer ordem, porque o contexto, as personagens e a situação mantêm-se inalterados entre episódios.

Uma questão que se coloca, sobretudo quando pensamos a operação na vertente sistémica, é a da progressão temporal. Na literatura, como as personagens não têm uma aparência física tão marcada, o seu envelhecimento ao longo de anos de produção de expansões pode não ser notório; só haverá progressão clara se o autor assim o desejar, e o explicitar no texto. Ele pode fazer o mundo ficcional evoluir, mas é mais fácil congelá-lo no tempo de forma a criar novas histórias contínuas no mesmo esquema. Na BD e na animação, as personagens e o cenário têm uma aparência física, mas ocorre o mesmo, porque, como são desenhados, podem manter-se iguais. Mas, nos *media* com captação de imagem real, isso é mais difícil de fazer, porque, mesmo não havendo qualquer outra indicação de progressão temporal, ao longo dos anos, os atores envelhecem. Nos filmes de Harry Potter, por exemplo, os atores não podem mais fazer o papel de crianças, porque entretanto tornaram-se adultos. As únicas hipóteses de um tal congelamento no tempo é que a série dure pouco tempo, ou que se substitua os atores, ainda que isso possa ser visto como incoerente. A discussão anterior sobre a substituição de atores no mesmo papel sugere que a própria homogeneidade dos episódios nestas séries pode levar a que sejam vistos como parte de uma mesma obra, e assim, em caso de dúvida, qualquer



incoerência tenderá a ser interpretada como uma falha involuntária, e por isso relevada. No cinema, contudo, mesmo quando os filmes não são autocontidos, tendem a ser vistos como filmes diferentes. O facto de as séries deste tipo serem vistas como uma obra só ou como obras diferentes pode ter simplesmente a ver com as convenções do *medium* em questão.

### ***a.2. Serialização processual***

Por outro lado, poucas séries atuais são plenamente paradigmáticas. Thompson (2003: 59) nota que uma das primeiras séries televisivas a permitir que o mundo ficcional evoluísse, ainda que cada episódio atingisse um encerramento, foi *The Mary Tyler Moore Show* (1970-1977). Desde essa altura, na televisão e no cinema, as séries têm tendido cada vez mais a ter uma história de fundo transversal que evolui, mesmo que cada episódio seja autocontido e obedeça à mesma fórmula; hoje em dia, há cada vez mais séries contínuas, mas muitas continuam a combinar elementos da expansão temporal e prototípica (e.g., Jenkins, 2006a: 116/7; 2011; Thompson, 2003: 55). Criámos, por isso, uma categoria intermédia, a *serialização processual*, que consiste em *expandir um mundo ficcional em episódios consecutivos que narram, cada um, uma história autocontida, mas onde o mundo evolui ligeiramente, onde há uma história de fundo transversal aos vários episódios*.

Escolhemos o termo *processual* (*procedural*, no Inglês) porque este tipo de série é assim chamado nos meios profissionais e na rede. Originário do jargão legal, ele é usado porque cada episódio foca um *processo* ou *caso* diferente. Jenkins (2011: par. 23) diz que as estruturas episódicas têm “uma intriga processual”. Segundo Mittell (2006: 32), estas séries “tipicamente (...) apresentam algumas linhas de intriga episódicas paralelas a arcos multi-episódio e dramas relacionais contínuos”, ou seja, as “histórias sobre relações transitam entre episódios (...), mas os casos policiais e médicos são geralmente fechados dentro de um episódio ou serializados como um episódio duplo [*two-parter*].” Em *The X-Files*, cada episódio “pode focar-se na ‘mitologia’ a longo prazo, uma intriga de conspiração contínua (...), ou oferecer histórias autocontidas ‘monstro-da-semana’” (Mittell, 2006: 33). A série combina, assim, episódios processuais e contínuos. Nas séries CSI, cada episódio cruza as duas formas: é resolvido um caso, e as relações entre os elementos da equipa evoluem: eles casam-se, morrem, despedem-se, são promovidos, e por aí fora. Thompson (2003: 103) diz que os filmes seriais tendem a ser “aventuras narrativas relativamente fechadas”, mas incorporam também “a serialidade suave de muita televisão em série, com as personagens e as suas situações mudando gradualmente...”. É justamente o caso dos filmes recentes de James Bond: por exemplo, *Spectre* (2015) explica os

confrontos de 007 com vários vilões em filmes anteriores, revelando que pertencem à mesma organização criminosa, e M é substituída não porque há uma mudança de ator, mas porque a personagem morre no filme anterior, assumindo outro o seu lugar (e nome de código). Há múltiplos exemplos desta serialidade “suave”, em vários meios, como a série original de Sherlock Holmes, e as televisivas *Murder, She Wrote* ou *House, M.D.*, entre muitas outras.

### **a.3. Serialização evolutiva ou contínua**

O último tipo de serialização coerente consiste em *produzir expansões coerentes consecutivas, no mesmo medium, onde há uma continuidade temporal e causal forte e o mundo ficcional evolui*. Ele baseia-se na relação básica da expansão temporal. Saint-Gelais (2011: 27) chama a um sistema deste tipo “ciclo” ou “folhetim”, que “opera por aprofundamento e estiramento de uma intriga única”, e corresponde ao “princípio sintagmático (desenvolver uma sequência narrativa)”. Ao contrário da série, o ciclo cria altas expectativas quanto “à coerência diegética global, tal como à possibilidade de ordenar as narrativas que o compõem segundo uma sequência cronológica clara e uma intriga supratextual” (Saint-Gelais, 2011: 101). Mittell (2015: 296) diz que a narração serial (da “televisão complexa” e do *transmedia storytelling*) se caracteriza por tratar os elementos da história “como cumulativos e consistentes dentro do mundo da história”; é essa “persistência cumulativa” que o distingue da “televisão episódica”.

Alguns autores associam esta forma a narrar uma história só ao longo de todos os episódios. Para Jenkins (2009b: p. 3 par. 3), “por definição, um texto serial não é autocontido. Ele resolve um capítulo e imediatamente planta o gancho que nos irá atrair para o próximo. É (...) uma obra que empurra para além da sua moldura.” A série televisiva *Lost* e a literária *Crônicas do Gelo e do Fogo*, de George R. R. Martin, são bons exemplos: os episódios não só têm uma sequência cronológica marcada, mas cada um é só um capítulo da história maior, que não tem uma conclusão (exceto o último), nem começa, apesar das recapitulações, de forma compreensível para quem não conhecer os anteriores (exceto o primeiro). Todos eles têm de ser experienciados, e pela ordem definida, para que seja possível reconstituir uma história compreensível. Outros exemplos são as trilogias *The Matrix* (1999, 2003a, 2003b) (o primeiro filme é autocontido), e *The Lord of the Rings* (2001 [1954], 2002 [1954], 2003 [1955]).

Uma estratégia frequente, típica das séries complexas de televisão e cinema comuns desde os anos 1990, é narrar múltiplas linhas de intriga interligadas em simultâneo, algumas das quais se estendem por vários episódios ou toda a série, enquanto pelo menos uma se resolve em cada episódio (e.g., Thompson, 2003: 55; Mittell, 2010: 78). Isto significa que,

apesar de não ser autocontido, cada episódio pode ter algum nível de encerramento. Thompson (2003: 55) diz que esta estratégia é inaugurada por Steve Bochco, em *Hill Street Blues*. Estas séries têm uma estrutura semelhante à das telenovelas: múltiplas intrigas simultâneas e foco em múltiplas personagens (não só num número reduzido de protagonistas), apesar de evitarem o estilo melodramático, que é depreciado (e.g., Zagalo & Barker, 2006: 169; Mittell, 2006: 32; 2010: 83). Zagalo e Barker (2006: 169, 171) afirmam que as séries televisivas deste tipo se caracterizam por três técnicas essenciais: múltiplas intrigas, múltiplas personagens e “serialidade”, que consiste em ter intrigas e personagens que evoluem através de episódios e temporadas. Podemos, assim, chamar à operação *serialização evolutiva* ou *contínua*. Este tipo de serialização está geralmente presente nas formas complexas, mas não *implica* complexidade, podendo dar origem a uma sequência relativamente simples de eventos no tempo.

É, contudo, possível que uma série evolutiva seja composta por partes mais ou menos autocontidas. A expansão prototípica gera, por definição, episódios autocontidos, mas a evolutiva pode não gerar, por oposição, uma só história: cada episódio pode narrar uma história ou conflito diferente, que não está na mesma fórmula e mantém uma evolução temporal e causal clara. Cada nova história assenta em premissas fixadas nas anteriores e fixa as bases para a próxima, mas pode não ser preciso saber como se chegou a esse ponto ou o que acontecerá a seguir para perceber a história como completa. Vimos já que *The Lord of the Rings* (2001 [1954], 2002 [1954], 2003 [1955]) é uma continuação de *The Hobbit* (2012 [1937]), mas ela permite-nos perceber esta questão. A segunda história não seria possível sem a primeira: a Irmandade do Anel não poderia formar-se e sair em demanda para destruir o Anel (o conflito de *The Lord of the Rings*) se, primeiro, Bilbo não o tivesse achado, na jornada para resgatar o tesouro dos anões (o conflito de *The Hobbit*). A prova de que são duas histórias completas é que *The Lord of the Rings* foi adaptado antes ao cinema; podemos também ler *The Hobbit* sem saber o que se passará a seguir, porque o conflito fica concluído. Mas, a relação cronológica e causal é manifesta, o que não ocorre nas séries prototípicas. Mais ainda, os episódios podem não obedecer à mesma fórmula. A “intriga única” de que fala Saint-Gelais (2011: 27) pode ser entendida como a mitologia, o *mythos* (Klastrup & Tosca, 2004), a intriga maior do mundo ficcional, que pode incluir várias intrigas menores. Jenkins (2009b: p. 3 par. 3) diz que os criadores das séries clássicas “sabem como decompor a história em pedaços significantes que são emocionalmente cativantes em si mesmos mas que ganham maior urgência quando lidos em relação a outras entregas da história.” As estruturas seriais expõem “uma relação evolutiva

entre personagens, uma mitologia que se vai desenrolando, uma intriga maior dentro da qual os episódios individuais funcionam como capítulos” (Jenkins, 2011: par. 23). A principal diferença quanto à serialização processual é que aí a intriga transversal é secundária, e a principal contribui pouco ou nada para a evolução do mundo. Thompson (2003: 104/5) diz que há alguns casos de “verdadeiros seriados filmicos”, como “a série *Back to the future* (1985, 1989, 1990), que usou *cliffhangers* tradicionais no fim das suas duas primeiras partes e resolveu a história no terceiro”, ou a série *Star Wars*. Mas, é claro que a diferença é uma questão de grau (e da opinião do analista), indo desde as séries mais prototípicas até àquelas em que há integração e interdependência profunda entre episódios, como em *Lost* (2004-2010).

Um último aspeto é que, neste modelo, a expansão pode ocorrer não só para a frente no tempo, em sequelas, mas também em prequelas, expansões intercalares e paralelas. Nas séries mais integradas, esses movimentos são geralmente intercalados na narrativa contínua, como *anacronias*. *Lost* (2004-2010), por exemplo, distingue-se por usar *flashbacks* sistemáticos: cada episódio narra, em alternância com a história atual na ilha, uma parte relacionada da vida de uma personagem antes do acidente (nas primeiras temporadas; depois são *flashbacks* para quando caíram na ilha, e finalmente “*flashsideways*”, para uma linha de tempo alternativa em que o avião não se despenhou). Nas séries mais autocontidas, isto também pode acontecer, ou então é um episódio novo que narra uma história ou eventos anteriores, paralelos ou intercalares. É o que acontece na série de filmes *Star Wars*, onde o quarto, quinto e sexto filmes (1999, 2002, 2005), intitulados episódio I, II e III, narram eventos anteriores aos dos três primeiros (1977, 1980, 1983), renomeados *a posteriori* episódios IV, V e VI.

#### **a.4. Serialização orgânica**

As categorias anteriores baseiam-se nas relações básicas da expansão prototípica e temporal. Como a expansão independente e a cruzada não se aplicam a séries originais, fica só a faltar a expansão diegética. Não faz sentido uma serialização formada só por expansões diegéticas, que não são narrativas. Mas é possível que uma série, num mesmo *medium*, formada por episódios narrativos, ainda assim dê uma maior ênfase à construção do mundo ficcional, não só ao nível dos existentes, mas de toda a sua História e geografia. Esta forma também é evolutiva, mas vai mais longe, mostrando o mundo ficcional desde várias perspetivas. Pedindo emprestado o termo de Bernardo (2011: 5), e antecipando a expansão transmediática, chamamos-lhe *serialização orgânica*: *produzir expansões coerentes consecutivas, no mesmo medium, que expandem o mundo ficcional não só ao nível temporal (aqui mais lato), mas*

também ao nível espacial e “populacional”, mostrando-o sob distintas perspetivas.

Jenkins (2003: par. 14) nota que autores de prestígio como William Faulkner ou J.R.R. Tolkien “entendiam a sua arte em termos de criação de mundos e desenvolveram ambientes ricos que podiam (...) suportar uma variedade de diferentes personagens.” A série literária de L. Frank Baum, por exemplo, que começa com *The Wonderful Wizard of Oz* (1987 [1900]), também revela este esforço na construção de todo um mundo ficcional; o autor autointitula-se até o “historiador real de Oz”. Jenkins (2009a: p. 2 par. 7) sublinha que estas histórias estão sempre a apresentar novas personagens e assumem frequentemente o formato de viagens, de modo que a cada passo “descobr[em] mais partes do mundo ficcional.” Mas, este exemplo inclui uma série de produções em outros *media*, pelo que será discutido nas relações transmediáticas. O esforço de construir um mundo tem, como diz Jenkins (2009a: p. 2 par. 12), “uma longa história na ficção científica, onde os escritores (...) construíram mundos interconectados que ligam histórias espalhadas através de publicações.” O mesmo ocorre na BD, que é, para Scolari (2013a: 139), “o meio que mais experimentou com a criação de mundos narrativos complexos.” Para Zagalo (2015: par. 4), o *storytelling* da Marvel “consiste fundamentalmente em criar ligações narrativas entre todos os personagens e todos os seus mundos”, das várias séries de super-heróis, dados como “servi[ndo] um todo unitário narrativo”.

Estes criadores vão por vezes mais longe, e criam mitologias ou histórias da criação como a bíblica; Tolkien, por exemplo, “tentou criar novas ficções que auto-conscientemente imitavam a organização do folclore ou mitologia, criando um conjunto de histórias interligadas que, juntas, materializam o mundo da Terra Média” (Jenkins, 2006a: 119). Este caso já serviu como exemplo de várias operações, mas o conjunto de livros do autor é uma série orgânica. Klastrup e Tosca (2013: 185) dizem que esta “epopeia inaugurou o género da Alta Fantasia”; os livros “não são de fácil leitura, com a sua linguagem arcaica (...) e uma ação que não avança rapidamente, [mas] encontram-se entre os mais lidos do nosso tempo.” *The Silmarillion* (2009 [1977]), publicado postumamente pelo filho do autor, segundo notas dispersas escritas desde 1917, expõe a História da Terra Média, ou Arda, desde a sua formação; começa assim:

Havia Eru, o Único, que em Arda se chama Ilúvatar; ele fez primeiro os Ainur, os Sagrados, que eram filhos do seu pensamento e que estiveram com ele antes de alguma coisa mais ser feita. E falava-lhes, propondo-lhes temas de músicas; e eles cantavam perante ele (...). Então as vozes dos Ainur (...) começaram a moldar o tema de Ilúvatar numa grande música; e ergueu-se um som de intermináveis e intermutáveis melodias (...), e a música e o eco da música chegaram ao vazio, que deixou de ser vazio. (Tolkien, 2009 [1977]: 15)

A narrativa continua assim pela criação da Terra, povoada primeiro pelos Ainur, que a construíram, e depois pelos Elfos, os Anões e os Homens, entre muitos outros seres. Conta-se aí das descendências desses povos, das alianças entre eles e guerras, até de uma que, envolvendo um Ainur contra outro, Morgoth, o dissidente (mestre de Sauron), chega a alterar a própria geografia da terra. A história estende-se desde o início dos tempos até à Terceira Era, quando são criados os Anéis do Poder. O livro inclui múltiplos apêndices, entre eles notas sobre as “línguas eldarin”, a língua dos elfos que Tolkien criou. Para além de *The Hobbit* e de *The Lord of the Rings*, obras mais convencionais, *The Adventures of Tom Bombadil* (1997 [1962]) inclui histórias infantis em prosa e em poesia, algumas das quais parecem não ter relação com as anteriores, mas são apresentadas como parte do folclore do Shire, as canções e histórias que os Hobbits contavam às crianças; algumas são “escritas” por Bilbo e Samwise Gamgee. *The Children of Hurin* (2007), por seu turno, é uma tragédia (que aparece resumida num capítulo de *Silmarillion*), que parece desligada, mas tem igualmente lugar na Terra Média, em lugares que já não existem à época de Bilbo e Frodo, porque foram destruídos na Guerra da Ira. Assim, estas produções constroem o mundo de forma menos linear, mais orgânica, como se fosse um mundo real, retratado de diferentes formas, e até em géneros diferentes. Estas narrativas são vistas como coerentes porque o mundo é tão vasto que acomoda várias perspetivas, e elas são dadas como produções das personagens dentro do mundo ficcional, ou seja, como capturas.

Neste sentido, a serialização orgânica faz exatamente o mesmo que as narrativas transmediáticas que Jenkins descreve. A diferença é que estes autores usam, para expor o seu mundo ficcional, só um *medium* (ainda que não só um modo, porque os livros incluem ilustrações, mapas, cronologias e árvores genealógicas). Ainda assim, como exporemos mais tarde, não nos parece que o exercício exija um projeto tão ambicioso, a criação de todo um mundo de raiz. Ele pode apresentar um mundo semelhante ao real, desde que haja algo que o identifique, e um cenário, elenco de personagens e eventos mais reduzidos.

#### ***b. Serialização transformativa (e multiplicação primária)***

Quando se fala em séries, o mais natural é falar em exercícios coerentes, ainda que possam conter incoerências involuntárias, geralmente porque são muito longos. Mas, pela lógica, é possível conceber uma série de suplementos, igualmente originais, onde cada um é uma extrapolação do anterior. Podemos chamar-lhe *serialização transformativa* ou *multiplicação*, visto que se cria múltiplas versões do mundo. Definimos esta forma como *produzir extrapolações consecutivas, no mesmo medium, de uma história ou mundo ficcional original à série*. Esta é

uma operação estranha, mas ainda assim possível. A estrutura de cada episódio pode obedecer à mesma fórmula, e a respetiva história ser mais ou menos autocontida ou integrada com a dos restantes episódios, mas cada um traz mudanças significativas aos existentes ou ao curso de eventos. Há algumas séries semelhantes, na BD, *What if?* e *Elseworlds*. Outro exemplo é o dado por Harvey (2012: 70), da série áudio *Doctor Who Unbound*, que se refere ao mesmo mundo ficcional; aí, cada episódio narra uma história baseada numa premissa alterada, numa hipótese como: “e se o Doutor acreditasse que os fins justificam os meios?” ou “e se o Doutor não tivesse deixado Gallifrey?”, situações contrárias à história da série televisiva. Contudo, estas séries são extrapolações de séries já existentes, logo, séries secundárias. Mais ainda, em mundos onde há, desde o início, a possibilidade de realidades alternativas, esse exercício pode não ser considerado extrapolativo. Mas, uma série original de extrapolações é um exercício possível.

### **B. Serialização secundária (intra- ou intermediática)**

Por *serialização secundária* entendemos a *produção de uma série, num só meio, que propaga de alguma forma uma narrativa ou série já existente, no mesmo meio ou noutra*. Trata-se também de séries, mas inspiradas numa narrativa ou série anterior, e não numa ideia original. Estes sistemas podem ser *intramediáticos* (no mesmo meio que a narrativa fonte) ou *intermediáticos* (num meio diferente), mas todas as propagações estão no mesmo meio. Há, assim, uma relação serial entre as propagações. Partindo dos grandes tipos de propagação básica, para não alongar a descrição, podemos descrever cinco tipos gerais principais: renarração coerente, transformação, expansão, extrapolação e ainda digressão serial.

#### **a. Renarração coerente serial**

Em primeiro lugar, podemos *produzir uma série de renarrações coerentes, num só medium, de uma narrativa ou série já existente, no mesmo medium ou em outro*. Aqui, cada episódio da nova série é uma renarração de um episódio da série inicial, quando se trata de uma série, ou de uma parte da narrativa inicial, quando é só um texto. Esta estratégia, a *renarração coerente serial*, inclui qualquer uma das formas de renarração coerente. Exemplos são as séries filmicas de Harry Potter e da Terra Média, e a televisiva *Sherlock Holmes*, da Granada TV (1984-1994). Em Harry Potter, a história inicial está numa série de livros, com aventuras autocontidas contínuas, e adaptada a filmes, autocontidos e contínuos, noutra meio. Estas são renarrações próximas, sendo a alteração mais notória a condensação. No segundo caso, *The Lord of the Rings* (2001 [1954], 2002 [1954], 2003 [1955]) é uma só história, narrada em três romances,

adaptados a uma trilogia filmica; os filmes resumem a história inicial e fazem algumas mudanças mais significativas, mas mantêm-se próximos, na mesma estrutura, contínua e não autocontida. Esta trilogia é seguida de três prequelas (2012, 2013, 2014) baseadas num só livro *The Hobbit* ((2012 [1937]) (que não é uma prequela pois foi publicado primeiro). Aqui, uma só narrativa inicial dá origem a três propagações, pelo que a história tem de ser ampliada; isto é feito através da expansão com base em referências pontuais em várias obras de Tolkien, usando elementos descartados na adaptação anterior e criando eventos que antecipam essa história; há, assim, ampliação por cruzamento e criação. Também pode ocorrer que várias histórias sejam renarradas numa só, mas isso não gera uma renarração serial, porque há só um novo texto.

A renarração serial também pode ocorrer entre outros *media*, como as renarrações dos filmes *Star Wars* em romance ou BD, ou as novelizações de episódios da série *Doctor Who*. A série *Sherlock Holmes* (1984-1994), por seu turno, renarra de forma muito próxima as histórias iniciais (geralmente, um conto inicial por episódio ou um romance inicial num episódio duplo). Thompson (2003: 87ss) refere exemplos de adaptações de cinema a televisão e vice versa, como *The Avengers* e *Buffy the Vampire Slayer*. Nestes casos, como no de Bond, a renarração deriva gradualmente para expansão, mas isso não tem de ocorrer necessariamente, pelo que enquadrámos esse movimento noutra categoria. Finalmente, a renarração serial pode ser feita no mesmo meio que a fonte. Um caso é o das simplificações referidas, renarrações mínimas das histórias de Sherlock que tornam a linguagem mais acessível aos iniciados na língua.

### ***b. Transformação serial***

Por outro lado, a renarração sistémica pode afastar-se mais da narrativa ou série inicial. A *transformação serial* consiste em *produzir uma série de renarrações transformativas, num só medium, de uma narrativa ou série já existente no mesmo medium ou em outro*. Não estamos a falar do caso em que uma renarração serial se desvia da continuidade da narrativa inicial para criar expansões, mas do caso em que cada novo texto renarra um episódio da série ou parte da narrativa anterior, seguindo genericamente a mesma sequência de eventos, mas fazendo modificações significativas em cada um. Por exemplo, *Sherlock* (2010-presente), da BBC, recontextualiza as histórias para a atualidade, mas há alterações significativas não exigidas pela mudança de cenário e muitos episódios cruzam várias histórias iniciais.

### ***c. Expansão (coerente) serial***

Quando uma série se dedica a expandir a história ou mundo anterior, podemos ter, em primeiro lugar, uma *expansão serial*, que consiste em *criar uma série de expansões coerentes*



de uma história ou mundo ficcional preexistente no mesmo medium ou em outro. Trata-se de criar uma série que não renarra expansões anteriores, antes expande ela mesma a história inicial, presente numa narrativa só ou numa série de narrativas, através de novos eventos ou histórias, mais ou menos integrados ou interdependentes. Por exemplo, *Tales from the Mos Eisley Cantina* (1995) é uma antologia de contos que narram a história de diferentes personagens secundárias que aparecem na cantina em Mos Eisley onde Han Solo conhece Luke Skywalker e Obi-Wan Kenobi no primeiro filme *Star Wars* (1977). As histórias são independentes, o que poderia levar a classificá-las como digressões, mas elas estão integradas com os eventos dos filmes. Elas contêm incoerências com os filmes posteriores, o que pode levar a que não as classifiquem como expansões coerentes, mas à época da sua produção, são coerentes; aqui, o problema é decidir que textos tomar como ponto de referência, dada a quantidade de extensões.

Muitas vezes, a expansão serial é composta por continuações da história, mas pode incluir qualquer movimento de expansão temporal; um caso é *Gotham* (2014-presente), série televisiva baseada em *Batman* da DC Comics, que é, no seu todo, uma prequela, porque volta ao tempo em que Bruce Wayne é um rapaz, colocando o detetive de polícia James Gordon como protagonista e revelando a origem de vários vilões, como Penguin, Catwoman ou Riddler. Como a história segue a linha de continuidade da inicial, é mais difícil manter a coerência porque o final tem, para ser coerente, de coincidir com o início da história original. Podemos também enquadrar aqui *spin-offs* como a já referida de Robin, ou outra semelhante de Catwoman. Elas podem ser vistas mais como *digressões*, pois estabelecem uma linha de intriga independente, mas nestes tipos de produções há uma constante interligação entre as séries. Scolari (2013a: 139) nota que esta expansão do universo narrativo é “frequentemente descontrolada”, mas “os guionistas e editores souberam no seu momento solucionar [estes problemas] sem perder a fidelidade dos seus leitores.” Resta saber se a fidelidade à história também é mantida, algo que é muito difícil, e nem sempre conseguido de forma convincente, em séries tão longas como estas. Ocorre frequentemente que, ao criar uma série de expansões longa, ela acaba por se desviar da continuidade, podendo tornar-se independente, sem integração com a anterior.

#### **d. Digressão serial**

A *digressão serial* envolve criar, num só meio, uma série de *digressões* de uma história ou mundo ficcional preexistente no mesmo medium ou em outro. Esta operação é a vertente sistémica da *digressão* ou expansão independente. Scolari (2009: 598) diz que quer as expansões paralelas quer as periféricas podem “evoluir e transformar-se em *spin-offs*”. Quando

há expansão serial de uma história, é habitual haver um desvio para uma nova linha de continuidade, centrada em outras personagens, ou num novo local no mesmo mundo. Evans (2011: 27) diz que as *spin-offs* se tornam um “texto primário”, porque, apesar de partilharem o mesmo mundo, têm “uma identidade distinta” e é possível compreendê-las sem conhecer a narrativa inicial. Mas elas não deixam de ser expansões do mundo, como assume a autora, são “diferentes histórias dentro do universo mais lato” (Evans, 2011: 30). Bertetti (2014: 2354) diz que “o facto de diferentes textos se referirem a múltiplos cursos de eventos não implica necessariamente que as suas histórias e eventos estejam em contradição uns com os outros.” Quando as histórias se passam não num mundo novo, mas num idêntico ao nosso, é preciso haver elementos comuns que permitam identificá-las como pertencendo ao mesmo mundo. Por exemplo, na série *CSI: Crime Scene Investigation* (2000-2015) e suas *spin-offs*, as personagens e os cenários são diferentes, mas trata-se do mesmo tipo de equipa, a fazer o mesmo tipo de investigação e há uma identidade estética e no formato; todas as séries derivadas começam com o que tem sido chamado de “piloto porta-dos-fundos”<sup>37</sup>: num episódio da série em exibição, entra uma nova personagem, um investigador de outra equipa, de outra cidade ou de outra especialidade em *CSI Cyber* (2015-2016), que colabora com a equipa habitual; esse episódio funciona então como piloto da nova série, que passa a seguir a sua própria continuidade. Estas séries têm episódios comuns ocasionais, mas, como têm um carácter processual, é mais fácil manter a continuidade de ambas as séries, que continua relativamente independente.

Na digressão serial, como na unitária, a coerência é mais fácil de manter, porque não há tanta interligação, em especial nos casos processuais ou prototípicos; mas é também provável que haja incoerências, porque, como os criadores não estão mais preocupados com a continuidade da narrativa inicial, caso haja sobreposições, elas podem chocar. Isso muitas vezes não acontece porque as várias séries são produzidas em paralelo por equipas do mesmo canal, pelo que a integração é facilitada, mas a digressão pode também ser feita por autores diferentes. Por último, importa notar que o caso indicado refere-se a séries baseadas numa série, mas séries de digressões podem também ser criadas a partir de uma única narrativa inicial, e podem ser, como as outras formas de serialização, mais ou menos integradas ou autocontidas.

#### ***e. Extrapolação serial (e multiplicação secundária)***

Finalmente, a *extrapolação serial* consiste em *criar uma série de extrapolações de uma história ou mundo ficcional preexistente no mesmo medium ou em outro*. Esta operação permite

---

<sup>37</sup> A definição de “back door pilot” está disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/Television\\_pilot](http://en.wikipedia.org/wiki/Television_pilot)

não expandir a mesma versão do mundo, mas criar uma nova versão, ou versões diferentes sucessivas do mundo. Bertetti (2014: 2354) diz que, como a serialidade das *spin-offs* não tem “restrições de continuidade, a biografia de uma personagem pode ser livremente reinventada; na maioria dos casos, não há manutenção de um único universo diegético.” Harvey (2014: 282) discute *spin-offs* deste tipo, em que locais ou nomes de personagens são mudados. A extrapolação serial acontece, portanto, por vezes de forma não intencional, por motivos criativos ou casuais, mas pode também derivar de mudanças voluntárias, mais ou menos radicais. Incluímos aqui todas estas formas. A extrapolação serial pode ainda ser, como a extrapolação unitária, uma ampliação, ser feita por cruzamento de várias histórias iniciais; ou ser prototípica ou qualquer tipo de extrapolação temporal, e incluir histórias autocontidas ou integradas.

Um caso é o de *Sherlock Holmes and the Baker Street Irregulars*, uma série de quatro romances de mistério (e.g., 2011), da autoria de Tracy Mack e Michael Citrin. Na série de Conan Doyle, Sherlock recorre por vezes à ajuda de um bando de rapazes de rua, que, por passarem despercebidos, conseguem obter informações mais facilmente do que a força policial “regular”, daí “irregulares”. Na nova coleção, os três primeiros livros narram novas histórias onde o bando, liderado por Wiggins, ajuda o detetive a resolver casos que não aparecem nos contos originais. Não são digressões, porque, apesar de haver uma mudança de protagonistas, ou refocalização, Holmes continua a ser central. Elas podem ser consideradas expansões, a partir das referências breves ao Bando nos originais, mas há incoerências. O quarto livro, *The Final Meeting* (2011), renarra eventos de *The Final Problem* (2009 [1893]), quando Sherlock supostamente morre, ajuntando a participação do Bando na ação, que é demasiado decisiva para poder ter sido omitida nos originais. Um conflito transversal aos quatro livros é que um dos órfãos, Ozzie, anda em demanda para saber quem é o pai e suspeita que é Sherlock, mas é aliciado pelo Professor Moriarty e tem um papel na luta entre o detetive e o vilão nas Cataratas de Reichenbach, que contradiz os dados originais. Quando Sherlock consegue atirar Moriarty ao abismo, simula a sua morte com a ajuda de Ozzie (que vê a sua dúvida esclarecida), o que difere da explicação que o detetive dá quando reaparece no conto *The Empty House* (2009 [1903]). A classificação que nos parece mais adequada para a série é, então, a extrapolação serial, onde os três primeiros livros são extrapolações e o último, como também renarra, é uma ampliação transformativa.

Outros casos não criam uma nova continuidade, e sim extrapolações sucessivas de um mundo ficcional já existente. Aproximam-se assim das multiplicações, mas são secundários, como os já referidos *What If?* da Marvel, *Elseworlds* da DC Comics, e *Dr. Who Unbound*.

### **C. Propagação transmediática**

A serialização, em qualquer das suas formas, ocorre sempre no mesmo *medium*. Outras operações sistêmicas, porém, usam concertada e voluntariamente vários *media* para propagar a história. Nesse sentido, elas são *transmediáticas*. É dessas formas que falamos neste grupo, que, no seu todo, corresponde aos conceitos latos de *transmedia storytelling* (que incluem exercícios coerentes e incoerentes), mas assentes numa estratégia coordenada, e não em relações percebidas *a posteriori*. Esta operação não corresponde à estratégia específica descrita por Jenkins, antes a inclui entre outros tipos possíveis, constituídos por distintas combinações de relações básicas. Definimos, então, a *propagação transmediática* como a *produção sistemática de renarrações e/ou suplementos de uma história ou mundo ficcional (original ao sistema ou de outra narrativa ou série) em vários media*. Cada uma das operações abaixo indicadas pode, como a serialização, ser primária, baseada numa história original ao sistema, ou secundária, baseada na história ou mundo ficcional de uma narrativa ou série anterior. Aqui, decidimos não as separar, porque as operações possíveis dentro do sistema são idênticas, apesar de que, no segundo caso, acrescentam-lhe as diferentes operações possíveis com o original.

#### **a. Reprodução transmediática**

Em primeiro lugar, há *reprodução transmediática*, sempre que há *produção coordenada de várias renarrações e experiências coerentes (de exploração e jogo) sobre a mesma história ou mundo ficcional, em vários media, onde as extensões não adicionam novos dados ficcionais*. Falamos em “reprodução” porque não se trata só de renarrar, mas também de criar formas diferentes de envolvimento, possivelmente não narrativas. Estes sistemas podem incluir séries no mesmo meio, mas as produções narrativas em outros meios são renarrações e não expansões, não acrescentam novos eventos. Os *franchises* deste género podem apresentar contradições, mas elas são fortuitas, não intencionais. Estes sistemas incluem experiências que permitem vivenciar a história, as personagens e/ou o cenário de outra forma, mas que não acrescentam novos dados, como bonecos, disfarces e brinquedos inspirados nas personagens e mundo da história, todo o tipo de *merchandising* e produtos comerciais da marca, cadernetas de cromos, entre outros. Este modo pode ainda incluir jogos simples, onde o utilizador tem de realizar uma tarefa ligada à história, e ambientes virtuais interativos, onde se pode visitar o mundo ficcional, mas onde não se interfere com a história e não são dadas novas informações.

Esta operação corresponde a *franchises* discutidos por vários autores (e.g., Thompson

2003: 102; Long, 2007: 22, 154) onde há várias narrativas, *tie-ins* ou *spin-offs*, em vários *media*, mas elas são adaptações, que repetem os mesmos dados da narrativa inicial. Para Phillips (2012: 31, 43-5), nestes *franchises*, os “diferentes *media* só reproduzem a mesma história (...) [ou] não estão relacionados uns com os outros para além de um logo ou nome comum”; a operação corresponde à “construção de mundos” e consiste em criar “um pedaço pequeno do (...) mundo e dá-lo à (...) audiência para brincar”, pelo que está “na parte pouco funda da piscina, por assim dizer”, não é *transmedia storytelling* ou é TS “de nível básico”. Mas, tanto esta forma da autora como a “caraterização” implicam uma expansão diegética. Não é disso que estamos a falar. A reprodução transmediática corresponde ao primeiro género de Bernardo (2011: 3), a “*extensão da marca*”, uma “forma simples de *Transmedia*”, que inclui “extensões” em outros *media*, mas que “não oferecem profundidade adicional ou uma perspectiva alternativa”. Estes atributos fazem com que se veja frequentemente a estratégia como criativamente pobre e meramente comercial (e.g., Bernardo, 2011: 3-5; Mittell, 2015: 296; Jenkins, 2003). Mas, o TS como Jenkins o preconiza pode também ser mal sucedido, e isso não invalida a estratégia em si. Pondo de lado os juízos de valor, esta é só uma operação mais simples, que pode, por princípio, gerar obras tão meritórias como outra qualquer.

Há dois bons exemplos de reprodução transmediática, um primário e outro secundário. O primeiro é o da saga de Harry Potter, que começa como uma série literária e, depois, se transforma numa reprodução transmediática: é adaptado a cinema com a colaboração da autora e, para além de uma imensidão de *merchandising*, brinquedos e jogos, é complementado por um sítio, Pottermore, mas este inicialmente não acrescenta novas informações diegéticas. Para além disso, dois livros, *Quidditch through the Ages* (2001) e *Fantastic Beasts and How to Find Them* (2018 [2001]), podem ser considerados expansões diegéticas: são artefactos diegéticos, dados como escritos por autores que não entram na história mas existiram no mundo ficcional, e consultados por Harry e os amigos nos livros/filmes. Contudo, as expansões estão todas no mesmo meio, a literatura, pelo que o sistema é uma reprodução transmediática. Saldre e Torop (2012) classificam-no como TS, mas os objetos que referem são adaptações ou objetos interativos que não expandem o mundo, apesar de que mais tarde a estratégia muda.

O segundo caso é o do sistema à volta do filme *Alice in Wonderland* (2010), de Tim Burton, o qual não é uma renarração mas, como vimos, um cruzamento prototípico das obras iniciais. Mas, o sistema em si pode ser considerado uma reprodução transmediática. Ele inclui um romance, um guia visual, um sítio com várias atividades e um videojogo. O romance, de T. T.

Sutherland (2010), é baseado no filme, e no argumento de Linda Woolverton. Esta é quase uma renarração mínima, que adiciona a descrição verbal das cenas e pensamentos das personagens que se inferem no filme e, só pontualmente, um elemento original breve, sobretudo memórias, mas é uma transcrição quase literal da ação e diálogos do filme. Está, no entanto, muito bem escrito e é, na nossa opinião pessoal, um ótimo exemplo de novelização, que apreciamos até mais do que o filme. O Guia Visual, como vimos, tem um formato enciclopédico e descreve as personagens e suas relações, lugares e objetos presentes no filme e o contexto da história, mas não acrescenta nada que não possa ser inferido no filme. O sítio inclui informação sobre as personagens, fotografias do filme e alguns jogos simples, como *puzzles*. O jogo digital permite explorar o mundo visualmente rico de Underland, no papel de Alice e, adquirindo as capacidades únicas de personagens como o Chapeleiro Maluco ou o Gato de Cheshire, escapar a armadilhas, resolver quebra-cabeças e lutar contra adversários, como o Jabberwocky. Estas produções não acrescentam dados novos, mas prolongam o envolvimento com o mundo ficcional.

### ***b. Diversificação transmediática***

Os casos referidos na categoria anterior conseguem, na nossa opinião, manter um bom nível de coerência. Outros sistemas, contudo, começam a desviar-se de uma linha de continuidade consistente, em particular quando se estendem por anos e passam por várias equipas, com um nível baixo de coordenação ou de influência sobre o cânone. Estes sistemas podem incluir só renarrações e experiências que não adicionam dados ficcionais, ou também expansões, mas, em qualquer caso, algumas entram em contradição. Chamamos, assim, *diversificação transmediática à produção coordenada, em vários media, de múltiplas renarrações e/ou expansões de um mundo ficcional, mas onde a coerência não é uma preocupação central, pelo que elas podem contradizer-se*. É claro que pode ser alegado que, se as incoerências são involuntárias, isso não corresponde a uma *estratégia voluntária* de criação, como as que descrevemos. Talvez por isso, poucos autores dão um nome a esta operação, apesar de vários discutirem casos deste tipo. Mas, o que se verifica muitas vezes é que as incoerências ocorrem porque não há a preocupação de manter a coerência. E isto não é necessariamente um sinal de incúria; pode derivar só da vontade de fazer com que cada novo artefacto valha por si, seja mais interessante do que se tivesse de se limitar a ser fiel às produções anteriores.

Este é o caso de *Highlander*, descrito por Harvey (2014: 287ss), que é composto sobretudo por expansões, mas as duas sequelas filmicas contrariam os factos do filme anterior, a série de televisão recupera elementos do primeiro filme mas não todos, e ignora as sequelas, e

uma nova série de filmes segue a continuidade televisiva, tentando reparar retroativamente a continuidade (*retcon*). Outro caso é o de *Star Wars*. Quanto mais vastos são os sistemas, mais inútil é tentar rastrear todas as propagações, mesmo se nos limitarmos às oficiais. Se há caso a que isto se aplica, é este. Mas, procurando dar uma visão geral, os artefactos centrais e canónicos são os filmes, uma trilogia original, uma de prequelas, uma de sequelas, da qual saíram ainda só *The Force Awakens* (2015) e *The Last Jedi* (2017), e outra antológica, da qual saiu só *Rogue One* (2016), bem como uma série televisiva de animação, *Star Wars: The Clone Wars* (2008-2014). Todas estas produções são expansões temporais. Desde o lançamento do primeiro filme, *Star Wars* (1977), surgem romances, *comics*, videojogos, séries televisivas e até narrativas áudio; a princípio, eles só renarram os eventos dos filmes, mas alguns passam a expandir a história (Scolari, 2013a: 28/9). Muitos centram-se em personagens secundárias nos filmes, e outras desenvolvem eventos referidos, mas não narrados, como a Guerras dos Clones. Como diz Long (2007: 34), muitos destes textos não contribuem para a “*história transversal*”, porque “não são considerados – ou não se permite que sejam – canónicos.” George Lucas permite, encoraja até, a produção de outros autores e fãs, mas “recusa ser constrangido pelo ‘Universo Expandido’ que cresceu à volta das suas criações”, elegendo só alguns “apócrifos” para o cânone (Long, 2007: 34/5). É por isso que, algumas prequelas em *Tales from the Mos Eisley Cantina*, por exemplo, não batem certo com a segunda trilogia, que apresenta uma outra versão de como os factos evoluíram na Galáxia, e desqualifica, assim, o exercício anterior como expansão coerente retroativamente. Long (2007: 35) diz que os fãs inveterados farão provavelmente “a separação mental entre os ‘dois universos’ que Lucas descreve”, mas o “pobre fã casual” pode ficar desorientado quando percebe que as várias obras se contradizem, o que faz com que “desenvolv[a] uma opinião diminuída destes tipos de *media* secundários”. Ainda assim, goste-se ou não, afirmar que este é um projeto falhado é absurdo. Fazendo atualmente quarenta anos de existência, o *franchise* parece mais vivo do que nunca, e é seguido por um segmento massivo da audiência, ainda que muitos conheçam só os filmes.

Esta forma é próxima do que Evans (2011: 19, 22/3) chama de “transmedialidade”, oposta ao TS, onde a série televisiva é privilegiada, e as extensões servem só para promovê-la e gerar lucros, mantendo-se “supérfluas”, “auxiliares e secundárias”. Para nós, se as entregas não são expansões coerentes não é por serem secundárias, mas porque não são integradas: independentemente do tamanho, os “factos” que instituem não são tidos como referência nas expansões seguintes. Harvey (2012: 68, 61; 2014: 283/4) diz que muitas *spin-offs* da série

*Doctor Who* (1963-presente) se caracterizam pela falta de “fidelidade” devido à “falta de controlo exercido pela BBC” sobre os autores *freelancers*, e pelo facto de a própria série ter falhas de consistência; muitas “contradizem ‘factos’ como o *design* do Tardis<sup>38</sup> do Doutor ou a origem do herói”. Ainda assim, elas são repetidamente retransmitidas pela BBC e tidas como “autênticos *Doctor Who*”, tanto na memória coletiva, como para os autores, influenciando expansões posteriores (Harvey, 2012: 69). Ora, isto significa que esta é uma diversificação transmediática, que inclui renarrações e expansões em vários *media*, algumas delas transformativas, mas criadas dentro do mesmo sistema. Se são ou não consideradas canónicas, é sobretudo um efeito de interpretação e de consenso dentro das comunidades interpretativas. Long (2007: 137) concede que certos sistemas “simplesmente não deveriam ser analisados pela coesão narrativa”, como no caso de *Labyrinth*, de Jim Henson, e das suas extensões, que obedecem a um estilo “Monty Python” difícil de analisar, porque o seu “propósito central (...) não é contar uma narrativa coerente mas simplesmente entreter através de patética ilógica”; as “expansões” não servem para expandir a história da narrativa inicial de forma coerente, porque ela própria não é coerente. Este caso pode ser considerado uma diversificação ou, dada a ausência de uma “verdade” ficcional, que apesar de tudo existe nesta categoria, uma multiplicação.

Finalmente, os componentes destes sistemas podem ser mais ou menos autocontidos, o sistema pode ser baseado numa ideia original ou numa já existente, e incluir outras experiências, objetos comerciais e material mediático paratextual.

### ***c. Expansão prototípica, processual ou evolutiva transmediática***

Um sistema pode, por outro lado, assentar em expansões sucessivas. Aqui, entramos no domínio do *transmedia storytelling* estrito. A estratégia que Jenkins (e.g., 2003) descreve envolve expansões que têm um alto nível de integração, mas podemos conceber uma forma mais simples, onde o nível de integração é baixo, porque as histórias têm pouca influência umas sobre as outras, mas que são ainda assim expansões coerentes do mundo em vários *media*. Estas formas podem ser situadas como dois polos de um eixo gradativo de integração. No polo mais simples, temos a *expansão prototípica transmediática*, que consiste em produzir *múltiplas expansões prototípicas, em vários media, autocontidas e pouco integradas, de modo que cada uma não afeta significativamente a continuidade maior do mundo ficcional*. Esta categoria assenta na aplicação sistémica e transmediática da relação básica da expansão prototípica, e é também inspirada em Mittell (2015: 297), quando fala no formato do “novo episódio”, que

---

<sup>38</sup> *Tardis* é a nave espacial e máquina do tempo do Doutor Who, com a forma de uma cabine telefónica.



... faz sentido para programas altamente episódicos, já que as personagens e cenários estabelecidos podem facilmente albergar um novo conjunto de eventos narrativos sem grande necessidade de policiar fronteiras canónicas (...) as intrigas efetivas são frequentemente irrelevantes para a continuidade maior, e então questões de canonicidade raramente importam.

Não é que a canonicidade não “importe”, mas ela não é afetada porque cada episódio, narrando uma história distinta, não irá contradizer os factos já narrados. Mittell (2015: 311) nota que a maioria dos casos de *transmedia* está nos géneros de fantasia ou comédia, em que as extensões criam pequenas situações secundárias “sem perturbar a intriga e arcos de personagem da nave-mãe televisiva.” Se os eventos das várias narrativas são só posteriores ou anteriores, a operação é a mesma que na serialização prototípica, mas em meios diferentes. Se o mundo ficcional evolui, como é normal nestes sistemas, não podemos falar em expansão *prototípica*. A maioria das NT assenta na evolução do mundo ficcional *como um mundo*, mas é possível pensar a situação extrema em que eles sejam realmente prototípicos.

O melhor exemplo que nos ocorre é o do filme *The Simpsons* (2007), que é como um novo episódio da série televisiva, mas mais longo, e se qualifica como expansão transmediática porque é uma expansão coerente noutra *medium*. Outros exemplos são os filmes *Sex and the City* (2008) e *X-Files* (1998), mas aquele é uma *expansão processual*, porque há progressão temporal ligeira, numa história idêntica às da série televisiva, e, o segundo, possivelmente uma *expansão evolutiva*, porque os eventos do filme são integrados depois no arco da história da série televisiva. Isto significa que a expansão transmediática pode dividir-se nas mesmas categorias que a serialização: prototípica, processual, contínua e orgânica. Apesar de todas elas caberem na noção de Jenkins, é a última que corresponde à forma mais pura de TS.

#### ***d. Expansão orgânica transmediática***

No polo oposto do eixo da integração está, então, a *expansão orgânica transmediática*, que consiste na *criação de múltiplas expansões coerentes e integradas do mesmo mundo ficcional, em vários media, sob múltiplas perspetivas, possivelmente acompanhadas de outras experiências que permitem explorá-lo e interagir com ele*. Neste modelo, cada expansão não só prolonga a história, ou conjunto de histórias, mas também revela o mundo ficcional através de múltiplas perspetivas e formas de envolvimento. A operação corresponde às noções mais estritas de *transmedia storytelling* (e.g., Long, 2007; Miller, 2008; Pratten, 2011; Evans, 2011; Bernardo, 2011). Dos quatro “géneros” de Bernardo (2011: 3-5), enquadram-se aqui tanto o terceiro, os “mundos *transmedia*”, como o quarto, o *transmedia orgânico*, que dá o nome à

nossa categoria; aqui, as extensões “cresce[m] organicamente”, são “gerada[s] pela própria linha da história”, permanecendo “completamente unificadas”. Vimos que esta tipologia exhibe juízos de valor, mas o termo “orgânico” é adequado e ambas as categorias se aplicam, diferindo só porque a última é mais integrada. Jenkins (2006a: 106) também fala numa conexão “orgânica” entre extensões. A noção de *transmedia* “O que é” (*What Is*) de Mittell (2015: 314) aplica-se à reprodução e a todos os tipos de expansão coerente deste modelo, mas é usada para definir a expansão mais integrada, que “estend[e] a ficção canonicamente, explicando o universo com precisão coordenada (...) através de uma variedade de extensões a serem coletivamente remontadas por uma equipa de fãs inveterados para montar o elaborado quebra-cabeças.”

Reveremos de seguida as principais características desta operação, em mais detalhe que as anteriores porque esta é uma estratégia mais complexa, e também porque, no fundo, o objetivo deste projeto de investigação é justamente defini-la. Recapitulando alguns atributos já indicados, a expansão orgânica transmediática assenta nos seguintes princípios:

- a) *Múltiplos artefactos e media*: uso calculado de vários artefactos fisicamente separados, em vários *media*, para narrar uma história ou várias num mesmo mundo ficcional;
- b) *Expansão intradieética*: o mundo é expandido através de narrativas ou outras produções intradieéticas, que não se referem umas às outras como ficções, ou, se o fazem, fazem-no desde dentro do mundo ficcional;
- c) *Estratégia coordenada*: é uma estratégia coordenada de produção, logo, promovida pelas mesmas pessoas ou equipas cooperantes, ainda que possam ser aceites no sistema produções de outros autores que obedeçam à mesma estratégia;
- a) *Pode ser um sistema primário ou secundário*: pode basear-se numa ideia original, instituída na primeira entrega e expandida a partir daí, ou num mundo já existente, instituído numa narrativa ou série prévia, produzida de forma autónoma, desde que o sistema subsequente de expansões transmediáticas seja coordenado.

A principal operação de propagação presente nesta forma é, naturalmente, a expansão, em especial a expansão temporal e diegética, portanto, os tipos mais integrados. É importante frisar que se trata de uma *expansão da história ou mundo ficcional*, não só dos textos existentes sobre eles, ou seja, “expansão mediática” (Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 4), mas expansão do conteúdo da história em si. Importa também frisar que cada novo objeto não se limita a expandir a *compreensão* da ou a *afeição* pela história, porque isso pode acontecer em qualquer forma de propagação. Jenkins (2011; 2009b: p. 1 par. 10) tenta distinguir o TS através da

noção de “compreensão aditiva”, mas assume que as adaptações também “podem remodelar significativamente a nossa compreensão da obra original”. Mittell (2015: 314) diz que o *transmedia* “O que é” “espalha compreensão narrativa através de uma variedade de extensões” e Pratten (2011: 1) que “o envolvimento com cada *medium* sucessivo eleva a compreensão, o gozo e a afeição da audiência pela história.” Ora, uma adaptação nunca é uma simples replicação da narrativa anterior, mas uma reinterpretação, que pode completar ou alterar a sua interpretação, aumentar a compreensão e o envolvimento com ela; aliás, isso acontece até no revisionamento ou releitura de uma obra. Mas, nestes casos, não são fornecidos novos dados diegéticos. Assim, a ideia que permite distinguir a expansão orgânica de outras formas é que ela não se limita a estender a *compreensão* dos dados; ela *fornece efetivamente novos dados*, que permitem compreender melhor os anteriores. Como diz Mittell (2015: 296/7), no modelo integrado, as extensões são “acrescentos” essenciais, que “adicionam de facto material ao mundo da história ao preencherem falhas...”. É dessa adição que Jenkins (2006a: 95/6) fala quando diz que cada parte faz uma contribuição “distinta” para o todo.

Isto não significa que não pode haver redundância. O modelo mais puro não envolve repetição de eventos entre componentes (Jenkins, 2006a: 96). Para nós, um sistema pode incluir renarrações, mas não são elas que o tornam uma expansão. Mas, na medida em que adicionam novos dados, as *ampliações* podem ser incluídas, como advoga Dena (2009: 147/8), e Jenkins (2009a: p. 1 par. 10) acaba por aceitar. Aliás, quanto mais complexa é a história maior, mais necessário é ter alguma redundância, para não dificultar demasiado a compreensão e não levar os recetores a desistir da história (e.g., Pratten, 2011: 22; Bernardo, 2011: 58). É por esse motivo que as séries evolutivas incluem recapitulações, para que o público recorde a história já narrada (ou recupere quando perde uma parte) (e.g., Thompson, 2003: 37). Mittell (2010: 82ss) chama ao mecanismo “renarração diegética”, que pode também ocorrer fora da série, em recapitulações ou resumos dos episódios ou temporadas, emitidos na televisão ou *online*. Zagalo e Barker (2006: 174) notam que algumas séries, como *24*, são acusadas de “ser demasiado repetitivas (...) [mas] este é um atributo normal e necessário da serialidade”, que pode ser visto não como redundância mas como “reforço”. O mesmo ocorre, segundo Eco (1990 [1978]: 23), no romance em episódios, que “impõe uma técnica de iteração rítmica, de redundâncias calculadas, de apelos à memória do leitor, para que ele se reencontre e reencontre as personagens, mesmo à distância no tempo...”. Isto pode ocorrer também na expansão orgânica. Phillips (2012: 123) diz que é “absolutamente crucial” incluir redundância

nas NT, para que as partes essenciais possam ser seguidas, mesmo por quem que não conhece todas as extensões. Bernardo (2011: 59) diz que um pouco de redundância é essencial nos meios com muitas distrações, como a Internet, mas é preciso cuidado, porque o recetor pode pensar que está a “perder o seu tempo.” Ryan (2013b: 381) admite que “uma certa quantidade de redundância é reconhecidamente boa (...), mas ela deve ser mantida dentro de certos limites”; é justamente nesse equilíbrio que “reside a arte do transmedial *storytelling*.” Aliás, como diz Mittell (2010: 84), a renarração diegética pode não só ativar a memória, mas também “criar voluntariamente uma sensação de confusão ou curiosidade.” Em suma, a redundância não é típica deste modelo, mas pode (ou deve) ser usada pontualmente, dentro de cada extensão ou em paratextos, para garantir que o público consegue seguir a história.

Mas, podendo haver algum nível de redundância, cada narrativa deve expandir o mundo ficcional, criando novos eventos ou histórias de forma a constituir uma continuidade única e coerente. Como diz Mittell (2015: 316), as extensões “O que é” são “guiadas pelo objetivo de chegar à explicação singular, correta do material narrativo complexo.” Long (2007: 137/8) diz que as “narrativas *transmedia* funcionam melhor quando todas as extensões aderem umas às outras”, de modo a que cada uma faça “uma contribuição distinta e valiosa”, ou pelo menos coerente para o todo. Quando um sistema é muito grande, é natural que haja incoerências, que podem não ser notadas ou consideradas suficientes para abalar a conceção de mundo coerente. Mas, em geral, os eventos, sua cronologia, evolução e causalidade, as personagens e seus traços e relações, e o cenário, com a sua geografia e leis próprias, têm de ser mantidos.

A expansão orgânica caracteriza-se também por uma maior integração entre as partes. Dena (2009: 108) diz que muitas “expansões” consideradas *transmedia* são “completamente inconsequentes para o sentido da obra.” Aqui falamos em integração, em primeiro lugar, quando os factos ficcionais estabelecidos em cada narrativa do sistema são respeitados em todas as outras; em segundo lugar, a integração é tanto maior quanto mais cada narrativa expõe eventos que explicam os eventos e existentes de outras ou preenche as suas falhas (e.g., Mittell, 2015: 296/7). As várias histórias devem ser entrelaçadas, entrecruzar-se, em termos de tempo e de causalidade. Por exemplo, uma extensão pode explicar a motivação de um evento que aparece desmotivado no artefacto inicial, não só revelá-la, mas narrar os eventos que lhe dão origem, ou narrar um evento que é apenas referido de passagem, ou a *backstory* de uma personagem, grupo ou lugar (e.g., Jenkins, 2011: par. 16). É provavelmente a isto que Jenkins (2006a: 95/6) se refere quando diz que cada parte deve dar um contributo “valioso” para o todo. O que sucede

muitas vezes é que as expansões mais periféricas expandem a história principal, mas os factos que instauram não têm efeito nas extensões seguintes no *medium* principal. É o que sucede em certos contos e *comics* de *Star Wars*, cuja continuidade não é seguida nos filmes seguintes, ou no ARG *The Lost Experience*, da série *Lost*. Mittell (2015: 307/8) acha este caso “frustrante”, pois fornece informação sobre mistérios vitais na série, como as origens da Iniciativa Dharma e dos números que se pensa estarem amaldiçoados, mas ela ou não é referida nas temporadas seguintes, ou são dadas explicações diferentes. Em suma, a coerência, “coordenação canónica e integração narrativa” (Mittell, 2015: 315) são princípios básicos da expansão orgânica.

A coerência e a integração, quando conseguidas, permitem que, ao longo de todo o sistema, possamos seguir o fio da história, ter a sensação de que há uma lógica transversal que é revelada no fim e que motiva todo o relato. Aliás, segundo Eco (1995: 122), uma obra de arte só é assim considerada “se conseguirmos imaginar por detrás dela a estratégia de configuração de um autor.” Nas transmediações, isto é relevante sobretudo quando as várias extensões narram uma só história. Long (2007: 48/9) diz que, se o cânone e a continuidade forem quebrados, “as audiências podem ver a sua suspensão da descrença despedaçada, o que então diminui o seu investimento no *franchise* narrativo.” Mittell (2009: 12), falando de *Lost*, nota que muito do prazer estético que temos está em conseguir perceber o *design* fundamental de toda a história, descobrir as “bases lógicas por detrás do *storytelling*”; quando há inconsistências, “os fãs perdem a fé no programa”, têm “uma sensação de desunião originada pelo medo de que o programa seja ‘inventado à medida que avança’, em vez de cuidadosamente planeado antecipadamente.” Isto é o que Mittell (2009: 12) chama de “unidade de propósito”. Séries como *Lost* confundem-nos temporariamente, mas “pedem-nos que confiemos na recompensa de que chegaremos eventualmente a um momento de compreensão” (Mittell, 2006: 37). Para Jenkins (2009b: p. 3 par. 5), “até aqui, os textos *transmedia* têm sido mais atrativos enquanto estão a meio do processo e têm tendido a desiludir quando atingem a sua conclusão”; o autor supõe que o fenómeno se relaciona com o facto de a estratégia assentar em “estruturas abertas e serializadas” e não no fechamento. Para nós, isto ocorre sobretudo nos sistemas que sugerem esse fechamento e depois não produzem o efeito esperado, devido à sua extensão e ao facto de muitos irem de facto sendo criados à medida que avançam. A unidade de propósito é essencial, mas o propósito pode não assentar no fechamento, e sim numa fruição continuada do mundo.

Mas, a integração não impede que cada extensão seja autocontida. A autocontenção ocorre quando se percebe uma intriga “completa”: um conflito surge, complica-se e é resolvido.

Mas, toda a narrativa tem falhas, que não impedem a compreensão da história. Por vezes, são elementos que não fazem falta no texto, porque não têm consequências para a história. Outras, correspondem a elementos consequentes, que lançam uma dúvida - a capacidade negativa de que fala Long (2007) - mas que não impedem a compreensão da história. Um exemplo é *The Matrix*. No primeiro filme (1999), sabemos que os humanos foram dominados pelas máquinas e vivem ligados a elas física e mentalmente. Não sabemos como se chegou a essa situação, mas não precisamos de o saber para entender a história, que envolve descobrir se Neo é ou não O Tal, que vai salvar a Humanidade. Os animé *The Second Renaissance* parte I e II (2003) são uma prequela que narra como as máquinas subjugaram os humanos, mas não precisamos de saber a história de Neo para perceber esta história. Assim, estas narrativas são altamente integradas e ainda assim autocontidas. Para Ryan (2013b: 381), uma forma de “conseguir um compromisso entre fechamento e abertura é apresentar cada um dos diversos componentes como um batalha ganha numa guerra contínua.” É o que acontece nos filmes *Star Wars*.

Em outros casos, as falhas são demasiado importantes e não podemos ver a história da extensão como completa, por exemplo, quando falta o final, ou o início, ou quando a extensão é só um fragmento textual e não um texto “completo”. Aqui, a expansão é igualmente orgânica, mas interdependente. Por exemplo, o filme *The Matrix Reloaded* (2003a), o segundo, começa abruptamente, quando os capitães rebeldes descobrem que as Máquinas estão a preparar um ataque a Zion, a base rebelde, mas não é explicado o que é Zion ou a Matriz, ou quem é Neo. Precisamos, portanto, para perceber a história, de ver o primeiro filme. Mais ainda, o conflito de *Reloaded* não é resolvido, continuando no terceiro filme *The Matrix Revolutions* (2003b), que também começa sem uma contextualização. Isto significa que o primeiro filme *The Matrix* (1999) e os animé *The Second Renaissance* I e II (2003) (se considerarmos estes como um só) são autocontidos, enquanto que as restantes entregas não o são.

Vimos que vários autores distinguem sistemas compostos por extensões autocontidas e interdependentes. Phillips (2012: 13ss) distingue entre *transmedia* “Costa Oeste” e “Costa Leste”, e, Dena (2009: 99ss, 163ss), o *transmedia* “intercomposicional” e “intracomposicional”, respetivamente. A primeira nomenclatura é restrita ao contexto norte-americano e, a segunda, mais intrincada, pelo que chamaremos ao primeiro tipo *expansão orgânica por blocos* e, ao segundo, *expansão orgânica distribuída*. Scolari (2009: 592/3) sugere que as NT podem criar mais do que um leitor implícito, construir diferentes “trajetos de leitura”: umas podem ser seguidas isoladamente, enquanto outras não. Como diz Phillips (2012: 15), “é uma questão de

escala”: podemos começar com uma história e ir acrescentando outras, ou começar com uma só e distribuí-la em vários textos e *media*; em qualquer caso, há “fragmentação”, mas nuns os pedaços são grandes, noutros são pequenos e outros ainda são “híbridos”. Certos sistemas são mais caracterizados por um tipo do que por outro, mas, como vimos, a maioria combina os dois.

A expansão orgânica distribuída é difícil de analisar, porque é composta muitas vezes por fragmentos mediáticos ou elementos que nem sequer são considerados *media*, e porque geralmente têm um tempo de vida limitado. Um caso que está bem documentado é *Diário de Sofia*, de Marta Gomes e Nuno Bernardo. O sistema começa com um sítio na Internet<sup>39</sup>, onde a protagonista, Sofia, uma adolescente comum, narra as suas aventuras quotidianas, sob o formato de diário, com algum conteúdo disponibilizado por telefone móvel (mensagens curtas, que só antecipam a entrada do dia, mais propriamente narrativa, no sítio) e de uma coluna numa revista para adolescentes; o sítio também inclui interatividade: pede às fãs para ajudar Sofia a resolver alguns dilemas, e para escolher, num *casting* a nível nacional, a face de Sofia (representada inicialmente só por uma silhueta) (Bernardo, 2011: XX-XXII). Nem o *casting* nem a extensa cobertura mediática que ele gera (nem o DVD da série de TV, a banda sonora ou o *merchandising* lançados) constituem expansão narrativa, mas essa atenção permite desenvolver narrativas mais ambiciosas, como uma série literária, um programa de rádio (que também inclui votações) e uma série televisiva. É também publicada uma série literária dedicada a Mariana, a irmã mais nova de Sofia, que pode ser considerada uma digressão. Entre o sítio, os livros e a série de TV, há alguma redundância, e as entregas mais recentes são mais autocontidas, mas, em particular as primeiras, podem ser consideradas expansão orgânica distribuída.

Uma questão próxima desta é se há ou não uma narrativa ou série central, uma “nave-mãe” (e.g., Mittell, 2015: 295) ou “mastro da tenda” (*tent pole*) “já que é o suporte económico e narrativo [do] universo *transmedia*” (Scolari, 2012: 51). Jenkins (2006a: 95/6) defende, e outros autores subscrevem (e.g., Evans, 2011: 28; Dena, 2009: 158), que um projeto destes não deve privilegiar um *medium* particular. Jenkins (2003: par. 4) dá o exemplo de Pokémon, que “se desenrola através de jogos, programas de televisão, filmes e livros, sem um *medium* privilegiado sobre qualquer outro.” Certos autores distinguem os sistemas que têm um artefacto / *medium* central e os que não o têm (e.g., Pratten, 2011: 47; Scolari, 2009: 598/9). Mittell (2015: 294) chama-lhes *transmedia* “desequilibrado” e “equilibrado”, respetivamente. Mas, é muito difícil encontrar casos onde não haja um *medium* central; ele pode não ser um *medium*

---

<sup>39</sup> [www.diariodesofia.clix.pt](http://www.diariodesofia.clix.pt), atualmente indisponível.

tradicional, cinema, televisão ou literatura, mas, mesmo os projetos distribuídos, têm geralmente um sítio que funciona como base para os outros *media*. Ryan (2013b: 377) diz que nos ARG, que funcionam como um tipo de NT, há geralmente um sítio que é “um ponto de entrada no mundo da história, conhecido como ‘toca do coelho [*rabbit hole*]...”. Saint-Gelais (2011: 317) diz que, se estes sistemas funcionam num modelo em satélite, onde as extensões gravitam à volta de um texto central, é porque ele é “promovido a esse papel (...) pelos próprios derivados”. Nós chamamos *equilibrado* ao sistema onde todos os *media* têm o mesmo peso, e *gravitacional* ao outro tipo, para evitar as conotações negativas de desequilibrado; mas a maioria dos casos cairá no segundo tipo. Mas, isto não significa necessariamente que o *medium* principal é privilegiado. Ter um *medium* que veicula a história principal, relativamente autocontida, é até útil, pois permite que a história chegue a um maior número de pessoas. Para nós, importante é que todas as extensões, mesmo as mais periféricas, contribuam para a continuidade da história (em igual qualidade, ainda que em menor quantidade), que os eventos que elas narram sejam consequentes para as próximas extensões nos outros *media*, incluindo o central, ou seja, que todas as partes sejam integradas, fazendo, assim, parte de um todo sinérgico e simbiótico.

Vimos já que vários autores defendem que, tal como uma narrativa exige uma boa história e, uma série, uma boa personagem, um sistema deste tipo exige a criação de um mundo. Jenkins (2006a: 119; 2009b) diz que o sucesso do Feiticeiro de Oz ou da Terra Média se deve ao facto de os seus autores serem “construtores de mundos”. Long (2007: 48) indica a construção de mundos como um dos traços principais do TS: “muitas narrativas *transmedia* não são a história de uma personagem de todo, mas (...) de um mundo”, porque é necessário “desenvolver um palco no qual múltiplas linhas de história (...) se possam desenrolar”. Estes sistemas podem, como as séries orgânicas, desenvolver toda uma mitologia, uma história da criação do mundo. Jenkins (2006a: 119) diz que a intenção de Mahiro Maeda, o realizador de *The second renaissance* (2003), é fazer o animé como um mito épico da Grécia Antiga. Os géneros da fantasia e ficção científica são especialmente aptos à expansão orgânica, porque assentam muitas vezes na criação de mundos novos, com uma história e geografia extensas (e.g., Saint-Gelais, 2011: 195; Mittell, 2015: 311), para além de que têm culturas fá já implantadas, que suportam a *fandom* forense (Scolari, 2013a: 52/3).

Isto tem a ver com que tipo de histórias se prestam a projetos transmediais (Jenkins, 2009b). Mas, vimos que autores como Pratten (2011: 62) e Bernardo (2011: 58) defendem que não é preciso criar um cenário tão complexo. Bernardo diz isso porque discute formas que



envolvem a comunicação “direta” com as personagens em plataformas em tempo real, mas, na nossa opinião, não é necessário criar uma grande complexidade, ou sequer um mundo original de raiz. Em primeiro lugar, a complexidade torna mais difícil para o público seguir a história (apesar de que, para alguns, é justamente aí que está o prazer) e para os criadores manter a coerência. Em segundo lugar, a noção de construção de mundos sugere a ideia de criar todo um mundo novo, mas muitos sistemas baseiam-se no mundo real, imaginando só a história (eventos) e as personagens. Isto torna menos clara a “mundicidade” (Klastrup & Tosca, 2004), mas não significa que o sistema não constrói um mundo à sua maneira, até porque nem os criadores de mundos mais hábeis criam tudo de novo: as narrativas funcionam sempre sob o princípio do “desvio mínimo” (Ryan, 1991: 51). Para nós, o essencial na expansão orgânica não é criar um mundo novo, mas *pensar a história como um mundo*, onde há múltiplas personagens e espaços, cada um com a sua história, onde tudo evolui. Uns sistemas podem ser mais centrados num aspeto diegético do que noutros. O mundo tem ainda, como diz Ryan (2013b: 383), “de possuir atributos invariantes de forma a ser reconhecido como o quadro de referência comum de diversos documentos”. Mas o fundamental é abrir espaço para expansão narrativa ou diegética ulterior, que o mundo ficcional, tendo uma identidade própria, seja *aberto e texturado* o suficiente para poder ser explorado em novas histórias.

Jenkins (2006a: 113) diz que o que os Wachowski criam em *The Matrix* é “um recreio onde outros artistas podiam experimentar e que os fãs podiam explorar.” Eco (1995: 135) diz: “Um bosque [ficcional], para poder tornar-se um Bosque Sagrado, deve ser emaranhado e denso como as florestas dos Druidas, e não arrumado como um jardim francês.” No *transmedia*, um mundo “emaranhado e denso” alicia a curiosidade do leitor e cria vias para expansão. Ele deve ser altamente “saturado” (Doležel, 1998: 169), “texturado” (Jenkins, 2009b: p. 2 par. 6), ou “mobilado” (Eco, 1993 [1979]: 132). Para Evans (2011: 39), “um mundo ficcional *transmedia* é um em que os espectadores se podem perder numa diversidade de contextos diferentes...”. Mittell (2015: 304) diz que *Lost* é propício à expansão “em grande medida devido à sua localização única num lugar misterioso com uma história rica”, habitado há séculos, por grupos diferentes, o que “oferece um poço fundo de *backstory* a ser perfurado.” O mesmo ocorre com os mundos de *Star Wars* e da Terra Média. Os mundos devem, para Ryan (2013b: 383), “apresentar diversidade” para poderem “suportar um grande sistema de história”, o que não exige um “largo território”, mas que se pense o mundo em “grande detalhe, de forma que os seus variados aspetos possam ser descritos em diferentes documentos”; isto também pode ser

conseguido com uma “grande rede de personagens ligadas por relações familiares ou reunidas pelas circunstâncias das suas vidas”. Isto corresponde à estratégia da “caraterização múltipla” de que falam Zagalo e Barker (2006: 170), que consiste em ter múltiplas personagens com o mesmo peso, o que “funciona como um grande motor de conflitos e afinidades (...) cria largas possibilidades dramáticas para expandir a série”, permitindo “evitar a bagagem ou redundância que se acumulam à volta de uma única personagem.”

Na nossa opinião, para ser uma expansão orgânica, um sistema transmediático deve também mostrar o mundo ficcional de várias perspetivas. É o que defende Jenkins (2009a: p. 2 par. 16/7): as extensões têm também como função “mostrar-nos as experiências e perspetivas de personagens secundárias”, como fazem os romances epistolares; apesar de estarem num único volume, eles “convidam-nos a construir a realidade ficcional a partir destes fragmentos [cartas ou entradas de um diário]”, mantendo consciência “de quem escreve e para quem eles escrevem”. Neste tipo de narrativa, Todorov (1976 [1966]: 238/9) diz que se consegue uma espécie de “visão estereoscópica”: “a pluralidade de perceções dá-nos uma visão mais complexa do fenómeno...”. Ora, na expansão orgânica transmediática, isto ocorre em diferentes textos e *media*. Uma boa forma de o fazer é dando algumas entregas como produções das próprias personagens, ou extrações diegéticas. Para Jenkins (2009a: p. 2 par. 18), os “*websites* falsos construídos à volta de ficções *transmedia*” criam uma “subjetividade em camadas”. As entregas podem ser expansões baseadas em outras personagens, refocalizações coerentes, ou promover distintas formas de envolvimento, como os perfis em plataformas na rede.

Uma característica das extensões orgânicas é que, quanto mais integradas são, mais fazem uso de falhas e referências a outros textos, da capacidade negativa, deixas migratórias e códigos hermenêuticos de que fala Long (2007: 61ss), ou das alusões catalíticas de que fala Dena (2009: 306ss), que indicam que a história continua noutros textos. Para Scolari (2013a: 82), “um mundo narrativo deve conter espaços vazios que possam ser expandidos transmedialmente ou completados pelos seus utilizadores.” Long (2007: 136, 166/7) diz que a capacidade negativa deve ser usada desde o início, porque isso “tanto enriquece a experiência da audiência como torna as extensões futuras infinitamente mais fáceis”; estas estratégias “fortalece[m os] laços intertextuais entre extensões” e motivam a audiência a saltar de *medium* e a procurar as outras extensões; ao envolver “cada resposta com questões ainda melhores”, “um bom *franchise* pode ser estendido por décadas” e criar um “universo narrativo rico e bem torneado.” Técnicas narrativas tradicionais como o *cliffhanger*, a causa pendente (Thompson,

2003: 20/1, 39; Jenkins, 2009a: p. 2 par. 13), o *suspense* e a surpresa (Bal, 1987: 119/20; Eco, 1993 [1979]: 121; Lodge, 2011 [1991]: 71) são úteis para aprender a fazê-lo. Estas estratégias são importantes porque estimulam os comportamentos migratórios e a epistemofilia (Jenkins, 2006a: 98, 282), ou o consumo ou *fandom* forense (Scolari, 2013a: 222; Mittell, 2015: 277). O modelo narrativo do *transmedia* “O que é” “encoraja essa atividade com a promessa de revelações eventuais assim que todas as peças são encaixadas (...) um objetivo de consumir a história é o domínio do seu universo ficcional” (Mittell, 2015: 314).

Em termos narrativos, a expansão orgânica transmediática pode incluir várias relações básicas de propagação: em primeiro lugar, todos os tipos de expansão temporal e diegética, e a ampliação coerente. As transformações e as extrapolações não encaixam nesta estratégia, porque, como diz Long (2007: 135), “introduz[em] fissuras entre componentes”. Mas, por vezes, um sistema que se pretende expandir (em especial se for longo) tem incoerências, ou uma entrega fecha vias de expansão interessantes. Aí, pode-se criar extrapolações que tentam “suturar” a continuidade anterior (Harvey, 2012), justificando de algum modo as transgressões. Alguns podem não aceitá-las como canónicas (mais provável quando se trata de outros autores), mas isso será sempre um efeito de interpretação. Outro tipo de relação que não encaixa aqui é a captura, porque ela dá a obra inicial como ficção e renarra-a extensivamente, mas algumas expansões capturam só pontualmente outras obras do sistema, tratando-as como relatos factuais, por vezes para fazer correções à continuidade, mas sem sair do mundo ficcional. Um caso curioso, que sai do mundo mas pode ser incluído nesta estratégia, é *Get it?* (2003), um *comic* de *The Matrix*. Nesta história, três amigos saem do cinema, depois de ver *The Matrix* (1999) (tratado como obra ficcional), e discutem o filme, dirigindo-se a um bar; um deles diz que não o entendeu e os outros dois tentam explicar-lhe as suas teorias, mas ele mantém que não consegue perceber, e sai, desorientado; os dois ficam satisfeitos, porque são na realidade agentes da Matriz (que, na ficção, a policiam em busca de dissidentes). Percebemos, assim, que há uma mudança de nível diegético, mas a saída do mundo ficcional é só aparente, é “falsa” (Saint-Gelais, 2011: 245), porque se sugere que as pessoas reais nesta história também vivem na Matriz. Isto significa que outras formas, para além da expansão, podem ocasionalmente ser incluídas na expansão orgânica transmediática, quando se arranja forma de as justificar. As condensações e as recapitulações não fazem parte da estratégia porque não acrescentam nada de novo à história, mas podem ser incluídas no início das extensões para ativar a memória das anteriores ou de linhas de intriga contínuas, ou disponibilizadas de modo independente, como

material de apoio, ou “paratextos de orientação” (Mittell, 2015: 263). Os anúncios, *trailers* e mensagens como as SMS enviadas às fãs em *Diário de Sofia*, gravações em números de telefone, e-mails, etc., funcionam como *teasers*, como fragmentos discursivos que visam aliciar a audiência para o consumo de novas extensões. Mas, eles não expandem por si a história, pelo que o sistema só poderá ser assim considerado se incluir outras expansões narrativas. Ele deve, contudo, incluir extensões em diversos meios, com diferentes meios de envolvimento.

Os objetos que promovem distintos modos de envolvimento com o público podem fazer parte de várias relações sistêmicas, mas, nos casos em que são coerentes e acrescentam dados ficcionais, são típicos das expansões orgânicas transmediáticas. Aliás, sempre que um sistema - ou mesmo uma narrativa isolada - for acompanhado deste tipo de objetos, estaremos perante uma expansão transmediática. A maioria destes objetos, ainda que não todos, são *paratextuais* porque funcionam como satélites a uma narrativa ou sistema narrativo, não fazendo sentido consumi-los isoladamente; por isso, chamamos-lhes, em geral, *paratextos transmediáticos*. Eles podem ter uma diversidade incrível, juntando diferentes funcionalidades; de seguida, tentamos apenas listar brevemente as principais formas de relação que podem assumir.

*i. Extração diegética*

As extrações diegéticas são artefactos de várias naturezas dados como se fossem produzidos pelas próprias personagens ou parte do mundo ficcional, extraídos dele e lançados no mundo real tal como apareceriam aí, as “extensões diegéticas” de Mittell (2015: 298) ou “artefactos diegéticos (tangíveis)” de Dena (2009: 285ss), que correspondem ao princípio da extraibilidade de Jenkins (2009a). Para Jenkins (2009a: p. 2 par. 9/10), estes *media* permitem à audiência “compreender a (...) lógica, práticas e instituições” do mundo ficcional e “envolver-se mais diretamente com os mundos representados (...), tratando-os como espaços reais que se intersejam de alguma forma com as nossas próprias realidades”. Eles são, como diz Saint-Gelais (2011: 74), “sedimentações do universo ficcional no mundo dos objetos”, e permitem lidar com o mundo ficcional e as personagens como se fossem reais, esbatendo a fronteira entre ficção e realidade (e.g., Evans 2011: 24/5; Bernardo, 2011: XVIII; Phillips, 2012: 10; Dena, 2009: 289/90). Mittell (2015: 299) alerta que eles “não são uma garantia de *transmedia* integrado, já que podem ser não-canónicos.” Aqui, falamos só dos coerentes. Podemos distinguir três tipos:

*i.i. Extração diegética narrativa:* qualquer narrativa dada como relato “real” produzido pelas personagens (como os livros de Tolkien) pode ser vista como uma extração deste tipo, na literatura, narrativas na primeira pessoa, nos meios audiovisuais, quando a

imagem parece captada pelas personagens (como em *The Blair Witch Project* (1999)).  
Aí, geralmente o nome dos autores reais aparece na capa ou nos créditos, o que indica que se trata de uma ficção, mas há casos em que as personagens são dadas como autoras ou a própria impressão (dos livros) simula o livro físico, como se fosse o mesmo objeto que aparece na ficção. Por exemplo, o livro *The Secret Diary of Laura Palmer* (1990) (a protagonista da série *Twin Peaks*), indica como autora Jennifer Lynch (filha do realizador), mas é impresso com marcas de uso e páginas rasgadas como se fosse o diário real de Laura, revelando os últimos anos de vida de Laura pela sua perspetiva.

*i.ii. Extração diegética mediática (não narrativa):* outros objetos mediáticos não narrativos dados como produzidos no mundo ficcional, como livros de receitas ou manuais de autoajuda, sítios, blogues e perfis em redes sociais de personagens ou instituições ficcionais, anúncios publicitários em qualquer *medium* a produtos e serviços ficcionais, cartazes ou guias de viagens a locais ficcionais, ou a presença de atores no papel de personagens em *talk shows* ou conferências (e.g., Miller, 2008: 150ss; Jenkins, 2009a; Phillips, 2012: 44-8; Scolari, 2013a: 70; Dena, 2009: 288). Preferimos chamar-lhes *ficcionais*, para evitar adjetivos mais pejorativos como “*faux*” (falso) (e.g., Miller, 2008: 32, 159) ou “*mock*” (falso ou gozador) (Jenkins, 2009a: p. 2 par. 11). Dena (2009: 285) nota que, em certos casos, “o mundo ficcional é construído quase completamente [por estes] artefactos.” Os sítios ficcionais têm geralmente uma estrutura enciclopédica, com partes mais narrativas, *teasers* para outras narrativas (e.g., Jenkins, 2006a: 116-8), ou só elementos descritivos, que complementam um filme ou livro com informações mais difíceis de retratar aí (e.g., Ryan, 2013b: 373), e possivelmente alguma interação com os fãs. Ryan (2004: 343) sugere uma possibilidade mais narrativa: criar “coleções de pequenas histórias, tais como sagas familiares, narrativas de memória cultural, história local (...) ou biografia”, que se prestam bem a estruturas navegáveis porque não são uma “narrativa dramática que aponta para um clímax mas uma narrativa episódica feita de muitas unidades autossuficientes que podem ser lidas em muitas ordens.”

*i.iii. Objeto diegético extraído:* objetos não mediáticos do mundo ficcional disponibilizados no mundo real, como comida idêntica à que aparece na narrativa (como as barras de cereais de *Lost*); roupa ou fantasias (como o fato de Darth Vader e o cachecol de Harry Potter) ou brinquedos e bonecos de personagens e cenários ficcionais (e.g., Dena, 2009: 288; Mittell, 2015: 298). Jenkins (2009a: p. 2 par. 11) dá o exemplo dos bancos de

jardim de *District 9*, que permitem “experienciar a segregação entre humanos e extraterrestres” e, Phillips (2012: 44), o das arcas cheias de “experiências sensoriais”, cheiros que visam evocar a sensação de locais no mundo de *Game of Thrones*. Dena (2009: 165) dá o exemplo de jogos ubíquos e também de um romance, *Cathy’s Book: If Found Call 650-266-8233*, que “contém uma variedade de itens ‘pessoais’ que se pode encontrar num diário da vida real: fotografias destacáveis, rabiscos e guardanapos com números de telefone, que levam a gravações de personagens e *websites* ficcionais.” Muitos destes objetos, como diz Mittell (2015: 298), “não apresentam muito peso narrativo”, mas estendem a presença do mundo ficcional no imaginário do público e ajudam a criar o culto que suporta a produção de narrativas contínuas. Jenkins (2006a: 131) diz que a disseminação de produtos ligados a *Star Wars* dá “recursos” a “uma geração de cineastas emergentes” que cresceram a brincar com eles e estão agora “determinados a refazê-la [à mitologia] nos seus próprios termos.” Isso significa que eles não são expansões orgânicas mas podem cativar a atenção necessária para as manter.

#### *ii. Comunicação “direta” com as personagens*

Outra forma de envolvimento é a comunicação com as personagens como se fossem reais, através de redes sociais, sítios e blogues, correio (eletrónico ou não), mensagens escritas, etc. (e.g., Scolari, 2013a: 52/3; Bernardo, 2011: 51ss; Dena, 2009: 164ss). Isto geralmente não envolve a interação *direta* com cada elemento do público, mas pequenas mensagens que constituem *teasers* para a narrativa principal, ou pedaços de narrativa publicados regularmente, que dão aos fãs a sensação de estarem a comunicar com as personagens. Para Phillips (2012: 120), é esta interação que “é o coração e alma de uma experiência *transmedia* bem construída.” Outra plataforma para essa interação são as encenações ao vivo, que dão sempre uma sensação de proximidade, mas geralmente não implicam comunicação direta, ou, se há interação, é com os atores como atores e não como personagens. Mas isso também é possível.

#### *iii. Visita e exploração*

A interação pode também ocorrer com o mundo ficcional, que pode ser visitado, por vezes sem fazer mais nada, só para explorá-lo, através de meios digitais como sítios espaciais, videojogos e experiências de realidade virtual, e de parques temáticos ou outros espaços físicos que simulam o mundo ficcional (e.g., Ryan, 2008: 408; Klastrup & Tosca, 2004: 2, 5; Hutcheon, 2006: 51), como o local das filmagens do Senhor dos Anéis, que recria a casa de Bilbo, usado para visitas turísticas (e.g., Mittell, 2015: 271). Dena (2009: 29) fala em *media* e *ambientes*

para retratar o “impulso crescente para os eventos ao vivo e para abarcar o mundo atual da audiência...”. Como diz Jenkins (2009a: p. 2 par. 9), muitas extensões transmediáticas oferecem “uma visita guiada do cenário ficcional”. Aqui há, segundo Ryan (2001: 16), imersão no cenário da história, portanto, imersão “espacial”. Por exemplo, o jogo *Lord of the Rings Online*, como dizem Klastrup e Tosca (2013: 178), dá aos fãs da Terra Média “a oportunidade de ‘voltar a casa’, para esse lugar que a sua imaginação conjurou quando se encontraram pela primeira vez”, que se torna um lugar real e pode assim “ser explorado em primeira mão”.

#### *iv. Interatividade e participação*

Os sistemas de expansão orgânica podem incluir vários tipos de interatividade, não só a *interatividade funcional*, de manusear o objeto (física ou virtualmente), mas também a *interatividade explícita*, onde o utilizador faz escolhas significantes (Salen & Zimmerman, 2004: 59/60). Esta interatividade pode ir desde a forma mais simples, votar entre opções, até agir num sistema simulado ou, a forma mais participativa, a colaboração na criação das narrativas. A interatividade pode ser incorporada em narrativas ou outras experiências em múltiplas plataformas, não só as digitais, mas também as tradicionais: por exemplo, um programa de rádio ou televisão pode pedir ao público que ligue um número de telefone ou visite uma página na rede e vote ou dê a sua opinião, depois incorporada no programa. Os jogos e os ambientes interativos são a forma mais habitual de interação. Estes sistemas de expansão podem (e devem) ainda incluir plataformas onde o público é chamado a colaborar na criação de narrativas ou a produzir as suas próprias histórias, mas não há garantia de que elas constituam expansões orgânicas e coerentes (e.g., Phillips, 2012: 128).

#### *v. Performance*

Esta categoria é inspirada no termo de Jenkins (2009a: p. 2 par. 21): muitas extensões dão aos participantes “algo que fazer”, são “ativadores culturais”. De todas as atividades possíveis, o utilizador pode agir ele mesmo como personagem no mundo ficcional, representar o papel de uma personagem que conhece das narrativas ou uma nova do mesmo mundo, em jogos e outros ambientes virtuais e em eventos ao vivo. Os jogos digitais multijogador permitem comunicar e socializar com outros jogadores enquanto agentes no mundo ficcional (e.g., Salen & Zimmerman, 2004: 89). Eles permitem aos jogadores “socializar dentro de um contexto”, e “ser criadores das suas próprias histórias” (Klastrup & Tosca, 2004: 7/8). As encenações ao vivo podem envolver só atores a representar os papéis, mas, noutras, como as que acontecem em convenções específicas de uma história ou mais gerais, do tipo da Comic Con, as “*offukai*” no

Japão e “*flesh meets*” nos EUA (Ito, 2003: 9), os fãs podem caraterizar-se e assumir o papel das personagens, ou mesmo encenar as histórias já existentes (e.g., Jenkins, 2006a: 114). Contudo, esta interação é livre, pelo que não é incluída na continuidade das expansões narrativas.

vi. *Jogo*

Finalmente, quanto aos jogos, alguns pedem só que se resolva um quebra-cabeças ou desafio simples, sem introduzir novos dados diegéticos, nem imersão num mundo ficcional simulado. O mesmo acontece nos jogos físicos, apesar de que os de estratégia podem ser mais complexos. Outros jogos digitais, simples ou complexos, decorrem dentro de um mundo virtual, podendo permitir a visita e exploração, a performance enquanto personagem e a socialização com as personagens e outros fãs, nos jogos multijogador (Mittell, 2015: 300/1; Klastrup & Tosca, 2004: 2, 5), para além da própria ação do jogo. Mittell (2015: 300) diz que os jogos ligados a programas de televisão quase sempre enfatizam o mundo da história, e são avaliados pelo “rigor com que [o] re-criam”. Nos MMOG (*massive multiplayer online game*) em particular, os fãs “agem, negociam, colaboram com os demais e inclusive veem-se obrigados a defender o valor da sua própria interpretação do mundo *transmedia*” (Klastrup & Tosca, 2013: 201). Como diz Jenkins (2003: par. 8), os jogos de *Star Wars* “não encenavam apenas os eventos do filme; eles mostravam-nos como seria a vida de um aprendiz de Jedi ou um caçador de recompensas.”

Mas, aqui a atividade não é livre, e sim orientada para objetivos específicos. Os jogos podem incluir partes narrativas em *cutscenes*, em falas de personagens do sistema e nos separadores de nível. Mas, para Ryan (2013b: 369), a relação com a narrativa inicial está sobretudo ao nível “de nomes, de objetos, de leis da natureza, e acima de tudo de aparência visual”. Portanto, ela fornece o contexto narrativo e o cenário para a ação nesse mundo. Dentro de uma expansão orgânica, a ação do jogo deveria ser uma expansão, novos eventos não só coerentes, mas que influenciassem a história subsequente de outras expansões. Mas, para Ryan (2008: 405), “os utilizadores extraem múltiplos mundos do texto ao ativarem recursos inerentes ao código”. Isto é verdade nos ambientes e jogos livres, como *The Sims* ou *Second Life*, onde o jogador pode usar o programa para criar as suas histórias. Este modelo de jogo aproxima-se assim da cocriação, mas, nos jogos baseados em regras, onde há missões definidas, há um resultado final relativamente fixo: a vitória. Mittell (2015: 302) diz que os eventos nos jogos *tie-in* costumam seguir uma de duas opções: “renarrar eventos do material fonte, permitindo aos jogadores participar na narrativa nuclear original”, ou então “tratar o jogo como um novo episódio na série, retratando eventos que poderiam viavelmente funcionar como um episódio da



série”. Aqui, cria-se situações paralelas à história principal (por vezes nos mesmos moldes), onde o jogador interpreta uma personagem secundária ou que não aparece na narrativa inicial mas que é possível nesse mundo, e onde resultado não afeta a história contínua em outros *media*, como em dois minijogos ligados à série *Breaking Bad* (Mittell, 2015: 312). É também o que acontece no jogo *Lord of the Rings Online*, como veremos.

Nestes casos, os jogos podem ser coerentes com as outras narrativas do sistema, mas não acrescentar nada, nem eventos, nem outros dados diegéticos, não constituindo expansões. Mittell (2015: 302) diz que eles podem ser experiências agradáveis, mas “falham em prover uma ressonância *transmedia storytelling*”; mesmo quando fornecem “informação mitológica”, sobre a “*backstory* ou mistério contínuo”, geralmente fazem-no de forma superficial, irrelevante. Klastrup e Tosca (2004: 5/6) defendem que as demandas devem fazer “realmente parte da história original (ainda que de outra forma)”: por exemplo, no MMOG *Star Wars Galaxies*, as personagens dos filmes aparecem como “personagens não-jogáveis que podem dar à nossa personagem missões a cumprir; contudo, nós próprios não podemos interpretar qualquer das personagens conhecidas do universo – desta forma, elas permanecem imutáveis.”

Nos jogos livres, o resultado dificilmente pode ser incorporado nas narrativas seguintes, pois cada jogador tem um diferente, mas é possível que a ação seja canónica e se inscreva na continuidade, quando a vitória (um resultado igual para todos) corresponde ao estado de coisas de que parte outra narrativa. O melhor caso é talvez o de *The Matrix*. No animé *Final Flight of the Osiris* (2003), Jue consegue meter, na Matriz, uma carta no correio para avisar os rebeldes que Zion vai ser atacado e no segundo filme, *Reloaded* (2003), essa informação já foi recebida, mas não se sabe como; esta falha é preenchida num dos desafios do jogo *Enter the Matrix* (2003): recuperar a carta da estação de correios na Matriz e levá-la aos rebeldes, algo que é o jogador que faz, sentindo assim que participa na ação (Dena, 2009: 100/1; Long, 2007: 42). Klastrup e Tosca (2004: 3) acrescentam que, neste filme, “a história de como a equipa de Niobe consegue cortar a corrente elétrica de modo a que os heróis possam atingir a sua missão final nunca é mostrada, porque é parte do videojogo (...) ação que a jogadora deve completar ela mesma.”

*Lord of the Rings Online* (LOTRO), apesar de produzido por outros autores, é um exemplo de jogo que expande a história de forma coerente. Dena (2009: 208/9) diz que este mundo é um bom candidato para um MMOG, porque inclui populações vastas, como elfos, anões, ou hobbits, que podem incluir qualquer número de personagens (os jogadores), e há também um espaço e mitologia extensos que podem ser navegados e gerar objetivos de jogo.

Para Klastrup e Tosca (2013), mesmo os fãs inveterados da saga literária apreciaram o jogo porque ele consegue ser fiel (à exceção de algumas falhas pontuais) ao *mythos*, *topos* e *ethos* das histórias de Tolkien: apresenta espaços, uma linha de eventos, personagens e objetivos coerentes com os das histórias iniciais, e com o seu *ethos*. O jogo propõe missões e batalhas que ocorrem ao mesmo tempo que os eventos dos livros, mas que não se sobrepõem; assim, os jogadores não interferem neles, mas, “em alguns casos os seus esforços são os mesmos que os das personagens principais ou servem para ajudá-los” (Klastrup & Tosca, 2013: 187). As autoras dão o exemplo da missão introdutória dos elfos, que ocorre muito antes da história do Senhor dos Anéis, onde o refúgio élfico Edhelion “é atacado pelas forças do mal; o jogador luta contra elas com a ajuda de Elrond”; 600 anos mais tarde, tem de ajudar Elrond, a resgatar uns pergaminhos antigos; estes eventos não são narrados nos livros, mas permitem compreender a longevidade da “luta contra a escuridão” e dos próprios elfos (Klastrup & Tosca, 2013: 186). A caracterização moral e as motivações das várias raças também é respeitada, pois o jogador assiste a “vídeos introdutórios (...), que definem perfeitamente os limites dentro dos quais (...) pode desenvolver a sua personalidade” (Klastrup & Tosca, 2013: 188). Para Klastrup e Tosca (2013: 192/3), o sucesso do jogo deve-se ao facto de ele não se limitar a repetir a experiência dos filmes e livros, antes permitir explorar esse mundo de perto, ver como esses povos vivem e, sobretudo, agir como “habitantes ativos do mundo *transmedia*”. Aqui, o jogo não tem uma retroação nas produções seguintes, as adaptações de *The Hobbit*, porque elas são renarrações e o sistema não é uma expansão orgânica transmediática, mas isso poderia acontecer.

Para além destes tipos de paratextos, um sistema de expansão orgânica pode incluir vários outros: *merchandising* e produtos comerciais com a marca da história, bandas sonoras, paratextos de orientação, que ajudam a fazer sentido da história, ou de avaliação, que avaliam ou desenvolvem teorias mais extrapolativas sobre as histórias, informações extradiegéticas sobre a produção das narrativas e o que chamamos de “conversa” - todo o tipo de conversas (em linha ou fora dela), comentários, partilhas, “gostos”, anúncios de lançamentos, entrevistas com produtores (ou o próprio público), entre muitos outros. Estes elementos podem acompanhar qualquer sistema de propagação, ou mesmo narrativas isoladas, mas isso não faz, só por si, deles expansões transmediáticas. Como diz Evans (2011: 38/9), as práticas comerciais mais antigas não são *transmedia storytelling*, mas não são “mutuamente exclusivas”.

Para finalizar, vejamos exemplos de sistemas de expansão orgânica transmediática. Um é *Doctor Who*, que, como vimos, começa como uma diversificação, mas se torna, desde que a

série televisiva (1963-presente) é relançada em 2005, mais coerente e integrada. Para Harvey (2012: 68), há hoje, na BBC e em outras empresas, um “controle apertado” sobre as *spin-offs*. O sistema passa a incluir *spin-offs* coerentes, jogos e “tardisódios”, mobisódios que funcionam como prólogos, “introduzindo um novo mundo que é visitado ou a principal ameaça” do próximo episódio televisivo (Evans, 2011: 25/6). Mais ainda, a Virgin Publishing Books detém desde 1991 os direitos para produzir novelizações dos episódios, mas, com a interrupção da série, começa a produzir histórias originais, “vistas como a continuação oficial da série”; quando esta é retomada, começa por adaptar essas histórias e depois segue essa continuidade (Harvey, 2014: 284). Assim, apesar de haver renarração, há expansão integrada da história nos vários *media*, cada um dos quais contribui para o cânone. Mais ainda, certas *spin-offs* tentam reparar retroativamente a continuidade (*retcon*) de produções incoerentes (Harvey, 2014: 288).

Um dos exemplos mais antigos é a saga do Feiticeiro de Oz. Como diz Jenkins (2009a: p. 2 par. 7), a história é mais conhecida pelo filme musical *The Wizard of Oz* (1939), mas nasce com o livro *The Wonderful Wizard of Oz* (1987 [1900]) e várias sequelas literárias de L. Frank Baum; o autor, que se autointitula “geógrafo” de Oz, deu também “uma série de conferências fictícias de viagens, onde mostrou slides e filmes curtos, que ilustravam diferentes lugares dentro de Oz e sugeriam os eventos que tinham ocorrido lá”, e criou tiras de BD, peças musicais e filmes, “cada um dos quais adicionava novos lugares e personagens”; alguns dos livros são “novelizações e elaborações de histórias introduzidas através destes outros *media*.” Para Jenkins (2009b: p. 1 par. 6), o sistema inclui “uma espécie de incoerência amalucada, envolvendo mudanças radicais no tom ou tema, conceções inconsistentes das personagens, e por aí em diante.” Para nós, isso significa que não é uma expansão orgânica, mas pode ser assim considerada, se se entender a incoerência como uma regra do mundo ficcional, porque há, de resto, expansão integrada do mundo ficcional em vários *media*.

Dois outros casos contam com poucas expansões, mas são especialmente orgânicos. Um é *Avatar*, que inclui só um filme (2009) (apesar de estarem previstas sequelas), mas este é completado pelo *Guia Ativista e de Sobrevivência* (2010) que, não sendo uma narrativa linear, é um extrato diegético, constrói o mundo do planeta Pandora de forma exaustiva e dá também um contexto narrativo, de uma resistência constituída por cientistas e ecologistas à empresa que explora o planeta, e narra alguma da sua história e mitologia. Outro caso é *The Blair Witch Project*, constituído também por um filme (1999), dado como montado a partir de filmagens feitas por três jovens estudantes que desaparecem na floresta quando procuram a Bruxa de Blair

Witch, e por um sítio com vários tipos de informação, como uma cronologia de avistamentos da Bruxa e fenómenos associados ao longo de séculos, entrevistas com a polícia sobre os esforços para encontrar os jovens, com familiares e um professor da universidade dedicado ao tema, bem como fotografias de objetos deixados pelos jovens. A própria banda sonora é dada como sendo uma cópia da cassete que eles tinham no carro, encontrado abandonado. Miller (2008: 150) diz que, ao tratar o filme como um relato real e oferecer informação adicional, anterior e posterior, e apesar da sua simplicidade, o sítio “ilustrou dramaticamente o poder sinérgico de usar múltiplas plataformas para expandir uma história.” Foi ainda, segundo Jenkins (2006a: 102), exibido um “pseudodocumentário” sobre a Bruxa no Sci Fi Channel, “com pouco que o distinga dos muitos outros documentários sobre fenómenos sobrenaturais que a estação emite periodicamente.” Assim, todos os elementos do sistema expandem o mundo ficcional, de forma coerente e integrada, e orgânica porque ele é mostrado desde diferentes perspetivas.

#### ***e. Multiplicação transmediática***

Para além da expansão orgânica, podemos conceber um último tipo de propagação transmediática que descreve a *produção coordenada de várias narrativas, em vários media, que propõem diferentes versões alternativas do mundo ficcional*. É a “multiplicidade” de Jenkins (2009a) e o *transmedia* “E se?” de Mittell (2015: 314ss), ou seja, a variante transmediática da nossa *multiplicação*. Ryan (2013b: 369; 2014: 41) inclui no *transmedia* a relação transficcional da modificação, apesar de ela ser “muito menos comum (...), porque ameaça a integridade do mundo da história” (por isso a excluímos da expansão orgânica); diz ainda que, quando um texto produz vários mundos, há uma “espécie de multiplicidade ontológica”. Mittell (2015: 314/5) opõe o *transmedia* “E se?” ao “O que é”, apesar de que os dois devem “ser vistos como vetores ou tendências e não como categorias distintas”; o “E se?” “coloca possibilidades hipotéticas em vez de certezas canónicas, convidando os espectadores a imaginar histórias alternativas e abordagens ao *storytelling* que não são distintamente para ser tratadas como cânone potencial”; muitas extensões são desenhadas para serem “O que é”, mas falham e funcionam só como “E se?”. Nós referimo-nos à estratégia *intencional* de criar múltiplas versões alternativas do mundo ficcional, através da aplicação, em múltiplos artefactos e *media*, da relação básica da modificação ou da extrapolação. A diferença quanto à diversificação é que, aí, a coerência é posta em segundo plano, mas tenta-se manter a aparência de coerência, enquanto que na multiplicação há uma intenção explícita de criar versões alternativas. Mittell (2015: 315/6) diz que em ambas as estratégias há uma atitude lúdica, mas esta corresponde ao estilo da

brincadeira ou jogo livre, da “encenação performativa”, que cria diferentes cenários sem um “resultado ‘real’ ou função narrativa canônica.” Estes paratextos “são valorizados pela sua expansividade transformacional”, colocando hipóteses que “não poderiam ser ‘reais’ dentro do universo ficcional”, podendo cruzá-lo com outras ficções ou “a vida real, ou criar paródias que divertidamente reveem o gênero, estilo ou tom” da narrativa central (Mittell, 2015: 316).

Jenkins (2009a: p. 1 par. 6, 17) começa a questionar a sua concepção do TS como “experiência de entretenimento unificada e coordenada”, porque certas experiências (na BD em particular) valorizam não a continuidade, mas a diversidade ou multiplicidade, a “possibilidade de versões alternativas das personagens ou versões de universo paralelo das histórias”, criando duas linhas de continuidade, uma dominante e outra paralela. Jenkins (2009a: p. 1 par. 20) interessa-se pela multiplicidade também porque ela permite

... pensar sobre a ficção fã e outras formas de expressão popular como parte da mesma lógica *transmedia* – extensões não autorizadas da ‘nave mãe’ que podem ainda assim elevar o envolvimento fã e expandir a nossa compreensão do original. Para os *franchises* onde há um forte desejo de policiar e preservar a continuidade, a ficção fã pode ser experienciada pelos produtores como uma ameaça, algo que pode perturbar a coerência da sua história em evolução, mas se abraçarmos uma lógica de multiplicidade, elas tornam-se simplesmente uma versão mais entre muitas que podem oferecer-nos perspectivas interessantes...

Esta perspectiva é, para Jenkins (2009a: p. 1 par. 21), “libertadora”, porque não há exigência de coerência, mas é necessário sinalizá-la. Mittell (2015: 316) também associa esta abordagem sobretudo às produções dos fãs; assume que algumas “se empenham em encaixar perfeitamente dentro da nave-mãe canônica ou oferecer interpretações alternativas que os fãs veem como consonantes com o espírito da sua visão de uma série”, mas elas “quase sempre se posicionam (...) como fora do cânone nuclear e abraçam as suas possibilidades hipotéticas...”. Ora, mesmo que muitas produções fã se posicionem fora do cânone, algumas usam uma estratégia narrativa coerente, pelo que se inscrevem nas expansões, apesar de serem exercícios unitários. Mas, não é por haver produções fã transformativas que um sistema se torna uma multiplicação, caso contrário, todos os sistemas populares o seriam. Enquadramos aqui só os sistemas *coordenados* que usam, desde o início ou só mais tarde, a multiplicidade. As produções dos fãs são muito interessantes de estudar, e podem ser agrupadas com a produção oficial e coordenada, mas no âmbito da propagação mais lata, que descrevemos a seguir.

A multiplicação de que falamos parte dos produtores oficiais, como nos exemplos dados pelos autores: Jenkins (2009a) refere *Spiderman India* e *DC Elseworlds* e, Harvey (2012: 70), a série de dramas áudio *Doctor Who Unbound*, ou a série da Marvel *What If?*. Estas séries já foram

enquadradas nas multiplicações seriais, porque estão num mesmo meio e as produções em outros são coerentes. Mittell (2015: 311ss) dá o exemplo de *Breaking Bad*, mas parece-nos que a única diferença é que as extrapolações são unitárias e não seriais. Para ser uma multiplicação transmediática, o sistema tem de ter modificações ou extrapolações em vários meios. Estes casos são difíceis de classificar porque as narrativas iniciais, que funcionam na lógica coerente, estão dentro do mesmo sistema que as multiplicações, mas estes desvios são criados muito tempo depois, num subsistema mais ou menos independente, pelo que podem ser considerados secundários. Nestes casos, segundo Jenkins (2009a: p. 1 par. 17/8), os criadores mantêm uma linha de coerência contínua em algumas narrativas ou séries, e criam uma outra linha de artefactos que transformam o mundo ficcional; para o autor, “os editores de *comics* confiam que os seus fãs são capazes de descortinar não só como as peças se encaixam mas também em que versão da história qualquer dada obra se encaixa.” A estratégia maior caracteriza-se, assim, por duas estratégias específicas distintas: a expansão orgânica (ou evolutiva ou prototípica) transmediática, e a multiplicação transmediática. Mas, podemos conceber, por princípio, que um sistema possa começar desde o início como uma multiplicação transmediática.

### **2.3. Relações suprassistémicas de propagação**

As estratégias sistémicas podem, como é notório, tornar-se muito complexas, e evoluir ou até mudar ao longo do tempo. Mais ainda, quando uma história se torna popular, ela gera espontaneamente produções de diferentes autores e de diferentes tipos, que não podem ser descritas no modelo que traçámos, porque ele refere-se a estratégias calculadas de propagação, e não a produções espontâneas e dispersas. Mas, ainda que a sua dimensão total nunca possa ser apurada, estes conjuntos de textos constituem um objeto de estudo fértil, que importa ter em mente, para estudar a sua profunda diversidade, e também os contributos dos fãs (e.g., Scolari, 2012: 56; Jenkins, 2011: par. 34). Stein e Busse (2012: 14) dizem que a definição restrita de TS tem sido debatida porque “uma definição mais solta (...) sugeriria que as audiências tanto quanto os autores oficiais co-constroem narrativas, mundos da história e quadros para envolvimento *transmedia*...”. O nosso modelo não o nega, apenas se dedica a outra parte do processo. Mas, para facilitar a discussão mais sistemática destes conjuntos textuais, propomos o conceito adicional de *supersistemas ficcionais*, constituídos através da propagação sucessiva.

*A propagação sucessiva* consiste, então, na *criação sucessiva de propagações de uma história ou mundo ficcional através de várias estratégias, em diferentes artefactos e media, por*

*múltiplos autores que não trabalham de forma coordenada, mas independente.* Ela corresponde à noção lata de TS de autores como Scolari (2012: 55ss; 2013a: 45ss; 2014: 2384), ou de Saldre e Torop (2012: 32), quando dizem que os textos podem ser “encarados como transmediais *post factum* na memória cultural.” Para nós, como para Long (2007: 24), “há uma diferença entre como uma pessoa decide experienciar uma narrativa e como a narrativa foi desenhada para ser experienciada.” Saint-Gelais (2011: 36) fala dos “mitos modernos”, como Holmes, Superman ou Bond, cuja “impregnação a longo prazo do imaginário coletivo” constitui uma “forma extrema de difusão, à escala não mais dos textos, mesmo numerosos, mas do discurso social no seu conjunto”, pois tornam-se culturalmente ubíquos e semioticamente autónomos. O conceito corresponde ainda ao efeito “bola de neve” descrito por Ryan (2013b: 363): “uma certa história goza de tanta popularidade ou torna-se tão proeminente culturalmente que espontaneamente gera uma variedade de prequelas, sequelas, ficção fã e adaptações ou no mesmo *medium* ou através dos *media*.” Para a autora, os projetos deste tipo, como *Star Wars*, são geralmente compostos tanto pelos “documentos canónicos” oficiais, como pelos produzidos sob licença e sem ela, pelos fãs (Ryan, 2013b: 370/1). Leitch (2007: 120) fala, em termos próximos, de adaptações secundárias, terciárias e quaternárias.

Isto pode constituir uma estratégia, em que os produtores criam e incitam à criação de propagações em distintas lógicas: o que chamamos de diversificação transmediática. Mas, o processo geralmente não é voluntário e sim o que sucede com *todas as histórias de culto*. Como diz Dena (2009: 322), “quase todos os mundos ficcionais adorados existem em múltiplas formas”, desde produções oficiais até às dos fãs. A análise é que pode incidir sobre diferentes delimitações: as relações básicas entre textos particulares, os sistemas coordenados ou, neste caso, o conjunto de textos existentes sobre o mundo ficcional. Para Genette (1982: 198), a “proliferação maligna de continuações em cadeia [fala no Ciclo Troiano] é aparentemente o destino universal das grandes epopeias, votadas depois do facto a esta obstinação ‘cíclica’, que é como quem diz totalizante...”. Saint-Gelais (2011: 221/2) explica que, assim que os autores deixam de escrever sobre elas, as personagens de ficção retiram-se para um “lugar fantástico”, uns “limbos” que “não têm contudo nada de imaterial. É ainda uma cena, a dispersa e constantemente recomposta do discurso social (...), que repercute - ou não, ou provisoriamente, ou de novo - as existências ficcionais.” É neste sentido que muitos autores chamam transmediáticas a histórias como Harry Potter ou Senhor dos Anéis, propagadas continuamente de várias formas, em vários géneros e *media*. Bertetti (2014: 2348) nota que, apesar das

mudanças que as personagens sofrem, o seu reconhecimento não é comprometido, porque ele se baseia em traços distintivos firmes, que são mantidos. Stein e Busse (2012: 10) dizem que

O detetive lógico que resolve crimes insolúveis tornou-se uma figura arquetípica chave nos géneros de mistério e detetive (...). As figuras de Sherlock Holmes e John Watson tornaram-se sinónimos de um vasto leque de referentes e significados culturais; imagens e expressões chave (...) entraram no léxico mais lato de expressões e imagens reconhecíveis, inseparáveis da figura de Sherlock Holmes mas comportando o seu próprio peso cultural.

Saint-Gelais (2011: 303) usa o termo “sistema” para referir conjuntos de transficções espontâneas. Para Salen e Zimmerman (2004: 50), “um sistema é um conjunto de coisas que se afetam umas às outras dentro de um ambiente para formar um padrão maior que é diferente de qualquer das partes individuais.” Isto aplica-se a qualquer das delimitações. Mas, parece-nos que o termo mais adequado para nomear estes conjuntos, estas “redes textuais” (Scolari, 2014: 2384), é “supersistemas de entretenimento” (Kinder, 1991) ou de ficção. Klastrup e Tosca (2004: 2/3) acham que a noção, definida como “uma rede de textos organizada à volta de uma figura ou grupo de figuras da cultura popular”, é útil para nomear “a relação (...) entre produtos contemporâneos do mesmo *franchise*”. Mas, parece-nos fazer mais sentido chamar *sistemas* aos conjuntos criados de forma coordenada, e *supersistemas* aos *grupos ou redes de textos* sobre a mesma personagem ou mundo, termo lato o suficiente para incluir textos caracterizados por vários tipos de relações, em múltiplos *media* e por múltiplos autores ao longo do tempo.

Ora, os supersistemas são demasiados grandes para que a sua totalidade seja apurada, quanto mais analisada. Como diz Saint-Gelais (2011: 304), eles devem ser pensados como “totalidades provisórias e heterogêneas, como o resultado em movimento de intervenções escriturais que não são sempre concertadas (como o são até certo ponto os ciclos e as séries)” e que geram “um *corpus* impossível de apreender completamente.” Por exemplo, Scolari (2013a: 123) diz que *Lord of the Rings* conta com quase cinquenta mil ficções fã, só em fanfiction.com, “para não falar dos milhares de paródias no YouTube.” Mais ainda, estes conjuntos estão sempre a crescer e, quanto maiores são, mais complexas são as relações entre os textos que os compõem. Mas, se não se tiver pretensões exaustivas, essa diversidade constitui um campo de estudo muito fértil, pertinente e necessário.

### **3. ELEMENTOS ESSENCIAIS DO MODELO CONCEPTUAL**

Dada a extensão do modelo desenvolvido, decidimos recapitular aqui as principais ideias da nossa proposta. O objetivo desta investigação era definir a narração transmediática e



distingui-la de práticas derivativas similares, o que exigiu que se partisse de um objeto mais lato: a propagação de histórias. Para defini-la, é necessário, em primeiro lugar, explicar *o que não é* propagação, ou seja, outros fenômenos frequentemente confundidos com - ou até incluídos nas noções latas de - adaptação, transfiguração ou narração transmediática, mas que são distintos:

- a. *Alusão, citação ou referência intertextual* - relações breves e pontuais, numa obra, com o conteúdo ou forma de outras obras; essas relações podem ser numerosas, mas cada uma não atravessa todo o novo texto nem estrutura o seu sentido; elas estão presentes em todos os textos, originais e derivativos (e.g., Genette, 1982: 8; Hutcheon, 2006: 9; Leitch, 2007: 121-3). Correspondem ao que Genette (1982: 8/9) chama de *intertextualidade*, e Andrew (1984: 98) de *interseção*.
- b. *Fertilização intermediática* - a imitação, num *medium*, de traços estilísticos ou estéticos típicos de outro. É o que Bolter e Grusin (1999) chamam de *remediação*, e o que ocorre nos “romances cinematográficos” ou “filmes literários”, que Cartmell e Whelehan (2002) incluem na adaptação. Contudo, a relação assenta no estilo ou forma e não no conteúdo e estabelece-se com outro *medium* ou gênero, e não com um texto particular.
- c. *Influências estéticas* - imitação do estilo ou estratégias estéticas de uma dada obra, autor, gênero, corrente ou época, onde não há relação com a história concreta. Esta é também uma relação intertextual, mas só ao nível estético, não do conteúdo. O termo *pastiche* é por vezes usado neste sentido, apesar de ter outros (*vide* Sanders, 2006: 5).
- d. *Gênero e mito* - o *gênero* permite criar uma narrativa com base em traços temáticos e estilísticos comuns a outras (e.g., Klastrup & Tosca, 2004: 2); o *mito* é uma estrutura funcional abstrata, presente em muitas narrativas (ou todas elas) (e.g., Campbell, 1973 [1949]; Durand, 1993 [1964]; Vogler, 2007); mas nenhum deles envolve semelhanças ao nível da história concreta. Correspondem à *arquitextualidade* de Genette (1982: 11).
- e. *Tradução* - há quem a considere uma forma básica de adaptação (e.g., Hutcheon, 2006: 171) ou uma forma de hipertextualidade (Genette, 1982: 239ss), mas, apesar de nunca poder ser literal, o objetivo não é criar uma nova obra (Doležel, 1998: 205/6; Eco, 2005: 19), apenas tornar a traduzida compreensível para não falantes da língua.
- f. *Reposição* - distribuição da mesma narrativa em vários suportes mediáticos, ou a sua redistribuição posterior no mesmo; aqui não há produção de uma nova narrativa ou texto, mas redistribuição de um já existente. Ryan (2008: 388) exclui as várias cópias de um livro da transfiguração, porque se refere só a relações entre *obras* distintas, e aí a obra

é a mesma. Em televisão, chamam-lhe *reposição* ou *rerun* (Mittell, 2010: 94). Phillips (2012: 19) diz que o termo *crossmedia* é cada vez mais usado neste sentido.

- g. *Conversa* - discussões em diversos *media* (ou fora deles) sobre narrativas, como teorias e avaliações na Internet, comentários, artigos jornalísticos e académicos, anúncios, documentários sobre a produção ou entrevistas com os autores, que podem estar na forma narrativa, mas não são narrativas de ficção e não renarram nem expandem a história (*vide* Abbott, 2008: 30; Mittell, 2010: 96; Scolari, 2013a: 71; 111). Esta atividade é *metatextual* (Genette, 1982: 10) e dá origem a *paratextos* (Genette, 1982: 9; Gray, 2010). Saldre e Torop (2012: 38/9) falam em “metacomunicação”.
- h. *Merchandising e brinquedos* - *merchandising*, brinquedos, jogos, roupa, fantasias e adereços, bandas sonoras ou produtos comerciais da marca da história, que certos autores incluem na noção de TS (e.g., Harvey, 2014: 291; Pratten, 2011: 30), mas que, não sendo narrativos, não são propagação. Podem, contudo, acompanhá-la, e também funcionar como extrações diegéticas (e.g., Saint-Gelais, 2011: 74). A prática é chamada de *branding transmediático* (e.g., Long, 2007: 32; Jenkins, 2009a).
- i. *Franchising* - estratégia legal de disseminação de uma propriedade, que permite que outros produtores criem novos produtos ligados à marca, e que está muitas vezes presente na produção de sistemas de propagação, mas não deve ser confundida com a estratégia narrativa, que pode variar muito (Jenkins, 2011: par. 13; Phillips, 2012: 31).
- j. *Multimédia ou multimedialidade* - um artefacto só, composto pela fusão de elementos de vários *media* experienciados em conjunto (e.g., Zagalo, 2009b: 215; Vaughan, 2011: 1; Dena, 2009: 88), enquanto as propagações são objetos distintos, fisicamente separados (Phillips, 2012: 18), e experienciados em momentos distintos.
- k. *Multimodalidade* - “modos”, como os entendemos, são sistemas semióticos que se caracterizam por um dado tipo de signos, como a linguagem oral ou escrita, imagem estática ou em movimento, música, dança, entre outros; cada modo pode corresponder isoladamente a um meio (monomodal), estar presente em vários e ser ligado a outros modos no mesmo meio (multimodal) (Kress & van Leeuwen, 2001). Por exemplo, o cinema é multimodal, mas um filme só não é uma propagação, nem transmediático.

Quanto a *o que é* a propagação de histórias, ela consiste na *criação de novas narrativas ou outros enunciados baseados em histórias ou mundos já existentes em outros*. Ela gera, assim, enunciados que não são “originais”, mas propagações; um “original” narra uma história,

com personagens e um cenário criados na própria narrativa, ou “nativos” (Parsons, 1980: 51), enquanto uma propagação pode contar ou não uma história original, mas baseia-se em dados diegéticos já existentes, ou “imigrantes” (Parsons, 1980: 51). A propagação caracteriza-se por estabelecer uma relação estruturante, explícita (ainda que silenciosa) e voluntária com a história da(s) narrativa(s) prévia(s) (*vide* Hutcheon, 2006: XIV, 3, 21; Sanders, 2006: 4ss). É *estruturante* porque o texto anterior fornece o material diegético de base, sem o qual o novo não poderia existir. É *explícita* porque esse material é claramente identificável por quem conhece a fonte, mesmo não havendo referências diretas a ela. A nova história é *intradiegética*, porque não há saída efetiva do mundo ficcional (ainda que possa haver saídas falsas). A relação é ainda *voluntária* porque o novo enunciado é criado propositadamente com base no anterior.

A narração transmediática é, aqui como em muitos estudos, discutida no âmbito da ficção, mas é aplicável a produções não ficcionais, como documentários, notícias, *reality shows*, projetos pedagógicos e anúncios publicitários (e.g., Long, 2007: 32; Miller, 2008: 160; Dena, 2009: 19; Phillips, 2012: 18; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 4). A publicidade cada vez mais recorre à construção de uma história transmediática sobre os produtos, até bandas de música como os Gorillaz e os Nine Inch Nails adotam a estratégia (Phillips, 2012: 30/1). As notícias podem também fazê-lo, apesar de as técnicas criativas que podem usar serem condicionadas pelo facto de a história não ser ficcional, mas factual. Mas, a forma como a história é transposta pode corresponder a qualquer forma de propagação, entre elas a expansão transmediática.

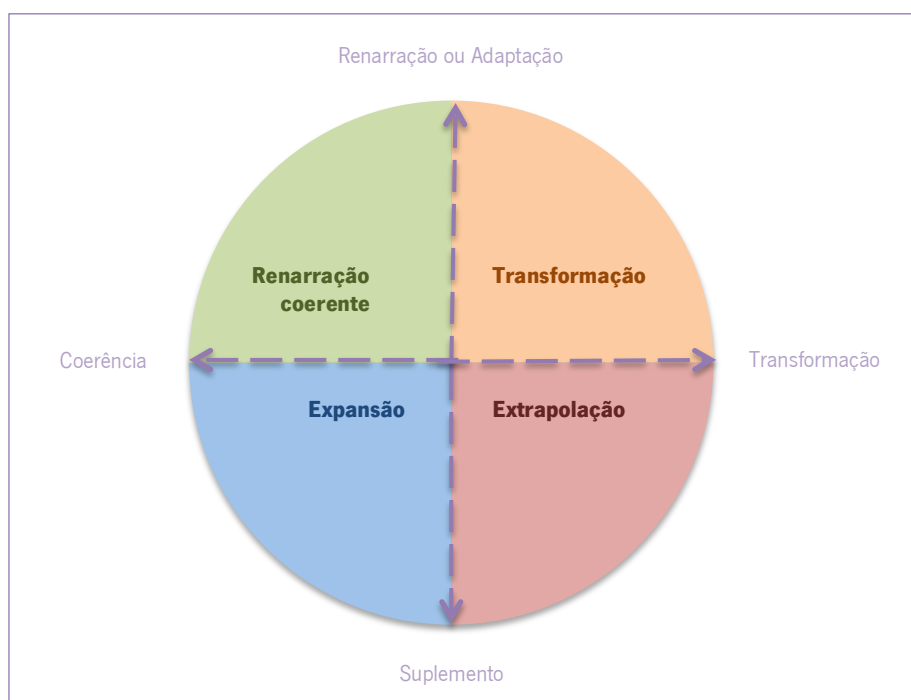


Figura 7 - Relações básicas fundamentais de propagação de histórias

O modelo de formas de propagação desenvolvido descreve quatro operações principais (figura 7). No primeiro eixo, a história pode ser renarrada ou expandida; no segundo, pode ser coerente ou transformativa. É *renarrada* quando a sequência de eventos da nova produção é, grosso modo, a mesma, podendo manter aproximadamente os dados diegéticos, a *renarração coerente*, ou fazer mudanças significativas, a *transformação*. Aqui, os eventos são os mesmos, mas há mudanças em alguns deles, nas personagens e/ou no cenário. Em qualquer caso, a relação é de *redundância*, ou *sobreposição* (Ryan, 2013b: 367): a história sobrepõe-se à da fonte, com desvios significativos na transformação. A coerência, a existir, é uma *coerência de reprodução*, porque expressa os “mesmos” dados. No *suplemento*, a sequência de eventos é diferente, mas a história passa-se, grosso modo, no mesmo mundo ficcional. Há *expansão* quando a propagação narra dados diegéticos coerentes com os da fonte, expandindo realmente o mundo, porque os dados podem ser *acumulados* e gerar um mundo maior, já que são “compossíveis” (Saint-Gelais, 2011: 168), e *extrapolação* quando se cria uma elaboração que não é coerente, que altera a continuidade do mundo ficcional, obrigando a uma revisão mental dos dados narrados na fonte, pois eles não encaixam na mesma versão de mundo. A existir, a coerência é uma *coerência de continuidade*, porque não se repete os mesmos eventos.

A relação de propagação pode ainda ser *unitária*, quando se refere à criação de uma só propagação, ou *sistémica*, quando se refere à criação de vários textos, um *sistema* coordenado. Quando se pretende referir conjuntos de textos sensivelmente sobre o mesmo mundo ficcional, mas não criados através de uma estratégia coordenada, falamos de *supersistemas*. Quanto aos *media*, uma propagação ou sistema pode ser: *intramediático*, quando está no mesmo meio que a(s) narrativa(s) inicial(is); remediatizante ou *intermediático*, quando está num meio diferente; e *transmediático*, quando usa vários *media* na própria estratégia. Para além disso, um sistema de propagações pode ser *primário*, quando se baseia num mundo ficcional criado dentro do próprio sistema, ou *secundário*, quando se baseia numa narrativa já existente, produzida de forma autónoma (geralmente por outros autores), ainda que isto possa ser difícil de decidir.

Considerando estas variáveis, o esquema base permite situar os objetos dos principais campos de estudos dedicados à propagação. Os estudos da adaptação centram-se geralmente na renarração, tanto na coerente como na transformativa, e, muitos deles, só na intermediática. Os da transficção ou reescrita, centram-se na transformação e, alguns, também na expansão e extrapolação, mas não na renarração coerente; muitos limitam-se a um só *medium* (literatura). Os estudos das séries focam-se na expansão sistémica dentro do mesmo *medium*. Os do

*transmedia storytelling* no sentido estrito dedicam-se à expansão sistêmica em *media* diferentes e, os do TS no sentido lato, a todas as relações de propagação em vários meios. Os estudos da intertextualidade podem incluir todas as relações, e outras mais pontuais e ligadas ao estilo.



Figura 8 - Estratégias básicas específicas de propagação de histórias.

Através do esquema básico, desenhamos um modelo mais extenso de operações, que inclui as estratégias básicas ou unitárias mais específicas dentro das quatro principais (figura 8) e as principais estratégias sistêmicas, terminando com as relações suprassistêmicas, mas aí não há uma só estratégia coordenada de propagação, e sim muitas sucessivas.

Ora, o modelo detalhado revela-se muito extenso, mas nele é possível identificar operações transversais a vários exercícios, que constituem conceitos chave no processo de propagação. Em primeiro lugar, podemos distinguir: a *expansão*, a criação de uma nova história ou sequência de eventos complementar à inicial, que não a renarra (exceto pontualmente, para recapitular); a *extrapolação*, a mesma operação, mas transformativa; e a *ampliação*, renarração que adiciona novos dados (renarração + expansão). O termo *extensão* é usado amiúde, mas usamo-lo num sentido diferente da expansão narrativa: representa cada entrega, entrada ou fascículo<sup>40</sup> num sistema coordenado, que pode não ser uma expansão narrativa. A coerência ou “fidelidade” pode ser de *reprodução*, nas renarrações, ou de *continuidade*, nas expansões. Ela funciona num eixo gradativo e não pode ser avaliada de forma objetiva ou quantitativa, pois depende da percepção, ao nível global do texto, de se foram ou não mantidos os dados que cada interpretante considera essenciais, o que é muito variável porque depende de uma variedade de fatores externos. Mais ainda, esta decisão não é racional, mas emocional por natureza. A *chave de interpretação* é o que se costuma chamar nos estudos da adaptação de “espírito” ou “essência” da obra (*vide* Stam, 2005: 15), algo que não é “fantasmático” (Elliott, 2003: 136; Stam, 2005: 15), apenas altamente variável: é um misto de resumo, interpretação e avaliação que cada interpretante entende ser a chave para entender a história. A avaliação da coerência depende de *efeitos de interpretação*, ou seja, fatores que favorecem a percepção de uma propagação como coerente, como o facto de ser produzida pelo mesmo autor, ou autorizada por ele, distribuída como parte da mesma coleção, ou com a mesma imagem de marca (nas caixas ou capas físicas). Esses fatores, contudo, favorecem, mas não garantem a coerência. Mas, o que tomamos como *marco* ou *ponto de referência* para medir a coerência de cada propagação pode não ser a obra original, e sim uma propagação, ou a representação social do mundo ficcional (Klastrup & Tosca, 2004: 1; 2013: 180; Albrecht-Crane & Cutchins, 2010: 18; Saint-Gelais, 2011: 376; Harvey, 2014: 288). Nas expansões, não é só o texto inicial que constitui o marco, que instaura a “verdade” dos factos ficcionais, mas todas as que são consideradas “canónicas” (Mittell, 2009: 11), sejam elas oficiais, apócrifas (de outros autores) ou dos fãs. Diferentes

---

<sup>40</sup> O termo inglês *instalment* é talvez o mais adequado, mas não tem tradução direta para Português.

comunidades interpretativas (Fish, 1980) podem ter diferentes cânones ou pontos de referência.

Quanto a operações textuais mais específicas, a propagação pode envolver ou não: *reestilização*, mudança de estilo (quando se muda para um *medium* ou modo diferente, pode-se tentar achar equivalentes ao estilo do original, ou mudá-lo); *remodalização*, mudança do modo semiótico ou linguagem (entre prosa e poesia, dramatização simples ou musical/ópera, imagem real, *stop-motion* ou animação, cor ou preto-e-branco, etc.), que pode ocorrer entre *media* diferentes ou no mesmo; e *remediatização*, mudança de *medium*. Não chamamos a esta última operação remediação para não confundir com a descrita por Bolter e Grusin (1999).

Quanto à necessidade de se conhecer a narrativa inicial ou outras do sistema para se compreender a propagação, as renarrações são quase sempre *autocontidas*, porque renarram uma história autossuficiente, à exceção dos exercícios paródicos ou altamente críticos, que podem eventualmente ser compreendidos por si, mas onde tem de se conhecer a fonte para entender o sentido da crítica ou paródia (e.g., Genette, 1982: 26, 450; Ryan, 2008: 391). As expansões podem ser autocontidas ou interdependentes, e um mesmo sistema pode combinar os dois tipos. Ocorre o mesmo nas extrapolações, mas elas tendem também para a interdependência nos casos críticos e paródicos. A interdependência é associada a uma maior *integração*, o entrelaçamento entre os eventos, onde uma narrativa explica, através de novos eventos, os da anterior, completa falhas. Mas duas obras podem ser integradas e autocontidas ao mesmo tempo, porque conseguimos compreender uma história com falhas.

Podemos ainda identificar outras operações específicas discutidas no modelo em várias categorias, porque são transversais, podem verificar-se em vários dos grandes grupos:

- a) *Cruzamento* - criação de uma história (ou mais) que cruza mais do que uma história ou mundo prévios, originalmente separados. A operação pode ser uma expansão, ou uma renarração, ou melhor, ampliação, porque cada história ou mundo é ampliado com recurso ao(s) outro(s). Pode ainda ser coerente ou não, consoante os mundos cruzados forem vistos como compatíveis ou não. Corresponde ao que Saint-Gelais (2011: 187ss) chama de “cruzamento” ou “anexação”, Genette (1982: 298ss) de “extensão”, e outros de “*crossover*” (e.g., Mittell, 2015: 269; Guerrero-Pico & Scolari, 2016).
- b) *Recontextualização* - mudança do contexto ou cenário temporal, espacial e/ou cultural da história, que pode originar mais ou menos mudanças nos outros elementos da história. Geralmente, há uma aproximação ao contexto da audiência, mas pode haver afastamento. O exercício é sempre transformativo, mas, quando é aproximante, pode ser

- percebido como coerente. Genette (1982: 341ss) enquadra-o dentro da “transposição diegética” e, Saint-Gelais (2011: 144ss), do “descentramento” e “recentramento”.
- c) *Recaraterização* - mudança das personagens (não só do ponto de vista) ou de alguns dos seus traços, da sua caracterização. Esta operação também é sempre transformativa. Bertetti (2014: 2353ss) fala em variações “temáticas” e “figurativas” nas personagens, e Genette (1982: 345) inclui a operação na “transposição diegética”.
- d) *Refocalização* - mudança do ponto de vista do qual percebemos a história. Quando se renarra a “mesma” história da perspectiva de outra personagem, há quase sempre ampliação, porque ficamos a saber coisas novas, só acessíveis ao seu campo de consciência, mas o exercício é muitas vezes transformativo, e pode também ser uma expansão (narrando novos eventos coerentes) ou uma extrapolação (quando os novos eventos são incompatíveis). Genette (1982: 341) inclui a operação na “transposição diegética”, e Saint-Gelais (2011: 144ss), no “descentramento” e “recentramento”.
- e) *Modificação* - mudança significativa nos eventos (que pode ou não ser acompanhada de mudanças nas personagens e no cenário). O exercício enquadra-se na transformação, mas pode existir nas extrapolações, quando se altera eventos já narrados. Saint-Gelais (2011: 161ss) chama-lhe “modificação” e Genette (1982: 360) “transformação pragmática”. Doležel (1998: 207) usa o termo “deslocamento”, mas Ryan (2013a: 11) sugere substituí-lo por “modificação”, porque sugere mais a mudança de contexto.
- f) *Redisposição* - mudança na forma como a história é disposta ou narrada, na ordem em que os eventos são expostos ou no narrador, por exemplo. A operação à partida refere-se à renarração, pois exige a presença dos mesmos eventos a reorganizar, mas pode ocorrer pontualmente nos suplementos, quando se recapitula dados anteriores. Ela não implica, só por si, mudar os “factos” da história, mas pode ser acompanhada de transformações. É próxima do que Genette (1982: 323ss) chama de “transmodalização” (intra- ou intermodal) e, a mudança de narrador, de “*transvocalização*”.
- g) *Reinterpretação* - mudança significativa do sentido da história, da avaliação, motivação ou valor dos elementos, sem que estes mudem necessariamente. O termo é emprestado de Saint-Gelais (2011: 152ss). Genette (1982: 341) chama-lhe *transposição semântica*.
- h) *Reformulação* - mudança do género narrativo. O exercício será sempre visto como transformativo (Klein, 1981: 9/10; Long 2007: 164/5; Phillips, 2012: 63), porque o tom e as leis que regem o mundo sofrem mudanças significativas. Leitch (2007: 102/3)



e Scolari (2013a: 246/7) só referem a operação, a que chamam “mudança de género”.

- i) *Captura* - quando uma narrativa refere uma anterior como obra, factual ou ficcional. A operação só será vista como coerente se a fonte for dada como factual, ou como ficcional mas sem que haja saída efetiva do mundo (só uma falsa saída). O termo é emprestado de Saint-Gelais (2011: 229ss). A operação corresponde à *desconstrução* ou *(meta)comentário* de Leitch (2007: 111) e aproxima-se da *interseção* de Andrew (1984: 99). O mais das vezes, a história capturante não tem relação com a capturada, mas há renarração extensiva e estruturante da capturada, e paralelismo estrutural entre elas.
- j) *Paralelismo estrutural* - em rigor, isto não é propagação, porque todos os elementos da história são modificados; mas a nova narrativa segue uma estrutura equivalente quase ponto por ponto ao nível funcional. Assim, a operação assenta num processo idêntico, ainda que o resultado seja diferente, e afasta-se gradualmente em direção ao género e ao mito à medida que o paralelo é mais ténue. O termo é sugerido por Lodge (2011 [1991]: 98). Leitch (2007: 103) fala em *imitação neoclássica* e Sanders (2006: 5, 22, 28) coloca-a quer dentro da adaptação, quer da *apropriação sustentada*.

A operação da expansão em particular, seja ela unitária, serial ou transmediática, pode assumir várias formas, num eixo gradativo também, exceto a última; pode ser:

- a) *Prototípica* - cada propagação narra uma nova aventura autocontida, na mesma fórmula ou esquema de intriga, com as mesmas personagens principais, e o mundo ficcional não evolui. Encaixa na “série” de Saint-Gelais (2011: 99ss) e corresponde à série “episódica” de Mittell (2006: 30ss) e de Jenkins (2011: par. 23). Esta forma é especialmente apta à serialização (e.g., Saint-Gelais, 2011: 100; Ryan, 2013b: 382/3).
- b) *Processual* - cada propagação narra uma nova aventura autocontida, na mesma fórmula ou esquema de intriga, mas há uma história ou intriga de fundo continuada e o mundo ficcional evolui. Corresponde à “série” de Saint-Gelais (2011: 99ss) e está entre as formas “episódicas” e “seriais” de Mittell (2006: 30ss) e Jenkins (2011: par. 23).
- c) *Contínua ou evolutiva* - cada propagação é uma continuação temporal da mesma história (conflito) ou uma nova história sequencial, autocontida ou interdependente, com as mesmas personagens ou não, que faz o mundo ficcional evoluir notoriamente. Corresponde ao “ciclo” de Saint-Gelais (2011: 99ss), à “série” de Mittell (2006: 30ss) e Jenkins (2011: par. 23) e à “serialização” de Zagalo e Barker (2006: 169ss). Cada episódio pode ser uma *continuação* ou *sequela* (narra uma história posterior), ou uma

*retrospeção* ou *prequela* (anterior), *interpolação* (intercalar ou intersticial) ou *expansão paralela* (simultânea) (Genette, 1982: 197/8; Saint-Gelais, 2011: 71ss).

- d) *Orgânica* - cada expansão narra uma nova história ou sequência de eventos, fazendo o mundo evoluir e revelando-o desde múltiplas perspectivas. Inclui *expansões diégéticas*, textos não narrativos que adicionam dados sobre os existentes. Jenkins (2009a) associa a forma à construção de mundos, mas ela pode não criar um mundo novo de raiz.
- e) *Digressiva* - cria uma história ou série independente, focada em outra personagem ou cenário, que dificilmente pode ser julgada quanto à coerência, pois a nova linha de eventos tem poucos pontos de contacto. Equivale ao que Scolari (2009: 598; 2013a: 164) chama de “histórias periféricas” e, Evans (2011: 27), de “*spin-offs*”.

Dentro da propagação transmediática, onde vários meios são usados calculadamente, há três formas que se distinguem do conceito estrito de *transmedia storytelling*, a saber:

- a) *Reprodução* - produção coordenada de várias renarrações e experiências coerentes (de exploração e jogo) sobre uma história ou mundo ficcional, em vários *media*, onde só a narrativa ou série central adiciona novos dados ficcionais. A operação é frequentemente referida dentro das NT no sentido lato, mas aproxima-se do que Phillips (2012: 43-5) chama de “construção de mundos” e, Bernardo (2011: 3), de “extensão da marca”.
- b) *Diversificação* - produção coordenada, em vários *media*, de múltiplas renarrações e expansões de um mundo ficcional, onde a coerência não é uma preocupação central. Esta operação é também muitas vezes considerada narração transmediática. Evans (2011: 19) chama-lhe, em oposição ao *transmedia storytelling*, “transmedialidade”.
- c) *Multiplicação* - produção coordenada de várias narrativas, em vários *media*, que propõem versões alternativas do mundo ficcional. A operação pode estar presente só numa narrativa ou série de um sistema (onde as outras entregas são coerentes); mas se estiver num só *medium*, não é transmediática. Corresponde ao que Jenkins (2009a) chama de “multiplicidade”, e Mittell (2015: 314ss) de *transmedia* “E se?” (*What if?*).

Para além destas estratégias, a *expansão transmediática* corresponde à noção mais estrita de *transmedia storytelling*, que foi nosso objetivo definir no presente trabalho de investigação. Identificámos aí vários tipos, mas todos eles se caracterizam essencialmente por:

- a) Criar vários artefactos narrativos (ou outras experiências) em diferentes *media* (que se mantêm física e experiencialmente separados) sobre o mesmo mundo ficcional;

- b) Cada entrega expande o mundo ficcional, ao facultar novas histórias, eventos, personagens e cenários (ainda que possa haver alguma recapitulação);
- c) Os dados de cada entrega são coerentes com os de outras, o que permite a sua acumulação, a construção mental de uma continuidade temporal e causal global.

Pensando nas principais formas de expansão, identificámos um primeiro tipo, que obedece a todos os princípios acima indicados, mas não a outro geralmente associado a esta estratégia: a evolução do mundo ficcional. Trata-se da *expansão prototípica transmediática*, que consiste em criar múltiplas expansões prototípicas, novas histórias na mesma fórmula, autocontidas, em vários *media*, onde o mundo ficcional não evolui. Por esta razão, muitos não incluirão este tipo na expansão transmediática, mas nós resolvemos fazê-lo porque, apesar de não haver uma continuidade forte, o mundo é igualmente expandido de forma coerente. Quanto às outras formas de expansão - processual, contínua e orgânica - supomos que não haja dúvidas em incluí-las no modelo de Jenkins, ainda que a forma “ideal” seja a última. Na *expansão processual transmediática*, as expansões em vários *media* narram diferentes casos autocontidos, na mesma fórmula, com uma intriga de fundo, secundária, mas transversal, que evolui. Na *expansão contínua transmediática*, as diferentes entregas podem ser autocontidas ou não, mas há um grau de integração maior, pois os eventos de cada uma estão interligados, influenciam-se mais diretamente e podem completar falhas uns dos outros; portanto, há uma clara evolução do mundo ficcional, mas a narração exhibe sempre sensivelmente o mesmo ponto de vista e tipo de informação. Qualquer destas formas pode ser acompanhada por paratextos transmediáticos, que permitem explorar o mundo ficcional, jogar e interagir com as personagens e/ou outros fãs.

No outro extremo do eixo, está a *expansão orgânica transmediática*, que consiste na criação de múltiplas expansões coerentes e integradas do mesmo mundo ficcional em vários *media*, sob múltiplas perspetivas, possivelmente acompanhadas de experiências que permitem explorá-lo e interagir com ele. Este exercício corresponde às noções estritas de TS (e.g., Long, 2007; Miller, 2008; Pratten, 2011; Evans, 2011), aos géneros “mundos *transmedia*” e “*transmedia* orgânico” de Bernardo (2011: 3-5) e ao *transmedia* “O que é” de Mittell (2015: 314/5). As expansões não são só novas narrativas sobre a história, nem aumentam só a sua compreensão; elas podem incluir alguma redundância para relembrar o que veio antes, mas são expansões *da história ou mundo ficcional*, que comunicam *novos dados ficcionais* (eventos, personagens e cenário), ajudando a explicar os já narrados. As expansões podem ser autocontidas ou não, mas têm de ser integradas, de funcionar de modo “simbiótico” (Bordwell,

2009b); assim, o recetor tem de montar as “peças”, os pedaços de história em cada uma para compreender a história maior (Jenkins, 2006a: 94; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 186; Mittell, 2015: 314, 277). Uma forma de estimular o público a procurar outras expansões é deixando pistas e falhas estratégicas que são preenchidas nas outras expansões (Long, 2007: 166/7; Dena, 2009: 306ss; Scolari, 2013a: 82). No nosso entender, nesta abordagem, deve-se pensar toda a história como um mundo, que evolui, onde há várias personagens, lugares e histórias diferentes ao longo do tempo, para haver espaço para novas expansões, mas ela não tem de criar um mundo novo de raiz, nem de ser muito complexa, ambição que tem tornado alguns projetos demasiado difíceis de entender e economicamente inviáveis.

Estes sistemas são compostos sobretudo por expansões temporais (sequelas, prequelas, interpolações e expansões paralelas) e também diegéticas. Podem incluir também ampliações coerentes, e capturas quando há só uma falsa saída do mundo ficcional ou quando não há saída e a obra capturada é dada como um relato factual. Outras formas de propagação podem ser eventualmente incluídas, se forem usadas para “suturar” (Harvey, 2012) falhas de coerência prévias. Estes projetos podem incluir narrativas, enunciados não narrativos e outros objetos dados como *extrações diegéticas*, ou seja, como objetos do mundo ficcional, produzidos pelas personagens e disponíveis no mundo real (Jenkins, 2009a; Dena, 2009: 285ss; Mittell, 2015: 298/9) e também comunicação “direta” das personagens com o público (e.g., Bernardo, 2011: 51/2; Dena, 2009: 164; Phillips, 2012: 121), ambientes virtuais ou espaços físicos que simulam o mundo ficcional e permitem ao público a visita e exploração (e.g., Jenkins, 2009a: p. 2 par. 9; Ryan, 2008: 408; Klastруп & Tosca, 2004: 2, 5; Hutcheon, 2006: 51), ou outras formas de interatividade e participação, de performance dos fãs enquanto personagens e socialização entre fãs, ou de ação no mundo ficcional, como nos jogos digitais. Aqui, a história já narrada define o contexto e os objetivos de jogo, as tarefas a cumprir. Os resultados dessas tarefas geralmente não são incorporados nas narrativas subsequentes, porque cada jogador pode ter um resultado diferente, mas a integração pode ocorrer se a vitória corresponder a um resultado único (*vide* Dena, 2009: 100/1). Por outro lado, a narrativa embebida no jogo, em *cutscenes* e diálogos de personagens do sistema, pode adicionar novos dados ficcionais coerentes, que é um requisito de todos os paratextos de expansão transmediática. Para além destes paratextos, um sistema deste tipo pode ser acompanhado por produtos de *branding* transmediático; eles não o tornam, por si, uma expansão orgânica transmediática, mas devem ser promovidos, pois ajudam a fidelizar o público (e.g., Hutcheon, 2006: 119; Jenkins, 2009a:

p. 1 par. 9; Evans, 2011: 23), tornando sustentável a realização de novas produções.

Quanto aos tipos de sistemas orgânicos, eles podem ser compostos por expansões autocontidas - expansões orgânicas *por blocos* - ou interdependentes - as *distribuídas*, mas a maioria dos sistemas é mista. Um sistema pode ter um artefacto (geralmente uma série) central, que narra a história principal e é autocontido, ao contrário dos outros. A estes sistemas, que são os mais comuns, chamamos *gravitacionais*, e, àqueles em que todas as entregas têm o mesmo peso, *equilibrados* (Mittell, 2015: 294). Isto não implica que, no primeiro caso, a série central é privilegiada e as extensões supérfluas; todas elas devem contribuir para a continuidade, instituir os “factos” da história, mas a central pode fornecer os dados essenciais e, as outras, dados secundários. Mesmo quando a expansão transmediática só começa após o sucesso de uma primeira entrega, consideramos que, se todas são produzidas de forma calculada e coordenada, e deixando espaço para expandir a história desde o início (a capacidade negativa e deixas migratórias de que fala Long (2007)), podemos igualmente falar de expansão primária.

Finalmente, aos grupos de textos referentes ao “mesmo” mundo ficcional mas não necessariamente à mesma versão, criados de forma não coordenada, chamamos *supersistemas de ficção*. Eles são formados por *propagação sucessiva* da história ou mundo ficcional através de distintas estratégias de propagação, em diferentes artefactos e *media*, por múltiplos autores que não trabalham de forma coordenada, mas espontaneamente. Estes conjuntos abarcam potencialmente todas as propagações que surgem à volta de uma personagem, história ou cenário ficcional, incluindo a produção fã. Nas histórias mais populares, não é possível analisar todas as produções, por vezes nem listá-las, porque elas chegam aos milhares. Assim, o que cada investigador geralmente faz é delimitar o estudo a apenas algumas delas. Esta noção corresponde às noções mais latas de *transmedia storytelling* (Saldre & Torop, 2012; Harvey, 2012, 2014; Stein & Busse, 2012; Scolari, 2012: 55ss; 2013a: 45ss; 2014: 2384), ao *media mix* de Ito (2003) e ao *transmedia* “bola de neve” de Ryan (2013b: 363), ou até a conceitos latos de adaptação e transficção, porque, a este nível, eles correspondem à propagação de histórias em geral (ou até a outros fenómenos que não incluímos nesta noção).

Em suma, estas são as principais formas de propagação de histórias, que compõem o modelo proposto. Recordamos que está é apenas uma recapitulação das principais ideias a que chegámos, cuja explicação foi elaborada e deve ser consultada no ponto 2 deste capítulo.



## CONCLUSÃO

É um dos traços do que se pode chamar o *esforço científico* o ter a noção de si como essencialmente caduco e votado ao desmoronar (...) exprimamos somente o voto de que [toda esta tecnologia] não vá sem ter tido alguma utilidade transitória. (Genette, 1995 [1972]: 261/2)

Esta tese foi dedicada a explorar as diferentes formas como uma história ou mundo ficcional pode ser propagado, extravasar os limites do enunciado que o institui para gerar novas produções ficcionais, através de uma análise extensiva dos numerosos contributos já existentes, sustentada em casos práticos elucidativos, para prover uma definição dessas formas, distingui-las da narração transmediática e compreender no que esta nova prática consiste. Neste capítulo, discutimos os resultados obtidos e as suas implicações para o estudo e a compreensão destas práticas, apontamos as principais vantagens e limites do estudo realizado, sugestões para investigação futura, e finalizamos com algumas considerações mais gerais.

### 1. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Em toda esta discussão, percebemos que um dos principais obstáculos à compreensão das práticas de propagação deriva de elas serem muitas vezes vistas como meros estratagemas de *marketing* e rentabilização, desprovidos de valor artístico, objetivos criativos, comunicativos e ideológicos. Muitos acham que as ramificações das histórias em vários *media* e produtos comerciais “promovem uma sociedade do consumo” (Wasko, 1994: 187), se destinam a manipular e explorar o público, em especial as crianças, para quem são especialmente atrativas (Kinder, 1991). Tanto as formas de propagação quanto certos *media* (a BD, a televisão, o cinema) e indústrias (em especial a de Hollywood) são discutidos no âmbito do *marketing*, do comercialismo e do estímulo ao consumo, enquanto as técnicas estéticas e narrativas e o gozo das histórias são ignorados ou vistos como secundários (cf. McCloud, 1994: 2/3; Ray, 2000: 41; Cardwell, 2002: 4; Thompson, 2003: 98/9; Leitch, 2003: 155; Jenkins, 2006a: 104; Gray, 2010: 5/6; Evans, 2011: 20ss; Petersen, 2011: xxi-xxii). Elas são vistas, nos termos de Baetens (2010: 231), como “nada mais do que mais um canal de lavagem cerebral capitalista global”.

Muitos ainda tendem a ver as formas que estudam ou outras de que se querem demarcar como inferiores. As adaptações, apesar da sua popularidade, são ainda vistas como

inferiores às fontes, até usurpadoras (cf. e.g., Hutcheon, 2006: 3; Thompson, 2003: 76). Autores como Baetens (2010) e Cartmell (2002: 144) consideram a maioria das novelizações versões baratas e pouco “sofisticadas” das fontes filmicas. Na área do *transmedia*, diz-se que as adaptações são só “uma forma de aumentar a quilometragem de bom material” (Miller, 2008: 48), que as sequelas e adaptações típicas são “redundantes (...), deslavadas (...), ou crivadas de contradições desleixadas”, ou que muitos artigos de *franchising* “são muito fracos e facilmente esquecidos” (Jenkins, 2006a: 104/5). Genette (1982: 198, 223, 230) chama “monstro” à continuação alógrafa, pois “um artista minimamente dotado (...) não se pode satisfazer com uma tarefa tão subalterna como a simples continuação. (...) um verdadeiro criador não pode tocar a obra de outro sem lhe imprimir a sua marca”; ela “defere indefinidamente [o fechamento] para não matar a galinha dos ovos de ouro.” Como diz Moraru (2001: 7), a reescrita é vista como uma forma de reciclagem, e “reciclar é um conceito sem glória (...). Tem um gosto (...) a ruminação impotente, rotina, superficialidade, inutilidade, recusa...”.

Muitas propagações são de facto de baixa qualidade. As adaptações são frequentemente inferiores às suas fontes, porque a maioria baseia-se em grandes obras (Thompson, 2003: 76/7; Stam, 2005: 4). Para Zagalo (2013a: par. 6; 2014c: par. 2), as sequelas de videojogos geralmente comportam “uma inovação muito baixa”; parecem “um mesmo cozinhado, ao qual foi apenas acrescentado um molho de trago distinto.” No caso dos *comics*, o público percebeu que a continuação interligada das histórias em livros e filmes “não acontecia pela relevância artística ou criativa”, mas só para fomentar o consumo (Zagalo, 2015: par. 6). Para Jenkins (2009b: p. 3 par. 5), as histórias transmediáticas tendem a ser “mais atrativas enquanto estão a meio do processo e (...) a desapontar quando chegam à sua conclusão.” Para Mittell (2015: 302), a maioria dos jogos baseados em séries “falha em prover uma ressonância *transmedia storytelling*”, porque mesmo quando expande a história, fá-lo geralmente de modo superficial.

Contudo, como esperamos ter demonstrado, as formas de propagação em si não implicam inferioridade, falta de criatividade ou sentido crítico, porque cada uma tem originado obras que são consideradas, pelo público tanto quanto pelos intelectuais, como das melhores de sempre. Muitas são inferiores, mas não têm de o ser por princípio (e.g., Stam, 2005: 4; Thompson, 2003: 98/9). Para prová-lo basta constatar que: *Romeo and Juliet* é uma adaptação, como muitas peças de Shakespeare e filmes de Hitchcock; a *Odisseia*, o segundo tomo de *Don Quixote* e *The Lord of the Rings* são sequelas; várias obras de Dickens têm personagens comuns, e na época são lançados os charutos Pickwick (uma das personagens) e anúncios



publicitários em táxis; *Le Sphinx des Glaces*, de Jules Verne, é uma continuação alógrafa de *The Adventure of Arthur Gordon Pym*, de Edgar Allan Poe; *Ulysses*, de Joyce, é uma transformação radical de uma obra venerada (vide e.g., Eco, 1995: 13; Thompson, 2003: 98/9; Long, 2007: 14). Ainda assim, ninguém põe em causa a sua qualidade. Genette (1982: 198) diz que as continuações “parecem talvez forjad[as] para agradar; mas não se trata disso”, já que o “Ciclo Troiano” é composto por continuações. No nosso entender, *todas as obras* são “forjadas” para agradar, ainda que seja só a um grupo restrito. Autor nenhum planeia criar uma história de que ninguém gostará. Mas, esse objetivo é bem aceite sempre que a qualidade da obra é reconhecida. Isto demonstra que o valor dado às formas de propagação depende das circunstâncias: duas obras que realizam a mesma operação podem ser, uma, altamente valorizada e, outra, tratada com repulsa, como no caso de *Ulysses* e *Last Orders*<sup>41</sup>. Como diz Sanders (2006: 34), o que num contexto é considerado “um exame das fontes ou empréstimo criativo” gera, noutros, “uma discussão redutiva de plágio e ‘inautenticidade’.”

Assim, olhar a atividade dos recetores de ficção é muito instrutivo. Eles são tradicionalmente vistos como espectadores passivos (e.g., Fiske, 1994: 16/7). A sociedade em geral é vista como alienada pelo consumo, o espetáculo e o simulacro (e.g., Baudrillard, 1981), e, a experiência humana, como “artificializada”, “uniformizada” pela tecnologização mediática, “rendida às telenovelas, aos *big brothers*, aos *masterplans* e a outras tão tranquilas quão soporíferas viagens” (Martins, 2011: 85; 2002b: 76). Para Certeau (1988: 165/6), muitos autores veem o consumo como “algo feito por carneiros progressivamente imobilizados e ‘manuseados’ como o resultado da crescente mobilidade de *media*.” Nós concordamos que a sociedade atual é comodista, consumista e fascinada pelo espetáculo, mas há mais nela do que isso. Como diz Certeau (1988: 176), “é sempre bom lembrarmo-nos de que não devemos tomar as pessoas por tolas.” Para Jenkins (2006a: 17, 247), o discurso sobre vítimas e opressores sobrevaloriza o poder dos *media* e produtores, mas a convergência “também ocorre quando as pessoas tomam os *media* nas suas próprias mãos.”

Aprendemos com as teorias da leitura que a receção de narrativas não é passiva. Para Certeau (1988: xviii), os consumidores são “caçadores furtivos” da produção alheia, “poetas dos seus próprios atos, descobridores silenciosos dos seus próprios caminhos na selva da racionalidade funcionalista...”. Esta atividade é especialmente notória, contra todas as suspeitas, entre os fãs, que “são frequentemente pessoas altamente instruídas e articuladas” (Jenkins,

---

<sup>41</sup> Vide pp. 405/6.

2013: 18). Eles discutem as personagens e histórias como se fossem reais, mas isto é uma decisão consciente (e.g., Jenkins, 2013: 18; Fiske, 1994: 120/1). Eco (1995: 81ss), Bruner (1991: 19) e Phillips (2012: 3/4) dizem que alguns casos revelam uma incapacidade de distinguir a ficção e o real, devido a imaturidade, ignorância ou patologia mental, mas o jogo e a simulação, mesmo na idade adulta, são práticas altamente ativas, criativas e salutares. O receptor tem consciência de que a história é inventada: aceita o contrato ficcional, imerge, identifica-se e suspende a descrença voluntariamente, porque só assim consegue entendê-la e tirar prazer dela. Murray (1997: 111) substitui, por isso, o termo de Coleridge por “criação ativa de crença”. Fiske (1994: 120/1) diz que esta é uma “autoilusão deliberada”.

Os fãs são também “leitores intertextuais” notáveis (Eco, 1985: 12; Whelehan, 2002: 16/7), capazes de identificar relações entre narrativas em vários *media*, de rastrear pedaços de história entre extensões e montá-los num todo coerente (e.g., Jenkins, 2006a: 95), de usar métodos “forenses” de consumo (Mittell, 2009: 14ss; Scolari, 2013a: 222). São capazes de avaliar as propagações e a sua coerência, e muitos exibem um “alto grau de alfabetização mediática” (Klastrup & Tosca 2013: 201). São críticos e militantes e, como dispõem de meios de comunicação massiva, participam na discussão social sobre as histórias, contestando as estratégias textuais e industriais de que discordam (Eco, 1993 [1979]: 125; Whelehan, 2002: 16; Jenkins, 2013: 24; Scolari, 2013a: 86, 122). Eles apropriam as histórias ficcionais, integrando-as na sua vida, para formar a sua identidade e disputar os significados e valores impostos pelo “sistema” (e.g., Certeau, 1988: xxi; Murray, 1997: 40/1; Ito, 2003: 6; Jenkins, 2013: 23/4). Mais ainda, são capazes de criar as suas propagações, fugindo ao controlo da indústria (e.g., Eco, 1993 [1979]: 125; Jenkins, 2013: 47), tornando-se *prosumidores* (Scolari, 2013a: 222/3). E estas produções usam as mesmas estratégias de propagação identificadas nas oficiais. Não deixa de ser curioso que se acuse os *media* de massas de serem estupidificantes e, ao mesmo tempo, se discrimine os consumidores mais fervorosos, que são afinal os mais aptos a reler, apropriar e criticar as produções e valores das elites dominantes.

A lógica de produção de propagações típica do público, como a das elites intelectuais, é a da livre apropriação dos materiais da indústria, a sua (re)montagem para lhes dar os próprios usos e significados (e.g., Scolari, 2013a: 222/3; Murray, 1997: 41). Não se deixando “intimid[ar] pelas conceções tradicionais de propriedade literária e intelectual, os fãs saqueiam a cultura de massas”, rejeitando “a ideia de uma versão definitiva produzida, autorizada e regulada por algum conglomerado mediático”, considerando que é seu direito recriar a história

(Jenkins, 2013: 18, 2006a: 256). E isto é fomentado pela união em comunidades (e.g., Murray, 1997: 40/1; Phillips, 2012: 5). A lógica de apropriação que é a marca da época pós-moderna é, como diz Moraru (2001: 21), usada “para reconstruir e fazer crítica, *criar* um ‘excedente’...”.

Por outro lado, paradoxalmente, os fãs são os primeiros a levantar a voz quando veem as suas obras de culto “adulteradas”, quando uma propagação não é “fiel”, não respeita o “espírito” do mundo ficcional, discutindo cada opção tomada (Murray, 1997: 41; Parrill, 2002: 7; Gray, 2010: 121/2; Klastrup & Tosca, 2013: 192). Eles advogam pela fidelidade das produções oficiais (Thompson, 2003: 76/7; Cahir, 2006: 13), estudam as obras relacionadas e à sua continuidade minuciosamente, ao ponto de chegarem a conhecê-las melhor do que os próprios criadores (Mittell, 2009: 14/5; Phillips, 2012: 115). Eles “policiam” a coerência das expansões, classificam-nas como canônicas e não, e denunciam as transgressões (Long, 2007: 36/7; Mittell, 2009: 16). Os fãs “convertem-se em guardiães do mundo narrativo” (Scolari, 2013a: 86), agem como se a história fosse sua (Cahir, 2006: 13), “anatematiza[m] os desvios com um zelo quase religioso” (Klastrup & Tosca, 2004: 3). O público em geral mantém a ideia de que os filmes adaptados são piores do que os livros originais, e suspeita das sequelas, mas isso não os demove de consumir avidamente e até de incentivar a produção de propagações.

Os preconceitos referidos estão gradualmente a ser ultrapassados, mas ainda têm uma forte ascendência sobre o discurso sobre este tema. Mas, esta discussão leva-nos a duas conclusões importantes. Ela demonstra, em primeiro lugar, que as várias formas de propagação são usadas mesmo quando o objetivo não é gerar lucros. Em segundo lugar, verificamos que as duas atitudes coexistem: por um lado, gostamos de renarrar ou expandir as histórias que adoramos de forma coerente, preservando o mundo ficcional; por outro, gostamos de brincar com ele, questioná-lo e transformá-lo (Stein & Busse, 2012: 15/6; Mittell, 2015: 317). As duas lógicas funcionam tanto ao nível da produção como da receção. E coexistem dentro de cada indivíduo, por vezes com uma certa sensação de culpa (Gray, 2010: 121/2). A fidelidade não pode, então, ser descartada, porque corresponde a uma dessas atitudes.

### **A propagação não é essencialmente comercial, mas uma atitude cognitiva**

O primeiro ponto é que, ao contrário do que se costuma pensar, a propagação não é intrinsecamente comercial. Não há dúvida que a indústria produz propagações com o objetivo de obter lucros, que esse é o seu móbil - e por vezes única preocupação. Com efeito, estas práticas são muito rentáveis (e.g., Hutcheon, 2006: 5; Scolari, 2009: 589; Jenkins, 2006a: 104; Bolin,

2007: 246; Long, 2007: 162). A indústria atual está organizada para tirar de uma história a rentabilidade máxima através de produtos derivados em vários *media* (e.g., Saint-Gelais, 2011: 34/5; Jenkins, 2006a: 104; Hutcheon, 2006: 30). Hutcheon (2006: 3) diz que, “na nossa era pós-moderna de reciclagem cultural, algo – talvez o sucesso comercial das adaptações – parece fazer-nos sentir desconfortáveis.” É essa associação que faz com que muitos académicos e o público vejam as práticas derivativas com desconfiança, depreciação ou mesmo hostilidade.

No contexto artístico, desenvolveu-se, segundo Benjamin (1982 [1936]: 218), um ideal de arte “pura”, desapegada, isenta de qualquer utilidade prática ou “função social”: “*l’art pour l’art*, isto é, (...) uma teologia da arte”. A ideia do artista pobre e incompreendido, a trabalhar pelo mero gozo da arte, é romântica na ficção, mas todos os artistas precisam de sobreviver, e merecem ser recompensados pelo seu trabalho. E isto sempre foi assim: no passado, os artistas não trabalhavam de graça. A diferença é que só um grupo restrito de privilegiados tinha acesso à arte. Jensen (2002: 27) nota que a conceção da cultura como “um reino à parte” é minada pela “invenção e difusão dos *media* tecnológicos”: “a cultura era agora manifestamente um negócio – uma fonte de capital.” Mas, para nós, o busilis não está na tecnologia, e sim no facto de se chegar a uma audiência massiva, o que torna o negócio muito mais notório (e rentável).

Mais ainda, o primeiro meio tecnológico massivo foi a imprensa. McLuhan (2002 [1962]: 124) lembra que foi ela que forneceu “a primeira mercadoria uniformemente repetível, a primeira linha de montagem, a primeira produção em massa.” Para Lodge, (2011 [1991]: 195), “os romances sempre foram mercadorias tanto quanto obras de arte, e considerações comerciais podem afetar títulos...”. Ou a própria história. Leitch (2008a: 69) nota que, tal como o filme, o livro é “sujeito a pressões contextuais que infletem os seus significados”. A prova está o caso de Sir Arthur Conan Doyle, que depois de decidir acabar com a série de Sherlock, recebeu uma fortuna para retomá-la, porque o público assim o pedia (e.g., Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 2). Camilo Castelo Camilo escrevia um livro novo sempre que estava em apuros financeiros, e Victor Hugo e Charles Dickens escreviam livros longos porque publicavam-nos em fascículos na imprensa e, quanto mais escrevessem, mais dinheiro faziam. Ninguém disputa a genialidade destes autores e, no entanto, eles escreviam para agradar às massas e ganhar dinheiro. Phillips (2012: 23-5) nota que o cinema começa com espetáculos de Vaudeville, e muitos filmes são concebidos de forma a vender muitos bilhetes, mas dizer que o cinema é só “uma ferramenta de *marketing* (...) ignora completamente todo o *medium* (...) como uma forma de arte”; o mesmo acontece com o TS. E com qualquer forma de propagação.

Mais ainda, como diz Dena (2009: 54, 319) (e atestam os casos referidos), a lógica comercial “não significa necessariamente que os projetos são tratados com menos intenção artística”; comércio e estética devem ser vistos não como objetivos opostos, mas como uma “ecologia de *design*”, o que permite “contrariar a tendência a criar binários artificiais que levam a sobre-simplificações e hierarquias.” Aliás, a propagação não é exclusiva da grande indústria, mas também de autores independentes e de amadores (Dena, 2009: 4; Phillips, 2012: 7, xi). Phillips (2012: 23/4) diz que muitos pensam que as histórias transmediáticas são só estratégias de *marketing* porque os projetos comerciais têm “dinheiro para gastar”, logo, são “muito mais visíveis”. Mas, elas também se verificam nas obras dos fãs, que vão desde renarrações fiéis a paródias, e são criadas sem qualquer fim comercial. Em certos projetos oficiais, esse objetivo surge só *a posteriori*; em outros, as extensões são concebidas para promover a narrativa central, mas o público não as experiencia como *marketing*, e sim como um extra, ou “uma única obra narrando apenas uma história” maior (Phillips, 2012: 21/2). Isto ocorre sempre que o público sente que recebe, em retorno do que paga, uma experiência rica e prazerosa em si mesma.

Ao insistir no mesmo argumento, os teóricos estão a ignorar algo essencial: não é o dinheiro da indústria que motiva essas práticas, são as práticas que têm sucesso, e por isso geram dinheiro; mas se têm sucesso é porque o público gosta. Como diz Hutcheon (2006: 175), o lucro é “o *resultado* do apelo, não a causa.” A indústria não *impõe* nada, não pode obrigar ninguém a consumir (Fiske, 1998: 104). Apesar da ideia persistente de que as adaptações e sequelas são fracas, se o público não as apreciasse, não continuaria a consumi-las, e elas não seriam produzidas (Hutcheon, 2006: 177; Phillips, 2012: 42; Zagalo, 2013a). Para Zagalo e Gouveia (2008: 2216), a *sequelização* é uma forma de “dar aos utilizadores o que eles pedem.” Phillips (2012: 6) diz o mesmo do *transmedia*. Como diz Fiske (1998), os bens de consumo só têm sucesso porque – e quando – cumprem uma função que o público valoriza. Ignorar isto, vendo estas práticas só no prisma comercialista, impede-nos de conhecer essas funções, de perceber como os paratextos criam sentido e qual a sua “função social” (Gray, 2010: 5/6). Scolari (2008: 25/6) diz que, hoje, “as metáforas que veem a comunicação como um projétil (...) são cada vez menos utilizadas pela comunidade científica.” Mais pertinente do que constatar que estas práticas são rentáveis é perceber *porque o são e como são fruídas*.

### **A fidelidade é uma das normas de interpretação possíveis na propagação**

A outra conclusão deste trabalho é que a propagação pode envolver várias lógicas

distintas, cada uma das quais é capaz de gerar obras de valor e os seus próprios prazeres. Sanders (2006: 24) diz justamente, que, na categorização, é “crucial manter em vista o princípio do prazer.” Estas atitudes são especialmente evidentes sob a óptica da Teoria da Ficção, pois cada uma equivale a uma forma distinta de (re)construir mentalmente o mundo ficcional.

Como vimos no capítulo da adaptação, nem sempre conhecemos a narrativa inicial, caso em que percebemos a propagação como um original, julgando-o apenas por si. Esta é uma das atitudes de receção possíveis e é por isso que certos autores defendem que cada propagação deve valer por si própria (Hutcheon, 2006: 121; Jenkins, 2006a: 96). Mas, mesmo aí, é rara a situação em que o recetor não tem qualquer referência prévia, dada por paratextos, *trailers*, resumos, anúncios, artigos ou conversa sobre a propagação ou o original, nos *media* ou fora deles, ou pela memória cultural da história. Tanto esses paratextos como, quando é conhecida, a narrativa inicial influenciam a interpretação da nova produção (e.g., Gray, 2010: 3; Klastrop & Tosca, 2013: 192). Quando conhecemos a narrativa inicial, há, como diz Hutcheon (2006: 121), uma oscilação constante entre as duas obras e “inevitavelmente preenchemos quaisquer falhas na adaptação com informação do texto adaptado.” Parte significativa do prazer de todas as propagações, quando vistas como tal, é precisamente encontrar essas conexões entre textos e *media* (e.g., Kinder, 1991: 40; Hutcheon, 2006: 117, Jenkins, 2013: 36/7).

Quanto à fidelidade, vários autores, recusando-a como critério de avaliação, reconhecem que ela é difícil de descartar. Stam (2000: 54/5) diz que a noção “contém de facto o seu grão de verdade”, apesar de isso “não nos dev[er] levar a endossá-la como um princípio metodológico exclusivo.” Palmer (2004: 264) diz que ela “é uma força retórica (ou, alternativamente, uma norma ou protocolo) frequentemente de importância considerável para explicar a relação entre a fonte e a sua adaptação.” Para Cardwell (2002: 9), a discussão assenta em noções enraizadas, cuja persistência prova a “sua atração instintiva a muitos níveis: emocional, intelectual e ‘senso comum’”, pelo que rejeitá-las “seria pouco convincente”. Dentro dos limites impostos pela lei, defendemos que os criadores são livres de interpretar as histórias como entenderem. Mas, o objetivo *pode ser* a “fidelidade”, quando o autor procura, dentro das suas capacidades, recursos disponíveis e potencialidades do meio, narrar a mesma história, e quando é isso que a audiência que conhece a obra fonte, em especial quando a adora, espera encontrar na propagação.

Esta primeira lógica de propagação, típica das renarrações próximas, é, então, a de sobreposição da história sem desvios significativos: a nova narrativa narra a “mesma” história, que nunca é exatamente a mesma (e.g., Hutcheon, 2006: XVI), na medida em que se trata de

uma obra criativa distinta, que promove uma experiência única, mas cuja informação, podendo ser expressa de forma diferente ou ter algumas alterações menores, permite reconstruir mentalmente, tanto quanto possível, a história já conhecida. Esta forma é a mais propensa a acusações de falta de criatividade, mas, como vimos, reproduzir o “mesmo” sentido é uma tarefa árdua, e a renarração, para valer por si, tem de ser bem feita nos seus próprios termos (e.g., Hutcheon, 2006: 121). A lógica da fidelidade representa ainda a reafirmação dos valores e ideias refletidos no texto base, que é uma função social básica e necessária à estabilidade.

O ser humano tem uma necessidade natural de repetição: ela é em si um prazer (e.g., Kinder, 1991: 61; Hutcheon, 2006: 114). As crianças muito jovens gostam de experienciar a mesma narrativa vezes sem conta, para a compreender melhor, para reavivar o prazer e pela sensação de domínio por saber o que vai acontecer (e.g., Genette, 1995 [1972]: 116; Kinder, 1991: 32; Hutcheon, 2006: 114). Mas, esta propensão não é “em absoluto o privilégio da infância” (Genette, 1995 [1972]: 116), e é ancestral (Todorov, 2006 [1979]: 127). Miller (1982: 5) lembra que múltiplos pensadores - Homero, Platão, Hegel, Marx, Kierkegaard, Nietzsche, Freud, Lacan, Deleuze ou Derrida - todos frisam a importância da repetição. Para Forster (1977 [1927]: 74), “todos nós, mesmo os sofisticados, ansiamos por permanência”. É por isso que gostamos de personagens e gêneros estereotipados, apesar de serem previsíveis (e.g., Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 44). Abbott (2008: 61) diz até que “o valor que a nossa cultura coloca em não estragar o final é incomum entre culturas.” Ryan (2013b: 385) nota que, “depois de termos investido suficiente energia mental a construir um mundo da história, queremos colher os dividendos dos nossos esforços ao sermos capazes de voltar a este mundo tantas vezes quantas quisermos”. Para Zagalo (2014c: par. 7), rever um filme permite “refrescar a cognição”, mas é sobretudo “uma consolidação de sentires, (...) um reavivar de um prazer”, que tem “capacidades terapêuticas.” Aliás, toda a arte é um ato de re-criação, e parte do prazer está no re-conhecimento (e.g., Sanders, 2006: 35; Abbott, 2008: 37; Petersen, 2011: xv). Por isso, vários autores defendem que o talento do artista não está na originalidade da história, mas na forma como a trata (e.g., Shklovski, 2007 [1917]: 776). Barthes (1970: 22/3) diz que a releitura é um direito dado só a “certas categorias marginais de leitores (as crianças, os velhos e os professores)”, pois é “contrária aos hábitos comerciais e ideológicos da nossa sociedade que recomenda que se ‘deite fora’ a história assim que ela tenha sido consumida”, para se consumir outra; mas só a releitura “salva o texto da repetição (...), o multiplica no seu diverso e no seu plural”, pois “não é mais consumo, mas jogo (esse jogo que é o retorno do diferente)”. Ora, as

adaptações próximas são precisamente isso, uma forma de releitura, de recuperação.

Mas, à necessidade de repetição acresce outra: a de mudança. Mesmo nas adaptações mais fiéis, como diz Hutcheon (2006: 176), “há sempre mudança.” Para Eder, Jannidis e Schneider (2010: 44), “a história dos mundos ficcionais nos diversos *media* pareceria bastante sombria se fosse uma história de infindas repetições e reforços de padrões prototípicos”. Moraru (2001: 7/8) justifica que os “reescritores contemporâneos não reescrevem porque já não são capazes de escrever (...) eles reescrevem o velho para o tornar novo.” As audiências também querem “o mesmo, mas diferente” (Hunt, Marland & Rawle, 2010: 84), a “tensão entre o familiar e o novo” (Sanders, 2006: 14), “redundância e variabilidade” (Latorre, 2013: 244). Para Chatman (1978: 90), é a mistura entre “os confortos do velho (...) e as delícias imaginativas do novo” que mantém o interesse da audiência. Hutcheon (2006: 4) diz que o prazer vem “da repetição com variação, do conforto do ritual combinado com o picante da surpresa.”

Um facto curioso é a agressividade com que defendemos as nossas obras preferidas. Para Hutcheon (2006: 123), a questão é que a audiência que venera o original tem exigências elevadas e não quer vê-lo alterado; “quanto mais radicais os fãs, mais desapontados eles podem (...) ficar”. Gray (2010: 130), no seu estudo de um fórum lançado antes das adaptações filmicas de *The Lord of the Rings*, fica surpreso com a competitividade dos fãs: eles “temeram que os filmes pudessem usurpar os livros e ainda assim esperavam que eles pudessem eclipsar o sucesso de *Titanic*”; eles querem que “o seu próprio texto adorado se erga mais alto, (...) tentando reduzir os outros ao estatuto de sequelas, cópias, paratextos fracos e pálidas comparações.” Para Stam (2005: 14), “a própria violência dos termos expressa a intensa sensação de traição que sentimos quando uma adaptação filmica não consegue capturar o que vemos como os atributos narrativos, temáticos ou estéticos fundamentais da sua fonte literária.” Parrill (2002: 7) diz que alguns fãs de Jane Austen “sentem que, como o filme não é exatamente o mesmo que o livro, ele (...) equivale a transgressão criminosa.”

Essa reação terá várias causas. Em primeiro lugar, a agressividade deve-se à adoração que temos pela *obra* original como um todo. Como diz Naremore (2000: 7), a grande obra é aquela que já atingiu a “perfeição”, pelo que é muito difícil que uma renarração consiga equiparar-se. Mas, isto aplica-se só à adaptação de obras consagradas. É verdade que a maioria das adaptações se baseia nelas, mas, como vimos, nem sempre é o caso; muitas grandes obras são adaptações que conseguiram suplantar o original, e impor-se como versão dominante. Em segundo lugar, ao experienciarmos uma narrativa, temos de reconstituir a história mentalmente



e, para a entendermos como um todo coerente, imaginar o que não é dito, completando as falhas. Muito além da “mera percepção do que está escrito” (Iser, 1980: 54), temos de decidir a cada passo as intenções do autor e especificar “cada aspeto” do mundo projetado (Fish, 1980: 174), pelo que a história que construímos é fortemente “enformada e deformada por cada um dos nossos cérebros” (Gaudreault & Marion, 2004: 62). Ora, numa renarração, o novo autor interpreta igualmente a história à sua maneira, mas, como tem a sua própria imagem mental e chaves de interpretação, é muito provável que ela não corresponda à do recetor. Vários autores falam sobre este processo na passagem de livro a filme. Stam (2005: 14/5) explica-o bem:

As palavras de um romance têm um significado virtual, simbólico; nós, como leitores, preenchemos as suas indeterminações paradigmáticas. (...) Quando somos confrontados com a fantasia de outra pessoa de um romance (...), sentimos a perda na nossa própria relação fantasmática com o texto fonte, com o resultado de que a adaptação em si se torna uma espécie de ‘mau objeto’.

Iser (1980: 58) diz que, num livro, visualizamos a história “virtualmente”, sentindo “o vasto número de possibilidades”, mas no cinema “essas possibilidades são restringidas a uma imagem completa e imutável, a imaginação é desativada, e sentimos que fomos de algum modo enganados.” Para Desmond e Hawkes (2006: 35), as imagens filmicas fixam o que a linguagem verbal literária entrega à liberdade interpretativa. Os autores falam da visualidade das cenas e também da ambiguidade, que supostamente tem de ser materializada na adaptação filmica (Chatman, 1978: 118/9; Hutcheon, 2006: 28). O que esquecem, contudo, é que um filme pode ser tão ambíguo quanto quiser, as imagens não são completas e as falhas num livro não são só a aparência das coisas, mas também abstrações; os pensamentos das personagens em especial, geralmente fixados pelo livro, são, no filme, deixados à inferência do espectador. Portanto, no processo de filme a livro, pode suceder o mesmo: os pensamentos ou abstrações só sugeridos no filme são fixados no livro, e podem não corresponder ao que o recetor imaginou. Finalmente, Mittell (2006: 32) nota que o culto das séries televisivas complexas é “muito mais apaixonad[o] e empenhado” do que o que o da televisão convencional. Isto deve-se talvez ao facto de elas exigirem um esforço maior de compreensão, logo, também um maior investimento cognitivo e emocional. Podemos até arriscar uma hipótese: quanto mais falhas o recetor tem de completar na história para a compreender, maior será a sua sensação de propriedade sobre ela, porque foi, de facto, ele que construiu grande parte dela. Murray (1997: 41) diz isso mesmo, que “o envolvimento imaginativo dos fãs dá-lhes um forte sentido de direito às imagens associadas com os seus programas favoritos.” Assim, a proteção da história é mais agressiva.

Mas, paradoxalmente, o público continua a consumir avidamente adaptações, parece não conseguir resistir a ver outra representação do mundo ficcional que ama. Nas adaptações filmicas, os fãs do livro querem ver como o mundo se apresenta visualmente, “comparar as suas imagens com as criadas pelo cineasta”, ver as palavras “tornadas carne” (McFarlane, 1996: 7), a história concretizada (Cartmell, 2002: 26), as personagens e cenas tornadas “visíveis, audíveis e tangíveis” (Elliott, 2003: 165) e conhecer o espaço (Abbott, 2008: 162). Na operação inversa, a novelização pode expor os pensamentos e motivações das personagens, e a *backstory* (e.g., Hutcheon, 2006: 118/9; Mittell, 2015: 296/7). Gray (2010: 122) diz que os participantes no fórum referido “estavam unidos pelo seu amor pelos livros [de Tolkien], mas as opiniões sobre os filmes divergiam, indo desde (...) aqueles cuja excitação mal podia ser contida”, até aos puristas, que os viam como uma “ameaça”; mas “mais comum era uma posição negociada, em que os fãs de Tolkien *esperavam* três grandes filmes e estavam dispostos a permitir aos cineastas alguma margem de manobra”, mas se mantinham “céticos e temerosos”.

Para além dos fatores já referidos, a manutenção da fidelidade também é difícil porque cada um pode esperar fidelidade a coisas diferentes: às personagens e sua caracterização, aos eventos, ao cenário e atmosfera, à “linguagem” ou estilo do original, às ideias ou à visão ou tom (e.g., Parrill, 2002: 7; Hutcheon, 2006: 127; Mittell, 2015: 298). Segundo Stam (2005: 19), a fidelidade pode ser esperada “não tanto ao texto fonte mas antes aos traços essenciais do *medium* de expressão”, ou, segundo Leitch (2007: 96/7), a uma versão idealizada do passado. Aliás, nem sempre conseguimos perceber as alterações, porque a memória do original não é perfeita: o que recordamos não é o que percebemos, mas a construção mental da história, que inclui tudo o que adicionámos para preencher as falhas (e.g., Iser, 1980: 54; Branigan, 1992: 83), e exclui dados efetivamente narrados, pois só lembramos os mais importantes (Eco, 1993 [1979]: 172; Abbott, 2008: 86/7; Pavel, 1986: 17; Ryan, 2004: 12). É talvez por isso que muitas falhas de continuidade numa narrativa não são notadas, ou, se o são, são ignoradas (Branigan, 1992: 83/4; Lodge, 2011 [1991]: 37). É também por isso que o “espírito” *geral* da história é tão importante para os fãs (tanto quanto para os académicos e críticos): como não lembramos tudo, o que valorizamos é a manutenção do essencial, do que a define para nós.

Mais ainda, é possível que várias pessoas considerem que uma adaptação é “fiel”, que reflete o “espírito” da obra fonte, a “mesma” história (e.g., Bremond, 1964: 4; Pavel, 1986: 54). Jenkins (2013: 34) diz que as leituras populares não são sempre, nem necessariamente, contrárias às dos produtores, porque eles muitas vezes partilham “compromissos e interesses

sociais pré-existentes”. Mais ainda, o próprio autor do original pode gostar da adaptação, achar que ela respeita as ideias essenciais que tentou comunicar, como aconteceu com Saramago, na adaptação de *Ensaio sobre a Cegueira* a filme (vide M. Sousa, 2012), ou com Zadie Smith, na adaptação do seu romance *White Teeth*: a autora chega a achar que ele teria sido beneficiado se se tivesse lembrado de certas estratégias usadas na adaptação (Hutcheon, 2006: 36/7).

Outra lógica de propagação rege as renarrações que alteram flagrantemente o original, seu tom, gênero ou “espírito”, as transformações. Algumas são severamente criticadas, em especial quando o autor do original é prestigiado e o da adaptação não é, ou quando esta é considerada fraca. Outras são altamente celebradas porque o novo autor apropria o original, tornando-o seu, diferente e bom por si mesmo. Nas transformações, como nas extrapolações, quando o fito de modificar a história inicial é explicitado (e os recetores aceitam interpretá-las dessa forma), a fidelidade não é esperada, nem usada como critério de avaliação. Como diz Jenkins (2009a: p. 1 par. 18), a multiplicidade dá aos fãs o prazer em “renarrações alternativas, em ver as personagens e eventos de novas perspectivas...”. Na transformação, como na renarração coerente, há sobreposição dos dados diegéticos, porque continua a haver muitos pontos em comum com a fonte, mas há também desvios consideráveis, que são exatamente o que dá a esta forma a sua dinâmica. O prazer que ela suscita está na identificação dos desvios e no seu significado. Na extrapolação, há um desvio mais forte e livre em outra direção.

Vimos que a modificação pode ter várias motivações, mas quase todas envolvem a crítica ou questionamento da obra original e/ou dos valores que ela expressa. Na transformação, o foco está nas mesmas ideias, que são revistas. Na extrapolação, muda-se as premissas, há um desvio dessas ideias por outra rota. Moraru (2001: 9) acredita que a paixão pela reescrita se deve em parte o seu uso ativo para determinar mudança social. Hutcheon (2006: 116) entende que a “reação positiva” à adaptação se deve também à necessidade cultural de rever a história e o seu significado; para as audiências, ela constitui um “diálogo contínuo com o passado”. Como diz Sanders (2006: 7), “há frequentemente um empenhamento político sincero por detrás de atos de apropriação ou ‘re-visão’...”. Isto verifica-se tanto nas transformações da indústria como nas dos fãs. A ficção *slash*, por exemplo, questiona a heterossexualidade que os heróis ficcionais por regra reproduzem. Whelehan (2002: 16) diz que os fãs produtores “automaticamente se estabelecem como críticos”, e expressam-no através da “reescrita ou reenquadramento do ‘original’.” Baetens (2010: 231), apesar de depreciar as novelizações oficiais, diz que esta forma tem servido para empoderar as audiências, que têm “apropri[do] o gênero para expressar, de

formas frequentemente muito sedutoras e perturbadoras, sensibilidades subculturais.”

Nesta abordagem, o prazer está em “dissecar” a história, não só em criticá-la, mas também em brincar com ela, imaginar-lhe outras configurações e associações. Esta lógica está patente nas brincadeiras das crianças, que gostam de incorporar a ficção nas suas brincadeiras, de inventar versões da história e cruzá-la com outras (Kinder, 1991: 33; Scolari, 2013a: 264). Mas os adultos também gostam de o fazer. Para Barthes (1973: 9/10), o prazer do Texto está em “partir” ou rescrever a obra; alguém que o faça é considerado um infiel, mas “este anti-herói existe: é o leitor de texto, no momento em que tem o seu prazer.” A hipertextualidade deriva, para Genette (1982: 451/2), da “*bricolage*”, de “fazer novo com o velho”, que tem “a vantagem de produzir objetos mais complexos e mais saborosos”; o prazer que ela gera é o do “*jogo*”, o “regime lúdico”, que “trata e utiliza um objeto de uma maneira imprevista, não programada, e portanto ‘indevida’.” Para Sanders (2006: 7), “muitos teóricos têm enfatizado [esta sensação de jogo] como central ao instinto adaptativo”. Ryan (2008: 398) diz que, às vezes, há o “desejo da imaginação de ver estes mundos emanciparem-se do controlo do texto”. Nesta atitude, “as narrativas (...) são como blocos Lego que podem ser montadas, misturadas com outros blocos, e depois montadas novamente uma e outra vez” (Scolari, 2014: 2404). Para Stein e Busse (2012: 23), “no seu melhor, a interpretação - como a transformação - não aspira a identificar uma única verdade, mas pelo contrário prospera nas multiplicidades, complementaridades e até contradições.” A lógica assenta, como diz Mittell (2015: 315), em “coloca[r] possibilidades hipotéticas em vez de certezas canónicas”, não em crer que algo realmente ocorreu (na ficção) mas em pensar “E se isso tivesse acontecido?”. As propagações criadas nesta lógica, mesmo as transmediáticas, não devem, por isso, ser avaliadas pela coerência (Long, 2007: 137).

Se uma narrativa estimula a imaginação, se a história só existe assim que a construímos na nossa mente, então, não se pode esperar que abandonemos esse mundo assim que o texto termina. É natural que queiramos continuar dentro desse mundo, visitá-lo ou explorá-lo como se fosse real (e.g., Evans, 2011: 39). Como diz Eco (1995: 56), nós temos prazer em “vaguear sem destino” nesse “bosque”, em perder-nos nele “só pelo gozo que dá”, em especial “se não tivermos de sair dele à pressa, para fugir do lobo ou do ogre.” A rendição voluntária a esta “ilusão”, em qualquer meio, é um dos grandes prazeres da ficção (H. Miller, 1982: 42; Murray, 1997: 110/1; Ryan, 2001: 11; Klevjer, 2002: 196/7). Este desejo não é só espacial. Nós identificamo-nos com as personagens, seguimos, suspensos, a sua sorte e azar e, assim, o seu efeito é muito forte e íntimo; sentimo-las como se fossem reais (e.g., Lubbock, 2006 [1921]: 4;

Pavel, 1986: 11; Gottschall, 2012: 5). Queremos também trazê-las para o nosso mundo: num cartaz que colamos na parede, na imagem de fundo do telemóvel, computador ou perfil da rede social, no nome do animal de estimação ou de um filho, nas conversas, nos brinquedos e artigos de *merchandising* com que nos identificamos... Como diz Bryman (2004: 99, 92, 81), muitos recordam os artigos que tiveram em criança com carinho, porque eles juntam duas atividades prazerosas: histórias e brincadeira; são “lembranças de visitar um lugar”, do prazer que tivemos. Indo ainda mais longe, recentemente, Darth Vader é proposto como candidato à presidência da Ucrânia e, Gandalf, à da Bielorrússia<sup>42</sup>. O desejo de imersão tem um paralelo no desejo de extração, de trazer o mundo ficcional para o mundo real e de o integrar na própria vida e cultura (Jenkins, 2009a: p. 2 par. 4). Mas, isto não significa tomar a simulação por real, porque ela não o substitui (necessariamente); significa só brincar ao faz-de-conta, construir a própria identidade ou marcar uma posição socialmente, retrabalhando os símbolos dados pela cultura.

A exploração do mundo ficcional pode seguir uma lógica de repetição, de transformação, ou ainda de *continuidade*. A última atitude de propagação é a expansão do mundo, querer saber mais sobre ele através de novas experiências. Aqui, não há sobreposição da história, mas acumulação dos dados de vários enunciados que, por serem coerentes e compatíveis, permitem montar uma história maior ou aumentar o mundo ficcional, com novos eventos, personagens e cenários, ou novas perspetivas sobre eles. Esta é a atitude presente nas expansões coerentes, das unitárias às sistémicas, das intra- às transmediáticas. Como vimos, temos um impulso natural para descobrir o que acontece a seguir, para completar as falhas narrativas (e.g., Saint-Gelais, 2011: 76; Whelehan, 2002: 16; Abbott, 2008: 89/90). Chatman (1978: 134) alerta que o interesse nas continuações “não deve ser desconsiderado como filistinismo. Ele representa um desejo legítimo, de interesse teórico, de estender a ilusão, de descobrir como o destino se desfaz de personagens em quem começámos a investir emoção e interesse.” Como cada narrativa usa só os dados necessários à intriga, se a imaginarmos como parte de um mundo vivo, cabem nele múltiplas histórias (e.g., Phillips, 2012: 52). Certas renarrações são apreciadas justamente porque acrescentam nova informação (e.g., Jenkins, 2009a: p. 1 par. 10; Hutcheon, 2006: 118/9; Cartmell, 2012: 7/8); o mesmo pode suceder em sítios ficcionais, em qualquer narrativa, jogo ou experiência. Quanto à expansão transmediática, Phillips (2012: 6) nota que ela “está a alimentar uma ânsia central dos (...) fãs mais fiéis: ter mais histórias, mais ricas, mais profundas.” Como dizem Scolari, Bertetti e Freeman (2014: 2), a expansão é uma necessidade

---

<sup>42</sup> Vide [www.jn.pt/mundo/interior/darth-vader-candidata-se-a-presidente-da-ucrania-3788090.html](http://www.jn.pt/mundo/interior/darth-vader-candidata-se-a-presidente-da-ucrania-3788090.html), e [www.sabado.pt/mundo/europa/detalhe/oposicao-lanca-campanha-gandalf-para-presidente](http://www.sabado.pt/mundo/europa/detalhe/oposicao-lanca-campanha-gandalf-para-presidente).

tanto comercial, como social, porque os consumidores pedem mais histórias sobre o mundo, e semiótica porque certas narrativas parecem “pedir uma expansão. O *storytelling* é tão forte que as personagens requerem mais espaço e tempo para contar as suas histórias.”

Quanto mais orgânica for a expansão (transmediática ou não), mais tende a gerar uma experiência rica e plena, no sentido em que fornece múltiplas perspetivas sobre e formas de envolvimento com o mundo da história. Long (2007: 54) diz que isto pode ser visto como “uma forma de talhar enciclopédias mentais sobre os mundos ficcionais”; as audiências “constroem vastas bases de dados de informação nas suas mentes para ligar cada nova peça com o que experienciaram antes.” Para além das experiências interativas que pode ou não incluir, um sistema orgânico constitui um jogo, um “quebra-cabeças” que o público deve montar. Para Murray (1997: 111), obras enciclopédicas como as de Tolkien “convidam à nossa participação ao oferecer-nos muitas coisas para rastrear e ao recompensar a nossa atenção com uma consistência de imaginação.” Isto estimula a epistemofilia (Jenkins, 2006a: 98), a satisfação de saber que fomos capazes de descobrir a ligação ou solução. Nas narrativas modernas abertas e ambíguas, cabe ao recetor preencher o que falta; nas expansões orgânicas, ele pode encontrar essa informação, se der aso à “sua inclinação natural para investigar” (Phillips, 2012: 5/6).

Por esta razão, a expansão orgânica transmediática tem, para além das económicas, grandes vantagens narrativas, estéticas e artísticas para os criadores, porque permite-lhes dar asas à imaginação e criar novas histórias. Ela é vista como uma forma mais rica, imersiva e excitante de produzir histórias. Para Jenkins (2003: par. 7, 11; 2006a: 105/6, 115), nos projetos dedicados à construção de mundos, a direção artística ganha importância, porque a expansão é guiada pela estratégia narrativa e não pela comercial; para o autor, “as audiências querem que a nova obra ofereça novas perspetivas e novas experiências”, caso contrário, “debandarão com repugnância”; a redundância “consome o interesse dos fãs e leva os *franchises* a falhar”, enquanto que “oferecer novos níveis de conhecimento e experiência” fideliza-os, pois é “um modo mais complexo, mais sofisticado, mais compensador de narrativa.” Para Long (2007: 35, 164, 168), os conteúdos incoerentes ou opcionais (que não têm impacto na continuidade) são “maus”, porque confundem o recetor casual, que irá “desenvolver uma opinião diminuída destes tipos de *media* secundários”; por seu turno, o *transmedia storytelling* oferece oportunidades excitantes para “moldar uma nova literatura para o século XXI” e “contar histórias verdadeiramente espantosas”. Para Phillips (2012: 5, 16, 120), este é o “reino das experiências profundas e das histórias completamente imersivas”, que podem evocar emoções

mais fortes, porque envolvem a audiência no limite entre a realidade e a ficção, numa “alegre colaboração, com centenas ou até milhares de indivíduos”; a autora assume a sua preferência pessoal pelo tipo mais distribuído, que usa “elementos interativos e plataformas em tempo real”, pois “é o que faz campanhas de *marketing sexy* e ganhadoras de prémios” e “o que eletrifica a audiência.” Para Pratten (2011: 2/3), o TS “possibilita conteúdo que tem o tamanho certo, o tempo certo e o lugar certo para formar uma experiência maior, mais lucrativa, coesa e compensadora”; nos *franchises* tradicionais, em que as extensões não encaixam umas nas outras, há uma “conclusão insatisfatória a consumir todos os *media*”, mas o *transmedia* do “novo mundo” faz com que o todo seja “mais satisfatório do que a soma das partes”.

No entanto, apesar do entusiasmo, criar uma história que se mantém atrativa ao longo de vários textos, *media* e modos de envolvimento não é fácil, mais ainda quando cada extensão tem de adicionar informação e de se manter coerente. Como nota Bordwell (2009b: par. 44), isto exige “tremendo talento, suor e engenho”. A coerência não é fácil, nem numa só narrativa (e.g., Lodge, 2011 [1991]: 37), quanto mais em tantas. A distribuição da história em várias entregas, tanto nas séries como nos sistemas transmediáticos, complica a questão, em particular quando estão envolvidas equipas diferentes (e.g., Dena, 2009: 121; Jenkins, 2006a: 106; Mittell, 2015: 306/7). Vimos que há estratégias para debelar essa dificuldade, como a produção da bíblia *transmedia* e a existência um gestor de projeto. O público também pode ajudar, com a criação de *wikis*, mas só depois de algumas extensões serem lançadas.

Por outro lado, muitas das histórias mais populares não obedecem a estes preceitos. As de James Bond ou as séries televisivas *CSI* são pejudicadas de inverosimilhanças. *Star Wars* inclui renarrações e expansões incoerentes e, contudo, o público não “deband[ou] com repugnância” (Jenkins, 2003: par. 7); pelo contrário, quarenta anos após a estreia, a saga continua a cativar novas gerações e a mover multidões a cada estreia. Long (2007: 33/4, 36) reconhece que o sucesso de *Star Wars* e *Star Trek* sugere que “até *más* extensões (...) *transmedia* podem provar ser lucrativas”; “há um lugar perfeitamente válido para as histórias fora-de-continuidade”, que podem ser “fascinante[s] no seu próprio direito” e fazer “uma contribuição distinta e valiosa”, mas não para a história do “*franchise* primário.” Jenkins (2009a: p. 1 par. 20/1) também admite que as produções na lógica da multiplicidade “podem (...) aumentar o envolvimento dos fãs e expandir o nosso entendimento do original”; esta lógica é “libertadora, permitindo-nos conceber configurações alternativas do *transmedia*, e diminuindo alguma da ansiedade sobre garantir que cada detalhe está ‘certo’...”. Phillips (2012: 53) sublinha que o *transmedia*

distribuído só é satisfatório “se fizermos um bom trabalho”. Mas, será que algum dia uma expansão transmediática chegará a emocionar multidões como *Romeo and Juliet* (1997 [1597]), que é uma adaptação? É bem possível, mas o facto de ser *transmedia* por si só não o garante. Como diz Mittell (2006: 30), “complexidade e valor não são mutuamente garantidos”. Nas histórias mais complexas ou distribuídas, só uma parte reduzida do público está disposta a fazer o esforço de seguir a história entre extensões e *media* e a participar, o que poderá não chegar para tornar o investimento sustentável (Phillips, 2012: 104; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 2/3). Assim, a expansão orgânica transmediática pode não ser tão satisfatória nem tão rentável quanto se supõe (e.g., Scolari e Ibrus, 2014: 2194). Como diz Mittell (2015: 318), outros modelos, como o “E se?”, podem em certos casos resultar melhor. Para Phillips (2012: 17), o importante é construir histórias de que as pessoas gostem, sejam ou não rotuladas como TS. Como já dizia James (1884: 7/8), o teste derradeiro de um romance será sempre se gostamos ou não gostamos dele e não há “nada (...) de que as pessoas *devam* gostar ou não gostar”.

Isto mostra que cada estratégia distinta de propagação pode gerar resultados positivos e negativos, dependendo do talento do criador e da sua capacidade de satisfazer as audiências. Como vimos, a avaliação das narrativas é necessária, tanto como cuidado a ter na criação, como no estudo e ensino, e na receção. Como diz Mittell (2009: 25), ela “é uma das razões capitais pelas quais (...) muitos (...) espectadores ávidos consomem *media*”, pois parte do prazer está no “debate amigável e lúdico sobre os valores relativos” de cada objeto. Mas essa avaliação, profundamente pessoal e emocional, não deve intervir no trabalho conceptual e taxionómico, na descrição das formas narrativas, porque deturpa a compreensão do seu funcionamento formal. Da mesma forma, ao descrever uma estratégia narrativa, como uma analepse, por exemplo, não se diz que a obra será melhor ou pior por usá-la. Para Mittell (2015: 290; 2009: 23), “precisamos de descartar a nossa postura normativa de valorizar um modo sobre o outro”, ou de os ver como binários, já que “nenhuma iteração de normas estéticas deve ser encarada como universalmente aplicável ou ideal”; é preciso assumir que todas são “formas legítimas de envolvimento cultural”. Para Dena (2009: 324), pode-se “atestar a qualidade que uma certa abordagem possibilita, [mas] seria deturpador colocá-las numa hierarquia.”

Para se conceber uma propagação ou sistema apelativo, há que ter consciência de que há diferentes atitudes que podem ser assumidas e que diferentes tipos de público esperam encontrar, diferentes “estratégias interpretativas” (Fish, 1980), que permitem tirar prazer do exercício. Diferentes audiências têm diferentes expectativas e reações a cada forma (e.g., Evans,



2011: 16; Klastrup & Tosca, 2013: 195). Por isso, vários autores defendem que os projetos transmediáticos devem “recompensar” os fãs mais ativos com conteúdos adicionais integrados, experiências interativas e espaços para a participação, mas, ao mesmo tempo, não “castigar” os que não seguem todos os *media* (e.g., Mittell, 2015: 303; Pratten, 2011: 48; Phillips, 2012: 120; Ryan, 2013b: 379). Quanto às adaptações, um fator de sucesso é que valham por si mesmas, criando ao mesmo tempo relações criativas com o original, de modo a agradarem tanto às “audiências conhecedoras como às desconhecedoras” (Hutcheon, 2006: 121). Todas estas regras podem, contudo, ser subvertidas: elas *propiciam* o sucesso, se forem usadas com talento, mas projetos diferentes também ser bem sucedidos, se os criadores souberem ir ao encontro dos gostos de audiências específicas, num modelo comercial sustentável. Mais ainda, os gostos mudam, e uma narrativa talentosa pode fazer os recetores gostar de algo diferente do habitual, e muitos recetores são capazes de apreciar várias estratégias diferentes.

Acreditamos que, acima de tudo, deve haver honestidade quanto à intenção de cada propagação. Grande parte da insatisfação vem de estarmos à espera de uma dada estratégia e percebermos que a propagação realiza outra. Por exemplo, muitas adaptações de grandes obras desagradam porque, como diz Klein (1981: 9), tentam parecer traduções fiéis. Isto leva o recetor a esperar encontrar a “mesma” história, mas o que encontra é algo diferente. Se estivesse à espera de algo diferente, não teria porque ficar desapontado. Nos sistemas transmediáticos, os fãs sentem-se defraudados quando esperam que cada extensão acrescente informação coerente e ela ou apenas repete dados já conhecidos, ou fornece dados novos que não são integrados na “nave-mãe” ou não são coerentes. Long (2007: 40) diz que é por isso que muitas *spin-offs* são vistas como só uma forma de fazer dinheiro. Pratten (2011: 69) sustenta que se se “enganar ou induzir em erro [os recetores, através de *teasers* e *trailers*,] então eles ficarão desapontados.” Por isso, defendemos que, através dos paratextos (títulos, subtítulos, créditos, capas, *trailers*, anúncios, etc.), cada propagação deve indicar ou sugerir o tipo de “jogo” que propõe em relação à fonte. Hutcheon (2006: 127/8) sugere que seria preferível que “os créditos de abertura avisassem a audiência das mudanças inevitáveis. Em vez de ‘baseado em’, deveríamos ler ‘sugerido por’ ou ‘livremente adaptado de’...”. Stam (2000: 65) nota que por vezes basta alterar o título para assinalar as transformações. Jenkins (2009a: p. 1 par. 21) aceita a multiplicidade nos sistemas transmediáticos, mas defende que ela deve ser assinalada claramente.

Há, contudo, uma exceção. Vimos anteriormente que parte do prazer de uma narrativa está em frustrar as previsões do recetor (Iser, 1980: 55; Eco, 1993 [1979]: 125; Abbott, 2008:

58/9), a estratégia narrativa chamada “surpresa”. O sucesso de uma narrativa está também ligado à imprevisibilidade. Muitas narrativas frustram as expectativas e mesmo assim - ou talvez por isso - são altamente apreciadas. Por esta lógica, uma propagação poderá induzir o público em erro, mas deve ter consciência da potencial desilusão e oferecer, em troca, recompensas que suplantem as esperadas, o que pode surtir um efeito ainda mais impactante. Por exemplo, uma adaptação que se propõe como próxima pode fazer alterações se isso gerar um forte efeito cômico; uma aparente digressão pode acabar por revelar dados que complementam a história inicial; ou uma extrapolação declarada pode retificar incoerências do original. Jenkins (2009a: p. 1 par. 17) diz que certas expansões transmediáticas “usam a multiplicidade (...) como um conjunto alternativo de recompensas”. Isto funciona porque, como diz Umberto Eco (1993 [1979]: 125), “cada fabula propõe o seu próprio jogo e a sua própria maneira de proporcionar prazer”. São essas recompensas, tanto as esperadas como as inesperadas, que fazem com que as propagações não sejam vistas como meros estratagemas comerciais. Como diz Phillips (2012: 42), “as audiências (...) precisam de sentir que há uma transação equitativa em ação.” Elas sabem que os criadores estão a ganhar dinheiro com as narrativas, mas só acham que isso é justo quando recebem algo prazeroso, informativo ou divertido, em retorno.

## **2. CONTRIBUIÇÕES E LIMITES DA INVESTIGAÇÃO REALIZADA**

Acreditamos que a presente investigação resultou em várias conclusões relevantes para a compreensão da propagação, apesar de ter, naturalmente, limitações. Em primeiro lugar, o modelo desenvolvido parece-nos robusto quanto aos quatro tipos principais, que correspondem a estratégias de criação e de interpretação de propagações. Muitos estudos nesta área assumem outras delimitações, mas o quadro é aberto o suficiente para acomodá-las e permite situá-las mais facilmente, esclarecer o tipo de relações a que se dedicam e as diferenças e semelhanças essenciais entre elas, abrindo espaço para a investigação de questões mais avançadas.

Quanto à tipologia das operações específicas, esperamos que seja instrutiva, mas, como modelo, é talvez demasiado extensa para ser persuasiva, fácil de aplicar por outros autores, até pelas frequentes sobreposições entre categorias. Ela é pouco robusta como tipologia de textos, porque cada narrativa ou experiência cruza frequentemente vários exercícios, o que confirma a hipótese avançada na introdução. Mas, o seu desenvolvimento permitiu identificar aspetos e operações transversais, que são, a nosso ver, úteis como alicerces de um aparato teórico que, devidamente trabalhado, possa basear a compreensão e discussão sustentada do fenómeno. Os

termos propostos precisam de refinamento; alguns são muito longos, porque são formados por aglutinação de palavras e prefixos, o que os torna pouco persuasivos. Poderá ser benéfico o uso de metáforas, para não colidir com os termos e sentidos já instituídos em cada contexto.

Dada a crescente hibridez das práticas mediáticas e a crescente atenção académica dada às práticas híbridas, seria útil também criar um vocabulário mais lato para descrever os elementos mediáticos e narrativos básicos transversais aos *media*, como: autor (produtor, escritor, cineasta, artista, *designer* ou emissor); recetor (leitor, espectador, utilizador, consumidor, prosumidor); texto (enunciado, obra, filme, livro, jogo); formato/ género/ modo/ *medium*, ou outros. Não pudemos ponderar estes termos em profundidade por limites de tempo, mas criar tal vocabulário poderá ajudar áreas de estudo há muito tidas como estanques a comunicar melhor entre si, bem como facilitar o estudo interdisciplinar, de práticas inter- e transmediáticas (e.g., Kress & van Leeuwen, 2001: 1/2; Dena, 2009: 324), e a Narratologia transmedial ou “consciente-dos-*media*” (Ryan & Thon, 2014).

A principal limitação deste trabalho está talvez nos casos práticos usados no modelo, que nem sempre são suficientes ou os mais ilustrativos das formas de propagação descritas. Isto deveu-se não só à grande quantidade de operações específicas abarcadas, mas também à profundidade com que analisámos os achados de outros autores, que não deixou tempo para uma pesquisa empírica mais aprofundada. A revisão teórica é proporcionalmente muito longa. Este foi um compromisso que tivemos de fazer, mas parece-nos que se justificou, porque é justamente o que distingue este trabalho dos já existentes. Há já inúmeros estudos de caso e alguns trabalhos conceptuais mais restritos, mas não um esforço conceptual transversal.

O principal fator distintivo deste trabalho é, para nós, o facto de descrever práticas transversais a vários *media*, épocas e tradições, contextos de produção e autorias (da indústria, criadores independentes e fãs). As Ciências da Comunicação estão especialmente posicionadas para assumir uma atitude igualitária entre diferentes formas, *media* e contextos. Vimos que o estudo académico (como a arte e a cultura) tende a privilegiar a monomodalidade (Kress & van Leeuwen, 2001: 1/2), é, para Aarseth (1997: 16), “chauvinista do *medium*”. Cada área parte de assunções localizadas e parciais, já definiu as suas abordagens teóricas e metodológicas preferenciais, muitas vezes inadequadas a estudar outros *media* e práticas transversais (e.g., Ryan, 2004: 34; Dena, 2009: 318). O mapeamento das áreas de estudo envolvidas estendeu bastante o trabalho, mas evidencia os interesses investidos subjacentes às ideias de cada autor. As Ciências da Comunicação não são isentas de vieses, mas, como partem do estudo de vários

*media*, têm um ponto de vantagem mais lato. Vários autores concordam que o estudo das práticas de propagação (como as próprias práticas), ao envolver áreas geralmente separadas, até consideradas rivais, permite questionar muitas dessas assunções, hierarquias e fronteiras, iluminar pontos cegos e aprender a colaborar em vez de competir (e.g., Dena, 2009: 25). Leitch (2012: 91) e Corrigan (2010: 42) dizem que é, muitas vezes, nestes espaços de charneira, de diálogo e de confronto, que surgem os trabalhos mais inovadores. Acreditamos que as ideias mais interessantes deste trabalho se devem justamente a esta perspetiva.

Ao não ser avaliativo, o modelo proposto não é prescritivo ou restritivo, mas aberto, flexível e descritivo; tenta tão-só “capturar as (...) manifestações canónicas” do fenómeno (Ryan, 2008: 388). Esperamos que possa ajudar qualquer leitor a entender melhor o fenómeno da propagação e a diferença entre a expansão transmediática e as outras formas, e fornecer aos académicos ferramentas teóricas que auxiliem uma discussão mais sustentada, podendo ainda indicar aos criadores possibilidades criativas que têm ao seu dispor e a possível reação dos recetores às suas escolhas. A abertura do modelo deixa, a nosso ver, espaço para entender como as várias formas se relacionam, como podem ser cruzadas e percebidas de modo distinto por vários interpretantes. Vários autores (e.g., Leitch 2007; Hutcheon, 2006: 170/1; Jenkins, 2011) preferem tipologias axiais em vez de definições estanques ou binómios, porque elas refletem com mais rigor a variabilidade e hibridez intrínsecas destas práticas. Isto complica a discussão, mas ela não deve ser sobre-simplificada: a interpretação e a criação são processos complexos e só assumindo isso podemos compreendê-los.

A principal vantagem do modelo é, para nós, o facto de ser descritivo e não baseado em juízos de valor. As classificações formais não devem superiorizar umas formas ou *media* sobre outros, porque tornam-se, como diz Long (2007: 57), “artisticamente inúteis”, já que “não levam ao melhoramento dos *media* atuais.” Está-se a reduzi-los a um suposto sucesso ou insucesso inevitável, que a prática muitas vezes desmente. Para ajudar os autores a usar cada técnica e meio eficientemente, e os académicos, críticos e o próprio público a perceber como funcionam, é preciso perceber as suas potencialidades. Mas a ideia mais inovadora é talvez a da fidelidade: se não temos conseguido afastá-la, é porque ela é uma estratégia de criação e de interpretação, que usamos para compreender não só as adaptações próximas, mas também as expansões, que não pode, por isso, ser ignorada. Contudo, ela não deve ser usada como critério de valor geral, porque: nem todas as propagações têm esse objetivo, ela não garante a sua qualidade como objetos autónomos, e a sua medida é demasiado subjetiva para ser fixada.

A perspectiva adotada tem também a vantagem de considerar, para além dos aspetos formais, a produção e receção de propagações, o contexto, ou melhor, os diferentes contextos em que são produzidas e a sua evolução ao longo da história. Os desenvolvimentos das ciências sociais das últimas décadas ensinam que uma análise formal “assética”, do texto desgarrado do contexto, corre um risco superior de se tornar oca, ou até equívoca. Por isso, recorreremos a estudos que permitem contextualizar as estratégias formais, o que tornou o trabalho mais longo mas, em contrapartida, nos ajudou a ter uma visão mais ampla e alicerçada do fenómeno. Percebemos, assim, que a propagação é muito antiga e que os preconceitos dirigidos a certas formas prendem-se mais com as circunstâncias do que com o valor das formas em si. A análise formal na perspectiva transhistórica permite identificar elementos persistentes e, em simultâneo, variações ao longo do tempo, como uma evolução gradual e não uma sucessão de revoluções e ruturas, e até as suas causas (Manovich, 2001: 8-10; Mittell, 2006: 30; Gitelman, 2006: 1, 11; Dena, 2009: 327/8). Genette (1982: 449) diz que a sua tipologia “apresenta as coisas de uma forma sincrónica e transhistórica, mas podemos observar aí alguns traços de evolução, de mutações, de aparições e de desaparecimentos, de investimentos diacronicamente privilegiados (...): a História, então, desembarca onde não a esperávamos.” Percebemos, como diz Dena (2009: 328), um “mesmo fenómeno emergindo de diferentes formas em diferentes momentos.” Estas práticas estão em constante evolução, o que exige modelos teóricos flexíveis (e.g., Evans, 2011: 179/80; Scolari, 2013a: 304; Mittell, 2015: 279; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 195), mas o modelo básico parece-nos aplicável às variações verificadas ao longo do tempo.

Apesar de a expansão orgânica transmediática não ser totalmente nova, a teoria está ainda a dar os primeiros passos, pelo que é natural que haja confusão. A diversidade de formas de propagação existentes na cultura caracterizada pelo fluxo de conteúdos e a sua rápida evolução originam uma “proliferação desnecessária de entidades teóricas” (Ryan, 2008: 386), que frequentemente confundem, mais do que esclarecem. Mas, o esforço de definição é também um de compreensão, pelo que é necessário e tem de ser publicado para nutrir a troca de ideias. Scolari (2013a: 294) defende que os conceitos “devem trabalhar-se com calma e, como um bom vinho, necessitam de tempo de envelhecimento para se poder extrair deles todo o seu sabor.” Só assim um aparato teórico se pode consolidar. Chatman (1978: 265/6) diz que:

O sucesso de qualquer argumento depende da sua capacidade de persuadir uma audiência, que julga, apropriadamente, na sua coerência, o poder da sua capacidade explanatória, se ele (...) se test[a] a si próprio, se prontamente provoca discussão dos seus métodos, conclusões, análises e, em particular, se antecipa e convida ao contra-argumento. (...) Só pode vir bem do debate

teórico, se o debate é honesto, tolerante e objetivo.

Salen e Zimmerman (2004: 82) dizem (sobre o jogo) que devemos ver os momentos de discussão conceptual como “oportunidades valiosas para compreender [o fenómeno] como um todo”, desafiar assunções e melhorar ideias. Estes debates inspiram também retroativamente o progresso e consolidação das práticas (Jenkins, 2011: par. 35). Por isso, é importante realizá-los e publicá-los, e manter o diálogo com outros participantes - indústria, criadores e público -, ainda que os conceitos em si sofram mutações (Phillips, 2012: 17), ou que nunca chegue, como diz Scolari (2013a: 295), a haver uma teoria transversal, “uma Grande Teoria do *Transmedia*”, ou “uma metodologia unificada”, que deve ser sempre moldada em função dos objetivos de cada estudo. Os quadros teóricos são necessários, para Appleyard (1991: 16), em especial quando começamos a explorar “uma massa complexa e indiferenciada de dados. Eles ajudam-nos a fazer uma primeira abordagem ao material”, que pode depois ir sendo aperfeiçoada.

A proliferação de conceitos não preocupa Scolari (2013a: 294), porque estes trabalhos “estão a consolidar um corpo textual grande o suficiente para poder construir um discurso teórico sólido sobre as NT.” Ainda assim, é necessário esclarecer os conceitos. Juul (2001: par. 56) diz algo muito pertinente sobre a expansão do termo *narrativa* a todos os aspetos sociais e comunicativos, com a chamada viragem narrativa, que se aplica ao *transmedia storytelling*:

Expandir um conceito pode em muitos casos ser útil, mas o processo de expansão é também um que turva limites e baralha conceitos, seja isto desejável ou não. Com qualquer definição suficientemente lata de *x*, tudo será *x*. Isto rapidamente expande os usos possíveis de uma teoria mas também traz o perigo de exaustão, (...) [que] alimenta indiferença...

Ryan (2001: 12) diz que “quando uma palavra cai no goto do público em geral, o seu significado tende a dissolver-se em proporção à frequência do seu uso.” Para Miller (2008: 54), o uso excessivo de um termo fá-lo perder a agudeza, “um pouco como uma faca de cozinha que se tornou romba porque foi usada tantas vezes.” É por isso que é essencial apurar definições.

O fenómeno da propagação de histórias é particularmente premente hoje. Como vimos, ele é muito antigo, mas assume particular relevância no mundo atual de contínuo fluxo de conteúdos através dos *media*. Não podemos negar nem o seu impacto, nem a sua legitimidade, nem continuar a observá-lo só sob a perspectiva da rentabilidade, porque este é um fenómeno mais complexo. A propagação não é um assunto periférico ou limitado a uma ou duas áreas de estudo, mas, cada vez mais, uma característica de toda a produção mediática (e.g., Stam, 2005: 45; Desmond & Hawkes, 2006: 2). É, porém, essencial que a academia abandone os torvelinhos

teóricos em que cai amiúde, as assunções e favoritismos pessoais não questionados e siga mais de perto as práticas reais. Como diz Bordwell (2008: 3), a investigação nos estudos filmicos e outras disciplinas humanas é “empírica. Não é ontologia, matemática, ou lógica pura”, pelo que não pode ser discutida só em termos abstratos. Como cientistas, não podemos fechar-nos às evidências e ignorar o mundo à nossa volta, pois é esse mundo que é nossa função conhecer. A academia tem de ser capaz de explicar as práticas transmediáticas, hoje cada vez mais comuns (e.g., Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 195). Para Elliott (2003: 243/4), “a prática cultural anda à frente da teoria interartística (...). As teorias têm de correr para a apanhar.” Para Serelle (2007: 86), “numa cultura em que uma mesma ‘matéria’ ficcional é remodelada em diversos *media* e que as passagens não se dão em apenas uma via, o olhar crítico deve ser também movente.”

A tradição científica e a teoria aplicada visam tornar a comunicação mais eficaz (e.g., McQuail, 2003: 6). Por isso, são por vezes associadas à lógica instrumental, que serve interesses corporativos e os ideais burgueses e aliena as dimensões sociais, culturais, cívicas e simbólicas e a capacidade crítica (e.g., Martins, 2002a: 22, 75; Rodrigues, 2002: 188). Concordamos que a melhoria não pode visar só o lucro. É vital que os académicos sejam “críticos culturais externos do poder e das políticas da indústria” (Jenkins, Ford & Green, 2013: xii). Mas, não devemos confundir utilitarismo e utilidade. A função e a legitimidade de toda a atividade académica é o conhecimento da realidade para ajudar ao progresso social. É certo que esta comunidade se vê hoje assoberbada pela necessidade de legitimar os resultados perante sociedade (Martins, 2003b), por questões de “financiamento, prestação de contas, visibilidade, ensino”, mas é “esta sociedade que, no final, valida o seu trabalho” (Pinto & Zagalo, 2013: 190). Como diz Martins (2003b: 4), a universidade é mobilizada pelas “figuras de emancipação e superação histórica.” Quanto mais informados estiverem os profissionais e académicos, mais fácil será proceder em consciência, com um espírito crítico e socialmente responsável.

### **3. PERSPETIVAS DE INVESTIGAÇÃO FUTURA**

Considerando o que foi feito, há diversas vias de investigação que se apresentam como pertinentes e necessárias. Como afirmámos na alínea anterior, achamos útil desenvolver um vocabulário dos elementos narrativos e mediáticos básicos comuns a todos os *media*, para facilitar os estudos intermediáticos. É também necessário refinar a terminologia proposta e descrever melhor as diferentes formas de propagação, provendo e analisando em detalhe casos mais adequados. Algumas já foram discutidas largamente por outros autores, mas parece-nos

produtivo ver cada uma a esta nova luz, na perspectiva de vários *media* e contextos, em especial as menos discutidas. Quanto à expansão orgânica transmediática, é preciso investigar as formas de integração, “o *design*, escrita e estratégias retóricas narrativas e de jogo de alto nível que elas implicam” (Dena, 2009: 324), as “estratégias de expansão do mundo ficcional” e os “consumidores implícitos” que elas criam (Scolari, 2009: 601), ou seja, os trajetos de leitura preferenciais dos componentes do sistema, ou se os há, ou como eles são construídos pelo autor e reconstruídos pelo recetor. Como lembram Klastrop e Tosca (2013: 180/1), o recetor pode ser introduzido a um dado mundo ficcional pela narrativa original ou por uma adaptação ou extensão, algo que se aplica a - e é necessário investigar em - todas as formas de propagação.

Urge também investigar a receção das formas de propagação, em si e em comparação com as outras, como cada uma se processa na mente do recetor, os fatores que ele traz de fora do texto para o interpretar, e o papel da memória, como fazem Harvey (2012) e Mittell (2010). Serelle (2007: 89) diz que é necessária “reflexão sobre os aspectos constituintes dessa memória na cultura dos *media*”, ou “o que, especificamente, é adaptado, transformado e transmitido como memória ficcional.” Sabe-se ainda pouco sobre as reações das audiências à expansão transmediática (Evans, 2011: 16, 39), que extensões seguem, e como as entendem e avaliam. Urge saber quem são e como se comportam os consumidores de *transmedia* (Scolari, 2009: 601) e de outras formas propagativas, e os prosumidores, se são só jovens ou não, como se distribuem entre faixas etárias, géneros (Ito, 2003) e diferentes culturas (Apperley, 2007). No estudo da adaptação, apesar de mais antigo, também há muito poucos estudos de receção (Whelehan, 2002: 15; Leitch, 2008a: 76). É preciso perceber como as pessoas interpretam e avaliam adaptações de vários graus de proximidade ao original e níveis de qualidade percebida do original e da adaptação, os fatores que levam a essa perceção, e em outros percursos entre *media* para além de literatura a cinema. Muitos estudos extrapolam essa reação com base na sensibilidade do analista, e alguns são muito perspicazes, como os de Barthes e Eco, mas essas ideias são apenas conjecturas, que precisam de corroboração empírica. Sobretudo, é necessário que isso seja feito sem os juízos de valor habituais (e.g., Stam, 2000: 75).

Outra via que não foi possível desenvolver aqui, mas que é preciso investigar, sem os usais preconceitos e com base nas perceções dos criadores e recetores, é a especificidade dos diferentes *media*, o que cada um permite fazer melhor e como isso pode ser aproveitado para criar propagações que são instrutivas, bem moldadas para gerar os prazeres que a lógica que refletem pode promover, portanto, que não sejam percebidas como apenas uma forma de gerar



lucros. Hoje, dada a oferta disponível e a fragmentação da audiência, o mercado é cada vez mais competitivo. Para criarem conteúdos cativantes, os profissionais têm de saber usar cada *medium* da forma mais adequada e os vários *media* em conjunto, de decidir quais os que melhor se adequam à sua mensagem e estratégia (e.g., Zagalo, 2014a), porque, como dizem Desmond e Hawkes (2006: 38), eles “produzem sentido de forma diferente.” Isto é também importante nas expansões orgânicas transmediáticas, onde cada *medium* deve oferecer uma perspetiva ou modo de envolvimento com o mundo ficcional diferente (Jenkins, 2006: 95/6).

Aqui também não tivemos ocasião para nos debruçarmos sobre os diferentes modos de envolvimento com a história que geralmente acompanham a expansão transmediática, tanto os que contribuem para a expansão do mundo, como meios interativos, de comunicação “direta” com as personagens e extrações ficcionais, quanto o *branding* transmediático. Scolari (2013a: 261) nota que o *merchandising*, sendo um dos elementos que “gera mais receitas”, tem sido desprezado, ignorado ou relegado para a área do *marketing* pelos académicos durante anos, mas com as NT, “alguns investigadores assumiram que esse Darth Vader de plástico era, para além de uma fonte de receitas, uma peça textual que faz parte de um mundo narrativo.” Para Bryman (2004: 93), o *merchandising* gera uma reação emotiva e pode até ser mais atrativo do que a narrativa que visa promover, como sucedeu com o da série *South Park* no Reino Unido. Ele não expande o mundo, mas permite ao público criar os seus próprios significados, histórias e identidade, pelo que é preciso compreender como ele funciona a estes níveis.

Mais ainda, é importante explorar as produções dos fãs, saber as formas de propagação que preferem, se são realmente as paródias, cruzamentos e adaptações críticas ou há outros tipos comuns, perceber os valores ideológicos que refletem ou como jogam com os significados da corrente dominante. Para Scolari (2009: 601), isso importa porque o “conteúdo gerado pelo utilizador ocupa um papel central nas estratégias de expansão de mundos ficcionais.” Para Jenkins (2013: 35), o interesse de estudar este assunto está na forma como os fãs “tentam construir a sua cultura dentro das falhas e margens de textos em circulação comercial”.

O modelo proposto permite também, como alegámos já, realizar estudos históricos e sociológicos pertinentes, para identificar as formas de propagação mais apreciadas em certos tempos, espaços e culturas. Ao sermos capazes de destrinçar as formas, as fontes e os *media* preferenciais num dado contexto, muito pode ser inferido sobre ele: crenças, valores, modos de viver e pensar, espelhados na sua produção discursiva. Para Jenkins (2013: 35/6), devemos atentar às “particularidades de casos específicos de receção crítica, apropriação cultural e

prazer popular (...), pois são os pormenores da experiência vivida e não simplesmente as abstrações da teoria que esclarecem o processo de luta hegemónica.” Naremore (2000: 10) sublinha o interesse de “uma Sociologia que tome em consideração o aparato comercial, a audiência e a indústria cultural académica.” Bordwell (2006: 9/10) diz que os teóricos muitas vezes exageram a novidade de certas práticas porque “os nossos sistemas perceptuais e cognitivos são orientados para tomar muita coisa como garantida”, percebendo a menor variação como uma grande novidade; mas, “se queremos capturar as nuances da continuidade histórica, (...) as nossas intuições têm de ser testadas contra uma ampla gama de evidências.”

Uma última sugestão é que a expansão transmediática tem sido estudada sobretudo no âmbito da ficção, mas, como qualquer forma de propagação, ela pode ser aplicada à produção de outro tipo de narrativas, como a publicidade e o jornalismo. Dados os diferentes objetivos e quadros de referências destas narrativas, contudo, muito tem de ser reformulado, em especial as estratégias de construção de mundos no jornalismo, que se dedica (ou deveria ainda dedicar) a representar a verdade dos factos, o que limita as estratégias “criativas” que pode usar.

#### **4. ÚLTIMAS CONSIDERAÇÕES**

Todo o processo de adaptação é como uma dança circular ou de roda. As melhores histórias [*stories*] e lendas, as histórias [*histories*] e mistérios mais populares, serão constantemente contados e recontados, pondo todos os Dráculas a dançar no escuro à medida que as suas sinistras histórias são desfiadas (...), até qu’a batalha esteja perdida e ganha, até qu’a dança esteja acabada. Mas a questão é, ela nunca estará... (Welsh, 2007: xxv)

Com as tecnologias digitais e a convergência mediática, nascem novas formas de comunicar e de contar histórias, e também grandes expectativas e receios, refletidos no estudo dessas formas. As “tecnologias” são vistas como causadoras das mudanças. Alguns, como Martins (2011: 20/1; 2012: 55), defendem até que o quotidiano é controlado pela tecnologia, é marcado pelo “movimento de translação (...) da palavra para o número, do *logos* para o ícone, da ideia para a emoção, do uno para o múltiplo, enfim, das estrelas para o ecrã”. Os *media* elétricos, tanto os digitais como a televisão e o cinema, são consumidos através de ecrãs e estes são associados à imagem (Bolter & Grusin, 1999: 14; Pinto & Zagalo, 2013: 185). Teme-se, por isso, que a “palavra” (literatura), associada à razão e à verdade, seja substituída pela “imagem” (outros *media*), associada à emoção e à ilusão. As imagens são vistas como “idolátricas”: elas “atravessam-nos, seduzem-nos, alucinam-nos, esgazeiam-nos”, para Martins (2011: 75). Nos

ecrãs, teríamos “ligações frias”, uma “exacerbação dos sentimentos” e “desumanização”, que nos desarticulam “como cidadãos” (vide Martins, 2011: 17-9, 27). Para Baudrillard (1981: 10), as formas de representação deixaram de simular o real: elas geram “modelos de um real sem origem ou realidade: um hiper-real” ou “simulacro”. Estes argumentos vêm juntar-se aos da mobilização para o mercado. Martins (2002a: 87) diz que há uma “tirania da razão liberal, assente no mercado e na competitividade”. Para Rodrigues (2002: 188), o próprio ensino da comunicação visa formar profissionais capazes de manipular, através dos saberes técnicos, os *media* de forma a “obter lucros”. Jenkins (2006a: 118) nota ainda que a crescente produção paralela à volta de uma narrativa é vista por muitos como um “colapso do *storytelling*.”

Muitos destes receios são associados a *media* específicos, pelo que os teóricos da área da propagação, importando as teorias mais latas, se mantêm divididos na sua afiliação a uns ou outros. Os *media* são vistos como rivais, disputando o reconhecimento artístico e cultural. Supõe-se que os novos ameaçam “matar” os velhos e estes ripostam, alegando a inferioridade e “perigos” dos novos (para a democracia, a arte, a capacidade crítica, etc.) (vide e.g., Murray, 1997: 17/8, 273; Bolter & Grusin, 1999: 48; Carlón & Scolari, 2009: 9). Mas, como diz Gitelman (2006: 1), “todos os *media* foram um dia novos.” Estas “vertigens” (Martins, 2010: 269) não surgem com os *media* digitais, nem com os elétricos, mas sempre que surge um meio novo, que é visto como uma ameaça: hoje, teme-se que os *media* digitais matem o cinema, a televisão, a rádio e o livro, como se temia que a televisão matasse a rádio e o cinema, que o cinema matasse a literatura, e até que a escrita matasse a palavra oral (e.g., Forster, 1977 [1927]: 151; Ryan, 2004: 30). A escrita é recebida com ceticismo, porque “aprisiona” a palavra falada, é preciso decifrá-la (McLuhan, 2008 [1964]: 95). Como diz Cartmell (2012: 1), Platão “expressou horror sobre a invenção da escrita por medo que ela destruísse a arte da memória.” Isto sucede também com as formas narrativas. Para Carlón e Scolari (2009: 10), o “discurso extintionista não perdoa géneros nem espécies”. Segundo Murray (1997: 273), “considerou-se um dia que Shakespeare e Jane Austen trabalhavam em formatos menos legítimos do que os usados por Ésquilo e Homero.” McLuhan (2008 [1964]: 95/6) diz que as tecnologias elétricas assustam porque ameaçam o domínio da escrita; é talvez por isso que “as pessoas altamente letradas tendem a sentir dificuldades em examinar esta questão sem mergulhar num pânico moral.” Ora, como vimos, contra todas as expectativas, os velhos *media* não foram substituídos, apesar de terem tido de se adaptar (e.g., Rosengren, 2006: 1; Ryan, 2004: 30; Jenkins, 2006a: 13/4). Carlón e Scolari (2009: 7) dizem que, “assim que algum sacerdote proclama a [sua]

extrema-unção, o ecrã de televisor acende-se e alcança audiências globais insólitas, as páginas de livros e jornais são lidas com mais atenção, os espectadores correm a comprar bilhetes para a estreia mundial de *Batman...*”. A ideia de que a palavra foi substituída pela imagem, em especial, é desfasada da realidade. Em primeiro lugar, já McLuhan (2008 [1964]: 95) diz que “existe mais material impresso e escrito do que alguma vez existiu no passado...”. Hoje, são publicados cada vez mais livros, jornais e revistas e, mesmo não contando os digitais, os livros em papel são vendidos até em supermercados e estações de correios. Em segundo lugar, a palavra continua a ser considerada o modo de expressão mais eficaz para contar histórias (Ryan, 2004: 10) ou para registar o conhecimento (Zagalo, 2014a: 11). Para nós, ela é sobretudo muito versátil, ideal para expressar o *pensamento humano*. Barthes (1977: 38) diz que:

Hoje, ao nível das comunicações de massas, parece que a mensagem linguística está de facto presente em cada imagem: como título, legenda, acompanhando artigos de imprensa, diálogos de filmes, balões de banda desenhada. O que mostra que não é muito rigoroso falar de uma civilização da imagem. Estamos ainda, e mais do que nunca, numa civilização da escrita...

Como diz Ong (2005 [1982]: 132/3), os “aparelhos eletrónicos” estão também a “produzir livros” e artigos, mas “falados”; assim, o “novo medium (...) reforça o velho”, ainda que o transforme. O cinema e a televisão usam a palavra. A rádio é palavra e som, sem imagem, como o *podcast*. Mas, na rede, a palavra é dominante: os sítios têm muitas vezes mais texto que imagem, um motor de busca funciona através de *palavras* chave, e os *posts* nas redes sociais, as SMS e os emails, podendo anexar imagens e sons, são baseados na escrita. Como diz Zagalo (2014a: 10/1), “a ideia de que estas gerações não precisam do texto, ou não gostam do texto, é simplista e mesmo desfasada da realidade”; a prova disso é a Wikipédia, que encarna o “próprio conceito da internet” e é baseada em textos. Durand (1998: 232) sustenta que o século XX instaura a “civilização da imagem”, mas essa imagem não é a técnica, e sim o imaginário.

A questão é que até um lápis é uma tecnologia, um dispositivo que o ser humano criou para funcionar como extensão do seu corpo (McLuhan, 2008 [1964]). É claro que as funções digitais são mais complexas e sobretudo automáticas, o que oculta o seu modo de funcionamento, mas o que o utilizador percebe não são zeros e uns (e.g., Ryan, 1991: 9), e sim informação. O computador não é inimigo da escrita, mas o resultado do esforço técnico e científico que ela própria possibilitou (e.g., Murray, 1997: 8). Os *media* digitais não se criaram a si mesmos, são, sim, o resultado das necessidades culturais (Bolter & Grusin, 1999: 19). E, como diz Jenkins (2003: par. 4), os utilizadores de computadores consomem mais *media* tradicionais. A ideia de que os meios tecnológicos esfriam as relações humanas (e.g., Martins,

2011: 17) e originam o simulacro (Baudrillard, 1981) pode ser rebatida com a de que é a imprensa escrita que separa o escritor do leitor e fixa “as palavras no espaço”, reificando-as e tornando-as mercadorias, num processo mecânico, feito “pelas máquinas (...). Este é um mundo insistente de factos frios, não-humanos” (Ong, 2005 [1982]: 116, 120).

Ainda assim, todos os *media* podem veicular a razão tanto quanto a emoção, verdade e mentira, igualdade e exclusão, dependendo da vontade de quem os usa. Eles podem ser usados de forma criativa, construtiva e informativa, ou não. Apesar de cada um ter as suas preferências, o público em geral (e cada vez mais produtores) usa vários meios, como aliados e não como rivais (Evans, 2011: 176). Para Pratten (2011: 3), “nós contamos histórias através de múltiplos *media* porque nenhum *medium* singular satisfaz a nossa curiosidade ou o nosso estilo de vida.” McCloud (1994: 194) diz que todos eles “são um subproduto da nossa triste incapacidade de comunicar diretamente de mente para mente.” A atividade dos fãs revela um repúdio da hierarquização entre *media* e do gosto definido pelas elites artísticas, profissionais e académicas (Jenkins, 2013: 17). Ela prova que a cultura se espraia por todos os *media* e conteúdos. Bolter e Grusin (1999: 50) dizem que nenhum meio atinge um “estado de transcendência”, pois todos funcionam “numa dialética constante”. Scolari (2008: 25) substitui, por isso, a metáfora da comunicação como projétil pela do “ecossistema”, “um conjunto de intercâmbios, hibridações e mediações dentro de um entorno onde confluem tecnologias, discursos e culturas.”

A própria existência de propagações de histórias, em particular as transmediáticas, que usam vários *media* de forma coordenada e calculada, é prova disso. Para Dena (2009: 331), o *transmedia* demonstra que todos os *media* “podem efetivamente funcionar juntos apesar das suas diferenças.” Para Scolari (2013a: 304), este é “um dos campos onde mais se está a pôr à prova a conformação futura do ecossistema mediático”, porque a comunicação “tenderá cada vez mais a ser *transmedia*.” O próprio surgimento de formas narrativas complexas comprova que as alegações de que o *merchandising* no cinema daria origem a um colapso do *storytelling* estavam erradas (Jenkins, 2006a: 118). O que se verifica é exatamente o contrário.

Esse intercâmbio entre *media* sempre existiu, mas é agora mais público e visível, porque o formato digital e a ligação em rede facilitam o fluxo de conteúdos. Percebemos, assim, que as obras não são fechadas e definitivas como nos habituámos a pensar, e que as próprias noções de autor e original são valores recentes, que estão a ser debatidos (e.g., Thompson, 2003: 76; Stam, 2005: 13). É por isso que as dinâmicas transmediáticas são difíceis de conceber para os académicos que ainda se regem pela ideia de obra definitiva e fechada, em si mesma ou num

*medium* (Ruppel, 2006: 185). A propagação desestabiliza a ideia de autoridade da fonte, e os limites entre *media* (Hutcheon, 2006: 174; Serelle, 2007: 89). As sagas, séries contínuas e prequelas contrariam a noção de encerramento das estruturas clássicas (Abbott 2008: 57). Hoje, volta-se, de certo modo, à fluidez intertextual das narrativas míticas ancestrais ou da Idade Média, mas, como diz Saint-Gelais (2011: 36/7), os seres ficcionais “circulam hoje numa sociedade que reconhece, e privilegia ainda largamente, as noções de obra e de autor.”

Assim que uma história se estabelece no imaginário coletivo, ela liberta-se do texto e do *medium* em que foi criada, dos significantes, e torna-se mito, objeto de culto (e.g., Eco, 1995: 133; Klein, 1981: 12/3): não é mais um livro ou filme, mas uma entidade mental transversal, um significado (e.g., Klastrop e Tosca, 2004: 4; Gaudreault & Marion, 2004: 62; Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 17). É por isso que as histórias circulam continuamente entre textos, *media* e práticas quotidianas, “porque adquiriram direito de cidadania no mundo real e se libertaram da história que as criou” (Eco, 1995: 132), porque “de algum modo se desligaram da linguagem e, como os heróis das lendas populares, atingiram uma vida mítica própria” (Bluestone, 1957: 62). Para Barthes (1999 [1957]: 181/2), “qualquer objeto do mundo pode passar de uma existência fechada, muda, a um estado oral, aberto à apropriação da sociedade”, porque nada proíbe que ele seja “investido (...) de um *uso* social que se acrescenta à pura matéria.”

Mas, se as histórias se propagam, é porque são consideradas grandes histórias ou grandes obras (de arte) (e.g., Parrill, 2002: 3; Sanders, 2006: 9). Evans (2011: 11-3) nota que as séries de televisão que são transmediadas são as que têm o estatuto de “qualidade”, devido à “sensação de distinção, de serem ‘melhores’ do que a ração televisiva regular”. Certamente, a qualidade é subjetiva, mas as ficções que se propagam, dando origem a supersistemas, são as que reúnem o consenso de uma comunidade, que vivem no seu imaginário e representam algo essencial para ela: princípios, hábitos, crenças ou ideias que ela valoriza, com que se identifica e que quer visitar (Jenkins, 2013: 34; Hutcheon, 2006: 176; Moraru, 2001: 3/4). Para Moraru (2001: 8), as histórias míticas são as que “representam as nossas lendas, literalmente, os textos fundadores que, etimologicamente, devemos *ler*. Elas literalmente *contam*-nos. Elas contam(-nos) quem somos e como nos tornamos quem somos. Assim, re-narrá-las (...) é assunto sério.”

Mais ainda, propagá-las, é mantê-las vivas. Por muito que apreciemos reler uma mesma obra, se não pudermos trazer a história continuamente de volta à memória, esquecemo-la: ela morre. Jenkins, Ford e Green (2013: 1) descrevem a cultura da convergência justamente assim: “se não se propaga, está morto.” Mas isto sempre foi assim. Acusadas de usurpar a obra inicial,

são as propagações sucessivas que mantêm um mundo ficcional ativo na memória cultural, que lhe dão o estatuto de mito e estendem a sua influência (e.g., Moraru, 2001: 3/4; Sanders, 2006: 25). Os textos e produtos derivados dão à narrativa base uma “vida depois da morte” (Bordwell, 2006: 3; Stam, 2000: 66), mantêm as obras ou histórias vivas (e.g., Gray, 2010: 123). É isso que motiva a sua produção e consumo (e.g., Gray, 2010: 131; Saint-Gelais, 2011: 381/2). Como vimos, a produção de uma adaptação em regra aumenta a venda do original (e.g., Bazin, 2000 [1948]: 22; Thompson, 2003: 77; Hutcheon, 2006: 90), e mesmo os fenómenos de culto à volta da obra e do autor originais (Parrill, 2002: 8). Alguns produtores resistem à apropriação das suas histórias, mas, como diz Scolari (2013a: 291), “a invisibilidade de uma obra é muito mais grave que a violação dos direitos de autor”, porque, com cada apropriação, o “mundo-marca” “aumenta o seu capital simbólico”. Leitch (2007: 16) defende até que, para “revitalizar o estudo da adaptação”, é preciso substituir a ideia de que “os textos fonte não podem ser reescritos”, pela de que eles “têm de ser reescritos”.

Mas, vivo, bem entendido, significa movente. Como ensina a Teoria da Evolução, para se manter vivo, um organismo tem de *mudar*, de se adaptar ao ambiente. Do mesmo modo, se o mundo muda, uma história tem de mudar para continuar a representar algo importante para a audiência, apesar de manter os elementos essenciais e distintivos. A forma como as histórias progridem numa sociedade, tal como o mito, segundo Durand (1998: 167, 44/5), “não é mecânica, estereotipada”, antes funciona por “aproximações sucessivas”, numa “progressão semântica” que é justamente o que as mantêm vivas. Para Durand (1998: 81, 231), a capacidade simbólica determina que as figuras que “tecem” o imaginário “podem ser, inesgotavelmente (...), ‘interpretadas’, traduzidas (e mesmo por vezes traídas) sem que o sentido se esgote”; é isso que “acrescenta ao banal significante os significados, o apelo do sentido.”

Vários autores se têm interrogado sobre o que torna uma obra objeto de culto (e.g., Eco, 1985; Fiske, 1998: 103ss). Para além de a história expressar ideias básicas para quem a adota, o texto em si deve dar ao recetor (e a novos autores) o que fazer: deve ter falhas, ambiguidade, enigmas ou pontas soltas que ativem a imaginação (e.g., Iser, 1980: 51; Bruner, 1986: 25/6), deixem o leitor curioso por saber mais, descobrir a solução e as relações com outras obras, para demonstrar a sua competência intertextual (Eco, 1985: 12; Carroll, 1989: 243/4); são as que abrem espaço para novas histórias (e.g., Gray, 2010: 131). A obra deve ser apropriável (e.g., Hutcheon 2006: 91), ter elementos destacáveis (frases, imagens, ideias, brincadeiras) que possam ser apropriados pelos fãs e aplicados à sua vida, de forma que eles “se reconheçam

mutuamente através de uma competência comum” (Eco, 1985: 3). Como diz Fiske (1998: 103/4), com base nas noções de Barthes, para se tornar cultura popular, um texto “deve ser *produtível*”: deve ser fácil de ler (lisível), mas deixar que o leitor o complete e escreva (escritível); estes são textos que fogem do “controle” do autor e “se tornam indisciplinados”.

Acima de tudo, são as audiências que movem a propagação. Os produtores propagam as histórias *que têm sucesso*, isto é, que agradam ao público, pelo que é ele que escolhe, de entre a vasta oferta disponível, as que são propagadas (e.g., Pratten, 2011: 3; Bolin, 2007: 246) e, mais ainda, pelas suas expectativas, *como* são propagadas, “o que é aceitável e o que é inaceitável” (Abbott, 2008: 125). Os fãs em especial querem pesquisar e consumir as histórias e produtos derivados, como diz Pratten (2011: 70), para “mostrar a sua afiliação ao conteúdo”, “discutir e partilhar as suas experiências com outros” e motivá-los a conhecer a história. Essa discussão pública gera “*hype*” (Gray, 2010: 4/5) continuado, “falatório”, que mantém o mundo ficcional na memória popular. Para nós, nenhum limite textual ou legal pode conter a imaginação e o sentido de propriedade sobre as histórias que amamos e ajudamos a construir (mental e economicamente). Como diz Fiske (1998: 104/5), a “força hegemónica pode ser exercida apenas se as pessoas optam por ler os textos que a corporizam, e elas optarão apenas por aqueles textos que oferecem oportunidades de resistir-lhe, evadi-la ou escandalizá-la...”.

Este poder da audiência também é coisa antiga. A diferença é que, hoje, com o computador, o público tem ferramentas para criar as suas propagações e, com a ligação em rede, a sua participação, outrora silenciosa e dispersa (Certeau, 1988: xviii), torna-se pública, “ruidosa” e comunal (Jenkins, 2006a: 19), o que lhe dá um poder inusitado. Scolari (2013a: 85, 223, 293) lembra que os fãs e prosumidores são um “sector minoritário da audiência” e são, por isso, muitas vezes desprezados pelos produtores, mas “sem prosumidores não há NT”: “os mundos narrativos mantêm-se semiótica e comercialmente vivos graças à atividade dos seguidores mais fiéis”, que são os seus principais “evangelizadores” ou “militantes”. Scolari (2013a: 122) nota até que os fãs podem fazer frente - e ganhar - a gigantes como a Warner Bros., como aconteceu na *Potter War Campaign*, quando impuseram o seu direito a apropriar as histórias de Harry Potter. Como diz Jenkins (2006a: 4), “o consumo tornou-se um processo coletivo.” Assim, as audiências adquirem um poder ainda maior para moldar a propagação e a própria paisagem mediática (Jenkins, 2006a: 8; Jenkins, Ford & Green, 2013: 1/2).

Ora, dada a imensidão de narrativas disponíveis, a única forma de tornar as expansões transmediáticas exequíveis é através de novas produções que vão atrás das audiências e



incitando-as a disseminar a história e a apropriá-la (e.g., Scolari, 2013a: 49; Bernardo, 2011: 6; Klastруп & Tosca, 2013: 180). No caso de *Star Wars*, Jenkins (2006a: 131) diz que

A circulação generalizada de produtos comerciais (...) colocou recursos nas mãos de uma geração de cineastas emergentes (...) [que] cresceram a vestir-se de Darth Vader para o Halloween, a dormir em lençóis da Princesa Leia, a lutar com sabres de luz de plástico, e a brincar com figuras de ação de Boba Fett. O *Star Wars* tornou-se a sua 'lenda', e agora eles estão determinados a refazê-la nos seus próprios termos.

Segundo Bryman (2004: 99, 81), os consumidores acham o *merchandising* abusivo, mas esperam cada vez mais poder comprá-lo e “podem até ficar desapontadas” se não o puderem fazer. A relação emocional que criamos com esses artigos (e que a sua visão como meros estratagemas comerciais ignora) está talvez ligada ao facto de os usarmos para construir as nossas histórias, o que é prazeroso em si e ajuda a instituir e manter as personagens e mundos na mente e no coração, e no imaginário coletivo. Como diz Saint-Gelais (2011: 381/2), a “emancipação transficcional” da personagem “depende também da sua reverberação no seio do rumor social (das conversas às caricaturas, das publicidades às fantasias de *Halloween*) que estenderá o seu espaço discursivo ou semiótico...”. Ito (2003: 4) diz que *media mixes* como *Pokémon* e *Yugioh* têm sucesso porque “convidam as crianças a colecionar, adquirir, recombinar e encenar histórias dentro das suas redes de pares...”. Isto sucede mesmo que as propagações sejam críticas (e.g., Sanders, 2006: 22) , “más” ou “infiéis”. É por isso que alguns produtores assumem uma postura dupla: oficialmente, protegem a propriedade, mas permitem as práticas “subversivas” do público porque sabem que elas mantêm o mundo ficcional ativo (e.g., Ito, 2003: 9), podendo até incluir obras de ficção fã no cânone (Long, 2007: 34/5).

Dizer que as propagações deformam ou desvirtuam o original é desajustado, porque elas não mexem na obra em si, que está já fixada (Saint-Gelais, 2011: 312). O que pode, de facto, acontecer, é que elas mudem a forma como *interpretamos* ou *avaliamos* essa obra, mas isso só acontece se elas forem mais persuasivas do que o próprio original. O sentido não se fragmenta com as novas versões, porque ele funciona por acumulação, acrescentando novas camadas de significados. Mas, os produtos derivados de narrativas e jogos também contribuem para o seu sentido (e.g., Abbott, 2008: 31; Gray, 2010: 118; Scolari, 2013b: 16/7). Os produtos promocionais podem ser vistos, como diz Gray (2010: 3), como “um incómodo”, mas as nossas “decisões sobre o que ver, o que não ver, e *como* ver são frequentemente tomadas enquanto consumimos *hype*, *sinergia* e *promos*”. Mais ainda, os paratextos podem ser mais apreciados do que o produto primário, ou indiscerníveis dele, ou até “com o tempo *tornar-se o texto*” (Gray,

2010: 45/6). Saldre e Torop (2012: 31) dizem que, por vezes, “é praticamente impossível distinguir que aspetos do todo mental têm origem em que subtexto particular.”

A memória cultural organiza-se, assim, grosseiramente (porque os conjuntos não são fixos e os significados são muitas vezes contraditórios), à volta de certas personagens, histórias e mundos ficcionais, em *supersistemas de ficção*, que vão evoluindo, incluindo novas produções, esquecendo certos elementos ou obras e salientando outros. Serelle (2007: 87, 89) diz que a memória ficcional acumula dados tanto do texto fonte, como de adaptações anteriores, de sistemas semióticos diversos, num “*modus operandi* caraterizado por processos contínuos de *passagem*, (...) de transferência de unidades culturais.” Isto leva à visão “cinética da adaptação e da apropriação”, como um processo contínuo, de que fala Sanders (2006: 24). Mittell (2015: 262) diz que as séries de televisão “não são tratadas como obras isoladas, autocontidas, nem pelos seus criadores nem pelos seus fãs mas antes existem numa paisagem mediática” onde todas as produções fazem “parte do fluxo intertextual”. As produções sobre um mundo existem numa rede em constante evolução (Scolari, 2013a: 124). Para vingarem e terem sucesso, os produtores têm de aceitar a realidade da propagação e valorizar as trocas com a audiência (Hanson, 2003: 9; Bernardo, 2011: 7; Jenkins, Ford & Green, 2013: xii).

Por outro lado, esta visão da atividade e do poder do público é entusiástica, e precisa de ser refreada com a constatação de que o pluralismo e o fortalecimento do público e das minorias nem sempre são conseguidos (e.g., Ibrus & Scolari, 2012: 9). Como diz Aarseth (1997: 165-7), um leitor não se torna uma “voz social que se faz ouvir” só por usar os *media* interativos, porque um *medium* nunca é “democrático em si mesmo”. A indústria obedece de facto à “razão liberal” (Martins, 2002a: 116), mais interessada em obter lucro através de estratégias fáceis e ocas do que na mensagem que passam ou na qualidade das obras. Mais ainda, há hoje uma superabundância de informação, de produção mediática em geral e de histórias em particular, distribuída através da Internet e de todos os outros *media* (e.g., Manovich, 2001: 35; Bernardo, 2011: 144; Pratten, 2011: 3; Scolari, 2013a: 223). Aarseth (1997: 97) diz que vivemos em “tempos infestados de *media*” e, Scolari (2013a: 219), que “corremos o risco de sofrer de infociação mórbida”. Para além de haver uma infinidade de *media* e fornecedores a debitar conteúdos continuamente, podemos aceder aos já distribuídos e aos dos utilizadores, muitos deles produzidos sem cuidado e ponderação. Esta abundância estimula uma ânsia de consumir rapidamente, para passar ao objeto seguinte, o que implica a velocidade: não se para para apreciar cada um com calma. Como diz Martins (2003a: 4), o quotidiano é “transformado na

presa fácil de uma transcrição ruidosa e incessante” e há uma “‘fantasmagoria’ do novo, do inédito”, que logo é feito velho. Sob a égide da velocidade, e sem “um fundamento sólido, um território conhecido e uma identidade estável”, andamos “desassossegados” (Martins, 2010: 267). Para Zagalo (2014c: par. 1), “sentimos que o tempo nos foge”. Por isso, fala-se de uma crise da cultura ou de sentido (e.g., Martins, 2011: 20/1; Murray, 1997: 274). Concordamos com Martins (2011: 27) quando diz que, hoje, vivemos em contínua “excitação, efervescência, espetáculo, euforia”, mas não cremos que isto se aplica a toda a experiência, nem que ela se “esgota” em simulacro e emoções. Se é certo que o sensacionalismo e espetáculo anestesiam a razão, isso sempre aconteceu, embora por outros meios (a religião, a política). Por outro lado, parece-nos inegável que o público atual é mais crítico e interventivo do que nunca. Para nós, não há crise *de sentido*, ou melhor, não há falta: há, sim, um excesso de sentido, que é paralisante, porque há tanta informação que não conseguimos processá-la. Mais ainda, isso favorece os produtos fáceis, superficiais e de baixa qualidade. Mas, a cultura popular evolui sempre num clima de tensão e negociação (Certeau, 1988: xvii; Fiske, 1998: 56). A lógica do fluxo, como diz Martins (2012: 51), tende “a desenvolver-se na tensão entre equilíbrio e desequilíbrio”.

Como diz Certeau (1988: xvii), os consumidores não são um grupo homogêneo. Alguns não têm ainda acesso aos meios de produção, pesquisa e distribuição massiva ou competências para os usar, em particular em contextos e países desfavorecidos (e.g., Jenkins, 2006a: 114; Apperley, 2007). Muitos não têm conhecimentos suficientes para identificar e compreender relações entre obras (Carroll, 1989: 247). Mais ainda, nem todos querem participar tão ativamente (e.g., Pratten, 2011: 70; Jenkins, 2013: 22). As narrativas complexas, altamente intertextuais ou transmediáticas não agradam a toda a gente (Carroll, 1989: 247; Mittell, 2015: 290/1). Muitos evitam-nas “por medo dos compromissos de tempo e necessidade de ‘trabalho de casa’” quando o que procuram é uma experiência relaxante (Mittell, 2015: 291) e semi-atenta (Jenkins, 2006a: 243/4). Muitos não têm interesse ou disponibilidade mental e de tempo para o fazer. Os que estão dispostos ao consumo mais ativo são uma minoria (e.g., Bordwell, 2009b: par. 33; Phillips, 2012: 104; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 2/3; Mittell, 2015: 8).

Ainda assim, as audiências estão cada vez mais ativas, seletivas e capazes de seguir narrativas complexas (e.g., Jenkins, 2003; Bernardo, 2011: 139/40), apreciam e esperam ter experiências mais envolventes, integradas e transmediáticas, e estão cada vez mais dispostas a participar (e.g., Phillips, 2012: 6; Zagalo & Barker, 2006: 170; Jenkins, 2006a: 257). As séries televisivas complexas, por exemplo, estão a ter cada vez mais sucesso, por vezes até a suplantar

(criativa e economicamente) as séries e filmes tradicionais (Zagalo & Barker, 2006: 170, 178; Mittell, 2015: 1/2). O público mais ativo é o jovem, nascido numa era em que os *media* digitais e as narrativas complexas e transmediáticas já existem, mas é possível que, à medida que crescem, mantenham essa forma de consumo, fazendo o segmento crescer (Jenkins, 2003: par. 4, 2006a: 244; Thompson, 2003: 79; Dena, 2009: 330; Evans, 2011: 180; Bernardo, 2011: 6, 141; Ibrus & Scolari, 2012: 9). Na nossa opinião, dado o elevado esforço que exige, o consumo forense será sempre mais atrativo para os jovens, que têm mais tempo e motivação, porque as histórias permitem-lhes explorar a sua identidade, que está a ser formada. É, assim, provável que os dois modelos continuem a coexistir, mas o consumo mais ativo tenderá a crescer.

Neste momento, as equipas e profissionais que participam na produção de uma expansão integrada ou orgânica transmediática ainda não colaboram como deviam: apesar de as condições estarem reunidas, as equipas ainda tendem a competir, e não têm uma “linguagem comum ou visão que as unifique” (Jenkins, 2003: par. 5, 2006a: 107). Mas, a estratégia está ainda num “período de experimentação e inovação” (Jenkins, 2011: par. 35), a amadurecer (e.g., Phillips, 2012: xi; Scolari, 2013a: 79). Murray (1997: 28/9, 103) lembra que todas as artes nascem imaturas, até o romance começa por imitar as técnicas das artes anteriores, até desenvolver as suas convenções; parte do trabalho inicial num novo *medium* é entender a “fronteira entre o mundo representacional e o mundo atual”. É isso que ocorre no cinema (Phillips, 2012: 10), quando os espectadores fogem com medo de serem atropelados pelo comboio, nos “extravagantes videojogos e emaranhados sítios na rede” (Murray, 1997: 28), e nas narrativas transmediáticas. Tanto os novos *media* como as novas formas narrativas reclamam novas técnicas e convenções, e têm de ter tempo para as aperfeiçoar (e.g., Miller, 2008: 19, 28; Zagalo, 2009a: 19/20). Nem todos terão de o fazer, mas, no contexto atual, é cada vez mais essencial, para se ter sucesso, operar de forma transmediática (Scolari, 2013a: 304; Campalans, Renó & Gosciola, 2014: 1). Alguns (e.g., Bordwell, 2009b) ainda veem esta lógica como um fardo, mas outros já tiram proveito dela, e as novas gerações vê-la-ão como algo natural (Long, 2007: 151; Dena, 2009: 330/1; Jenkins, 2003), como um meio (entre outros) de dar asas à criatividade, e não apenas como uma exigência comercial.

Quanto ao público, ele precisa, mais do que de saber ler e escrever, de desenvolver competências transmediáticas: de aprender a interpretar as novas formas narrativas, relações e influências intertextuais e intermediáticas, a perceber como o sentido é construído, e a julgar e avaliar os objetos, tanto ao nível estético como ao dos valores que eles expressam, de forma

crítica; os recetores precisam de aprender a usar os *media*, os novos em particular, para expressar a sua opinião e criatividade, e tornar-se, assim, agentes culturais, capazes de defender os seus interesses (e.g., Kinder, 1991: 46; Whelehan, 2002: 19). Jenkins (2006a: 259) diz que

Mais foco é colocado nos perigos de manipulação do que nas possibilidades de participação, em restringir o acesso – desligar a televisão, dizer não à Nintendo, do que em expandir competências no uso dos *media* para os próprios fins, reescrevendo as histórias nucleares que a nossa cultura nos deu. Uma das formas como podemos moldar o futuro da cultura mediática é resistindo a abordagens tão desempoderadoras à educação para a literacia mediática.

Leitch (2008a: 76) diz que, explorando a literacia mediática e ajudando os estudantes a ler e escrever eficazmente em vários sistemas de expressão, os estudos da adaptação poderão “ter sucesso onde os estudos literários têm cada vez mais falhado.” O consumo de expansões transmediáticas exige que o recetor exercite as competências transmediáticas e capacidade crítica; unido em comunidades, ele aprende a expor a sua opinião, a argumentar teorias e negociar significados; para produzir as suas criações, tem de treinar capacidades criativas e de distribuição mediática (e.g., Ibrus & Scolari, 2012: 9). As formas narrativas transmediáticas e complexas exigem “um modo analítico de visionamento” para descodificar os procedimentos que caracterizam cada modo de expressão e permitem apreciar as histórias através deles (Mittell, 2006: 39; 2009: 21). Para Scolari (2009: 590), “as práticas *transmedia* são baseadas em e ao mesmo tempo promovem a multiliteracia, que é a capacidade de interpretar discursos de diferentes *media* e linguagens.” Thomas (2008: x) chama-lhe “transliteracia”: ser capaz de “ler, escrever e interagir através de uma variedade de plataformas, ferramentas e *media*”. Mas, as transformações paródicas e críticas também exigem sentido crítico e a compreensão de relações complexas entre textos, que devem ser conhecidos para se poder compará-los, e o seu contexto; a adaptação próxima pode também treinar essas capacidades (Şahin & Raw, 2010: 73), o que é especialmente provável, curiosamente, quando a adaptação é considerada “má” ou “infiel”.

A cultura popular atual valoriza muito o entretenimento, a ficção e a sua contínua reciclagem. Para Zagalo (2009a: 207), “as indústrias culturais (...) movimentam anualmente biliões de dólares e geram não apenas emprego altamente qualificado mas inovação.” Mas, como diz Hutcheon (2006: 177), “no trabalhar da imaginação humana, a adaptação é a norma, não a exceção.” Mudou a forma como o fazemos, mas não *o que* fazemos. Pessoas diferentes gostam de narrativas diferentes, em *media*, de géneros e sobre temas diversos. Desde que nasce até que morre, desde tempos imemoriais, todo o ser humano se sente fascinado por histórias e a sua vida quotidiana está imersa em narrativas de todo o tipo, ficcionais e factuais

(e.g., Barthes, 1976 [1966]: 19/20; Abbott, 2008: xii; Hogan, 2008: 13; Boyd, 2009: 1ss). Esta compulsão nem sempre é consciente, porque a vida “está tão entrelaçada em histórias que estamos completamente dessensibilizados ao seu poder feiticeiro” (Gottschall, 2012: 1). Durand (1993 [1964]: 23ss; 1998: 47-53, 232) explica que o imaginário foi ostracizado durante séculos, acusado de promover a ilusão e as emoções e de adormecer a razão, mas hoje emerge em todas as disciplinas, e instaura “o mito mais vital do século XX: o mito da supremacia e da universalidade antropológica da arte.” Mas, esta compulsão não é alienante: é um processo profundamente humano, uma necessidade natural: a de *sonhar*. Durand (1993 [1964]: 7) explica que a mente humana tem duas formas de conceber o mundo: a *ciência* representa-o de forma direta, como se apresenta aos sentidos, enquanto o *mito* o faz de forma indireta, pois o seu objeto não é apreensível pelos sentidos, tem de ser “*re-presentado*” pelo símbolo. O domínio da arte, da fantasia, da sensibilidade e das emoções é uma necessidade natural do ser humano, sem a qual ele se torna uma máquina e, aí sim, perde a sua Humanidade. Para Durand (1993 [1964]: 75, 94), como para nós, a imaginação simbólica é necessária porque é um “fator *geral* de equilíbrio psicossocial”; aliás, há “sociedades sem investigadores científicos (...), mas não sociedades sem poetas (...). Porque a desmistificação total equivaleria a anular os valores da vida perante a verificação brutal da nossa mortalidade.” A ciência e a imaginação são duas faces da mesma moeda, que têm funções vitais na vida humana, e não podem ser desprezadas.

Para nós, “os *media*” não devem ser hierarquizados porque eles não são agentes, mas ferramentas inertes (ainda que com uma configuração própria) na mão de quem os usa. Quem os controla - tanto o produtor como o consumidor - pode fazer o que entender. Como diz Murray (1997: 273/4), as histórias “podem todas ir desde o fraco e sensacionalista ao desolador e iluminador.” Para Martins (2011: 111), os *media* refletem-nos e, tal como dizem “a crise desta época, o seu mal-estar e a sua melancolia”, são também os meios para a superar, porque não podem “deixar de figurar o horizonte de uma comunidade partilhada, que sonhe com a redenção do humano, no combate por uma ‘democracia a vir’”. Martins (2011: 75) assume que nos identificamos com as imagens tecnológicas, porque “trata-se da legião de imagens que nos constitui, trata-se da multiplicidade de que somos feitos”. E ela está patente em *todas* as artes e formas mediáticas. Para McLuhan (2008 [1964]: 300, 296), tanto o cinema como a literatura “propiciam uma libertação, profundamente desejada, do mundo mecânico e sua crescente estandardização e uniformidade” em função de um “mundo interior de sonhos e de fantasia”.

Se pode ser dito que há, hoje, um excesso de histórias, pode também dizer-se que a

propagação é em si um retorno, uma forma de “releitura” (Barthes, 1970: 22/3). A propagação permite-nos explorar as implicações das histórias, ponderar sobre os seus significados e os valores que (re)afirmam, rever as histórias do passado e o passado nessas histórias, avaliar a sua ligação à nossa vida e ao presente. A propagação permite-nos “escavar” (Mittell, 2015: 288) um mundo ficcional, não o tomar pela rama, mas refletir sobre ele, explorá-lo em profundidade. Mais ainda, todas as histórias veiculam (voluntária ou involuntariamente) valores e lições de vida. Rever uma história é revê-los, para os suportar ou transformar. Lyotard (1989 [1979]) postula o fim das grandes narrativas (sociais, legitimadoras do saber). Martins (2003a: 5) vai mais longe e “formul[a] a hipótese do fim de toda a narrativa, uma vez que a nossa situação é a de nos encontrarmos 'alienados' da nossa temporalidade”, da nossa condição histórica. Para nós, pode ter acabado a era das narrativas sociais totalizantes (se é que acabou, porque a cada passo surge uma nova), mas as histórias ficcionais e a sua propagação provam que a necessidade narrativa continua tão forte como sempre foi. Mais ainda, pela sua natureza temporal essencial, as histórias são justamente um encontro com a temporalidade. Como diz Ong (2005 [1982]: 138), “desenvolver uma linha de história é uma forma de lidar com este fluxo [do tempo].” A narrativa é especialmente propensa à reflexão ontológica e escatológica (e.g., Prince, 1982: 153; Zagalo, 2009a: 74/5). Claro que o tempo da ficção não é factual, não é *o do nosso* mundo, mas é também *nosso* porque, ainda que indiretamente, é a nós que as narrativas dizem.

As histórias ficcionais, tantas vezes desvalorizadas como mero entretenimento, são um dos principais instrumentos como tomamos consciência do mundo, como estruturamos a nossa experiência e formamos a nossa identidade individual e grupal (e.g., Cohen, 2001: 246, 249; Abbott, 2008: 211; Jenkins, 2006a: 118; Ryan, 2013b: 362). Em qualquer *medium*, elas ajudam-nos “a compreender quem somos e o que andamos aqui a fazer”, a entender “o que significa ser humano” (Murray, 1997: 274, 26). Murray (1997: 274) diz que, apesar da atual crise de sentido, “voltamo-nos para histórias de todo o tipo, repetidamente, para refletir os nossos desejos e mágoas com a clareza avivada da imaginação.” A ficção dá-nos “um espaço seguro onde confrontarmos sentimentos perturbadores (...) sem nos deixarmos paralisar por eles” (Murray, 1997: 25). Para Eco (1995: 145/6), ela é um excelente meio de negociar os grandes dilemas, o que “pode constituir uma forma de terapia contra o sono da razão, que engendra monstros.” Os espaços de discussão, brincadeira e atividade fã são sítios de resistência aos valores dominantes e de negociação de significados, de liberdade fora da escala de poder instituído (e.g., Ito, 2003: 6, 12; Jenkins, 2013: 17ss).

Assim, as histórias são também uma forma de promover a mudança. As narrativas têm um grande poder persuasivo, retórico e ideológico (e.g., Booth, 1983: XIII; Chatman 1990: 11; Lodge, 2011 [1991]: x). São, como diz Abbott, (2008: 40), “um instrumento de poder”. Murray (1997: 170) enfatiza que, “como Xerazade e Jesus ambos sabiam, contar histórias pode ser um agente poderoso de transformação pessoal.” Elas não só reforçam, mas também contribuem para mudar estereótipos (Eder, Jannidis & Schneider, 2010: 40). Como afirmámos, não acreditamos que uma história possa convencer alguém de algo que não esteja já preparado para aceitar. Como diz Hanson (2003: 10), “cabe a cada um de nós decidir se estes encontros com a imagem em movimento são a nossa própria rota pessoal para a subjugação ou sublimidade.” O mesmo se aplica a qualquer forma de expressão. As histórias permitem - se o quisermos - despertar consciências, questionar o que está errado e conceber um mundo melhor. Jenkins (2009a: p. 2 par. 24) fala até do “ativismo *transmedia*”, que “emprega temas, personagens, e situações de (...) narrativas para motivar mudança social do mundo real...”. Os recetores não podem “destruir a cultura comercial”, mas podem “escrever por cima dela”, se forem capazes de agir “como plenos participantes na nossa cultura” (Jenkins, 2006a: 257, 260). Mais ainda, estas habilidades estão a ser treinadas pelos jovens no entretenimento, mas são cada vez mais necessárias em todas as atividades humanas (Jenkins, 2006a: 23; Apperley, 2007: 2).

Acima de tudo, a ficção é uma forma de construir mundos. A narrativa complexa e a expansão orgânica transmediáticas obrigam à construção de mundos complexos, multifacetados e plurais, pois mostram múltiplas perspetivas sobre os eventos. Assim, ao criar estas histórias, mais ainda, ao envolver o público no processo, estar-se-á a desenvolver a capacidade de construir mundos regidos por valores, coerentes e negociados, o que poderá tornar-nos mais preparados para o fazer na vida real. Quanto mais aperfeiçoarmos as capacidades narrativas, mais seremos capazes de negociar problemas e contribuir para a melhoria do nosso meio. Nem todas as histórias são construtivas. Muitas perpetuam estereótipos e preconceitos nocivos, em virtude da espetacularidade e da futilidade. Mas o que fazemos com os *media* e as narrativas está nas nossas mãos, dos produtores, dos críticos e do público. Todos temos uma palavra a dizer - todos devemos dizê-la - sobre o que queremos que o mundo seja, hoje e amanhã. Mas, para o podermos fazer é preciso reconhecer tanto as dinâmicas reais, os seus limites e potencialidades, como o que nelas é transversal, intemporal e essencial ao ser humano.



## REFERÊNCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives no Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Cross-Media Productions. *Popular Communication*, 4(3), 203-211. Acedido em [www.researchgate.net/publication/233244737\\_The\\_Culture\\_and\\_Business\\_of\\_Cross-Media\\_Productions](http://www.researchgate.net/publication/233244737_The_Culture_and_Business_of_Cross-Media_Productions)
- Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Albrecht-Crane, C. & Cutchins, D. (2010). Introduction: New Beginnings for Adaptation Studies. In C. Albrecht-Crane & D. Cutchins (eds.), *Adaptation Studies: New Approaches* (pp. 11-22). New Jersey: Fairleigh Dickinson University Press.
- Aldama, F. L. (2010). Characters in Comic Books. In J. Eder, F. Jannidis & R. Schneider (eds.) *Characters in Fictional Worlds. Understanding imaginary beings in literature, film, and other media* (pp. 318-328). Berlin: De Gruyter.
- Allen, R. (1995). *Projecting Illusion. Film spectatorship and the impression of reality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Allen, G. (2005 [2000]). *Intertextuality*. London: Routledge.
- Alves, A. (1999). Ciências da Comunicação, Área Interdisciplinar. *Cadernos do Noroeste: Série Comunicação*, 12 (1-2), 5-18.
- Alves, A. (2008). Comunicação e intencionalidade. In M. L. Martins & M. Pinto (Orgs.), *Comunicação e Cidadania - Atas do 5o Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação* (pp. 1140-1148). Braga: CECS - Universidade do Minho.
- Amaral, I. & Sousa, H. (2009). A Era dos *Self Media*. *Revista Electrónica Portas*, 3(3), 9-17. Acedido em <http://hdl.handle.net/1822/30047>
- Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Apperley, T. (2007). Citizenship and Consumption: Convergence Culture, Transmedia Narratives and the Digital Divide. In *Proceedings of the 4th Australasian Conference on Interactive Entertainment*. Melbourne: RMIT University. Acedido em <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1367958>
- Appleyard, J. A. (1991). *Becoming a Reader: The experience of fiction from childhood to adulthood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Aristóteles (2000 [séc. IV a.C.]). *Poética* (trad. E. Sousa). Maia: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Baetens, J. (2010 [2007]). From Screen to Text: novelization, the hidden continent. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (pp. 226-238). Cambridge: Cambridge University Press.

- Bakhtin, M. (1975 [1936]). Discourse in the Novel. In M. Bakhtin, *The Dialogic Imagination. Four essays* (trad. C. Emerson & M. Holquist) (pp. 259-422). Austin: University of Texas Press.
- Bal, M. (1987 [1985]). *Teoría de la Narrativa. Una introducción a la narratología* (trad. J. Franco). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Barthes, R. (2006 [1953]). *O Grau Zero da Escrita*. Lisboa: Edições 70.
- Barthes, R. (1999 [1957]). *Mitologias* (trad. J. A. Seabra). Lisboa: Edições 70.
- Barthes, R. (1976 [1966]). Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In Barthes, R. *et al.*, *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista "Communications"* (trad. M. Z. Pinto) (pp. 19-60). Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- Barthes, R. (1967). Le Discours de l'Histoire. *Social Science Information*, 6, 63-75. Acedido em <http://ssi.sagepub.com/content/6/4/63.citation>
- Barthes, R. (1970). *S/Z*. Paris: Éditions de Seuil.
- Barthes, R. (1973). *Le Plaisir du Texte*. Paris: Éditions du Seuil.
- Barthes, R. (1984 [1977]), *Image, Music, Text* (trad. S. Heath). London: Fontana Paperbacks.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris: Éditions Galilée.
- Bazin, A. (2000 [1948]). Adaptation, or the Cinema as Digest. In J. Naremore (ed.), *Film Adaptation* (pp. 19-27). New Brunswick: Rutgers University Press.
- Benjamin, W. (1982 [1936]). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In W. Benjamin / H. Arendt (ed.), *Illuminations* (pp. 219-253) (trad. H. Zohn). Bungalay: Fontana.
- Berlioz, J. (1991). Un Petit Chaperon Rouge Médiéval? « La petite fille épargnée par les loups » dans la « Fecunda Ratis » d'Egbert de Liège (début du XIe Siècle). *Merveilles & Contes*, 5(2), 246-263. Acedido em <http://www.jstor.org/stable/41390297>
- Bernardo, N. (2011). *The Producer's Guide to Transmedia. How to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*. Lisboa: beActiv Books.
- Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, 8, 2344-2361.
- Bloom, H. (1991 [1973]). *A Angústia da Influência: Uma teoria da poesia* (trad. M. Tamen). Lisboa: Cotovia.
- Bluestone, G. (1957). *Novels into Film. The metamorphosis of fiction into film*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bolin, G. (2007). Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification. In T. Storsul & D. Stuedahl (eds.), *Ambivalence Towards Convergence: digitalization and media change* (pp. 237-248). Göteborg: Nordicom, Göteborgs universitet.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Booth, W. (1983). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago, University of Chicago Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It. Story and style in modern movies*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- Bordwell, D. (2009a, 16 de junho). Who will watch the movie watchers [Post em blogue]. Acedido em [www.davidbordwell.net/blog/2009/06/16/who-will-watch-the-movie-watchers/](http://www.davidbordwell.net/blog/2009/06/16/who-will-watch-the-movie-watchers/)
- Bordwell, D. (2009b, 19 de agosto). Now leaving from platform 1 [Post em blogue]. Acedido em [www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/](http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/)
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2010). *Film Art. An introduction* (9ª ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bowie, J. A. (2008). *Leer el Cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.
- Boyd, B. (2009). *On the Origin of Stories. Evolution, cognition and fiction*. S/L: Belknap Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Bremond, C. (1964). Le Message Narratif. *Communications*, 4, 4-32. Disponível em [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm\\_0588-8018\\_1964\\_num\\_4\\_1\\_1025](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1025)
- Bremond, C. (1976 [1966]). A Lógica dos Possíveis Narrativos. In Barthes, R. et al., *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista "Communications"* (trad. M. Z. Pinto) (pp. 110-135). Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- Brooker, P. (2010 [2007]). Postmodern Adaptation: pastiche, intertextuality and re-functioning. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (pp. 107-120). Cambridge: Cambridge University Press.
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21.
- Bryman, A. (2004). *The Disneyization of Society*. London: Sage.
- Cahir, L. C. (2006). *Literature into Film. Theory and practical approaches*. Jefferson: McFarland.
- Campalans, C., Renó, D. & Gosciola, V. (Eds.) (2014). *Narrativas Transmedia. Entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Campbell, J. (1973 [1949]). *The Hero with a Thousand Faces*. Nova Jersey: Bollingen & Princeton University Press.
- Cardwell, S. (2002). *Adaptation Revisited: Television and the classic novel*. Manchester: Manchester University Press.
- Carlón, M. & Scolari, C. A. (2009). Prefacio. Los medios en la era post-masiva. In M. Calón & C. A. Scolari (eds.), *El Fin de los Medios Masivos. El comienzo de un debate* (pp. 7-11). Buenos Aires: La Crujía.

- Carroll, N. (1989). *Interpreting the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cartmell, D. (2002 [1999]). Introduction [Part II – From text to screen] e Introduction [Part III – From screen to text and multiple adaptations]. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *Adaptations: From text to screen, screen to text* (pp. 23-28, 143-145). London: Routledge.
- Cartmell, D. (2012). 100+ Years of Adaptations, or, Adaptation as the Art Form of Democracy. In D. Cartmell (ed.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation* (pp. 1-13). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Cartmell, D. & Whelehan, I. (eds.) (2002 [1999]). *Adaptations: From text to screen, screen to text*. London: Routledge.
- Cartmell, D. & Whelehan, I. (2010 [2007]). Introduction – Literature on screen: a synoptic view. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (pp. 1-12). Cambridge: Cambridge University Press.
- Certeau, M. (1988 [1984]). *The Practice of Everyday Life* (trad. S. Rendall). Berkeley e Los Angeles: University of California Press.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Chatman, S. (1980). What novels can do that films can't (and vice versa). *Critical Inquiry*, 7(1), 121-140.
- Chatman, S. (1990). *Coming to terms. The rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Cobley, P. (2001). *Narrative*. London: Routledge.
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4(3), 245-264.
- Coleridge, S. T. (1983 [1817]). Biographia Literaria (vol. II). In J. Engell & W. J. Bate (eds.), *Biographia Literaria, or Biographical Sketches of my Literary Life and Opinions*. New Jersey: Princeton University Press.
- Cook, P. & Bernink, M. (eds.) (1999). *The Cinema Book*. London: BFI Publishing.
- Corrigan, T. (2010 [2007]). Literature on Screen, a history: in the gap. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (pp. 29-43). Cambridge: Cambridge University Press.
- Crasnow, E. (1993). Deconstruction / Poststructuralism. In R. Fowler (ed.), *A Dictionary of Modern Critical Terms* (pp. 54-57, 190-191). London: Routledge.
- Cutchins, D., Raw, L. & Welsh, J. (eds.) (2010). *Redefining Adaptation Studies*. Plymouth: Scarecrow Press.
- 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.

Acedido em [www.christydena.com/phd/](http://www.christydena.com/phd/)

- Derrida, J. (1967). A Estrutura, o Signo e o Jogo no Discurso das Ciências Humanas. In E. P. Coelho (ed.), *Estruturalismo: Antologia de Textos Teóricos* (pp. 101-123) (trad. A. R. Rosa). Lisboa: Portugália Editora.
- Desmond, J. M. & Hawkes, P. (2006). *Adaptation: Studying Film and Literature*. New York: McGraw-Hill.
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica. Fiction and possible worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Doležel, L. (1999). Fictional and Historical Narrative: Meeting the Postmodernist Challenge. In D. Herman (ed.), *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis* (pp. 247-273). Columbus: Ohio State University.
- Durand, G. (1993 [1964]). *A Imaginação Simbólica* (trad. C. A. Brito). Lisboa: Edições 70.
- Durand, G. (1998 [1996]). *Campos do Imaginário* (trad. M. J. B. Reis). Lisboa: Instituto Piaget.
- Eco, U. (1990 [1978]). *O Superhomem das Massas* (trad. por M. Ferro). Lisboa: Difel.
- Eco, U. (1993 [1979]). *Leitura do Texto Literário. Lector in Fabula. A cooperação interpretativa nos textos literários* (trad. por M. Brito). Carnaxide: Presença.
- Eco, U. (1985). Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage. *SubStance*, 14(2), 3-12.
- Eco, U. (1995 [1994]). *Seis Passeios nos Bosques da Ficção* (trad. W. Ramos). Carnaxide: Difel.
- Eco, U. (2003). *Mouse or Rat? Translation as Negotiation*. London: Phoenix.
- Eco, U. (2005 [2003]). *Dizer Quase a Mesma Coisa. Sobre a tradução* (trad. J. C. Barreiros). Algés: Difel.
- Eder, J., Jannidis, F. & Schneider, R. (2010). Characters in Fictional Worlds. An introduction. In J. Eder, F. Jannidis & R. Schneider (eds.), *Characters in Fictional Worlds. Understanding imaginary beings in literature, film, and other media* (pp. 3-63). Berlin: De Gruyter.
- Eisner, W. (2000 [1985]). *Comics and Sequential Art*. Tamarac Florida: Poorhouse Press.
- Eliot, T. S. (1932). Philip Massinger. In T. S. Eliot, *Selected Essays 1917-1932* (pp. 181-195). New York: Harcourt, Brace & Company.
- Elliott, K. (2003). *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Elliott, K. (2004). Novels, Films, and the Word/Image Wars. In R. Stam & A. Raengo (eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 1-22). Oxford: Blackwell.
- Elliott, K. (2012). Foreword. In D. Cartmell (ed.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation* (pp. xii-xiii). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Erskine, T. L. & Welsh, J. (eds.) (2000). *Video Versions: Film Adaptations of Plays on Video*. Westport: Greenwood Press.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Games Studies*, 1(1). Acedido em [www.gamestudies.org/0101/eskelinen](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen)
- Evans, E. (2011). *Transmedia Television. Audiences, new media, and daily life*. New York: Routledge.

- Fish, S. (1980 [1976]). Interpreting the *Varorium*. In J. Tompkins (ed.), *Reader-Response Criticism. From Formalism to Post-Structuralism* (pp. 164-184). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Fisher, W. (1984). Narration as a Human Communication Paradigm: The case of public moral argument. *Communications Monographs*, 51(1), 1-22.
- Fiske, J. (1994 [1987]). *Television Culture*. London: Routledge.
- Fiske, J. (1998 [1989]). *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.
- Fiske, J. (2004 [1990]). *Introdução ao Estudo da Comunicação* (trad. M. G. R. Alves). Rio Tinto: Asa.
- Forster, E. M. (1977 [1927]). *Aspects of the Novel*. Bucks: Penguin Books.
- Foucault, M. (1992 [1969]). *O que é um Autor* (trad. A. F. Cascais e E. Cordeiro). Lisboa: Vega.
- Freeland, C. (1997). Cognitive Science and Film Theory. Acedido em <http://www.class.uh.edu/COGSCI/CogSciFilmTheory.html>
- Gaudreault, A. & Jost, F. (1995 [1990]). *El Relato Cinematográfico* (trad. N. Pujol). Barcelona: Paidós.
- Gaudreault, A. & Marion, P. (2004). Transécriture and Narrative Mediatitics. The stakes of intermediality. In R. Stam & A. Raengo (eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 58-70). Oxford: Blackwell.
- Geada, E. (1998). *Os Mundos do Cinema. Modelos dramáticos e narrativos no período clássico*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Gelder, K. (2002 [1999]). Jane Campion and the Limits of Literary Cinema. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *Adaptations: From text to screen, screen to text* (pp. 157-171). London: Routledge.
- Genette, G. (1976 [1966]). Fronteiras da Narrativa. In Barthes, R. et al., *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista "Communications"* (trad. M. Z. Pinto) (pp. 255-274). Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- Genette, G. (1995 [1972]). *Discurso da Narrativa* (trad. F. C. Martins). Lisboa: Vega.
- Genette, G. (1986 [1979]). *Introdução ao Arquitexto* (trad. F. C. Martins). Lisboa: Vega.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Gitelman, L. (2006). *Always Already New: Media, history, and the data of culture*. Cambridge: MIT Press.
- Gottschall, J. (2012). *The Storytelling Animal. How stories make us human*. New York: Blizzard Entertainment.
- Gray, J. (2010). *Show Sold Separately. Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.
- Greimas, A. J. (1976 [1966]). Elementos para uma Teoria da Interpretação da Narrativa Mítica. In Barthes, R. et al., *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista "Communications"* (trad. M. Z. Pinto) (pp. 61-109). Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- Grishakova, M. & Ryan, M. L. (2010). Editors' Preface. In M. Grishakova & M. L. Ryan (eds.), *Intermediality and Storytelling* (pp. 1-7). Berlin: De Gruyter.
- Groensteen, T. (2007 [1999]). *The System of Comics* (trad. B. Beaty & N. Nguyen). S/L: University Press

- of Mississippi.
- Guerrero-Pico, M. & Scolari, C. A. (2016). Narrativas Transmedia y Contenidos Generados por los Usuarios: El caso de los crossovers. *Cuadernos Info*, 38, 183-200. Acedido em <http://www.scielo.cl/pdf/cinfo/n38/art12.pdf>
- Hamon, P. (1977). Pour un Statut Sémiologique du Personnage. In R. Barthes, W. Kayser, W. Booth & P. Hamon, *Poétique du Récit* (pp. 115-167). Paris: Éditions du Seuil.
- Hansen, A. & Machin, D. (2013). *Media and Communication Research Methods*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hanson, M. (2003). *The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age*. Hove: Rotovision.
- Harvey, C. B. (2012). Crossmedia Cross-stich: Spinoff stories as transmedial and intramedial suture. In I. Ibrus & C. A. Scolari (eds.), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 61-75). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Harvey, C. B. (2014). A Taxonomy of Transmedia Storytelling. In M. L. Ryan & J. N. Thon (eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 278-294). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Herman, D. (1999). Introduction: Narratologies. In D. Herman (ed.), *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis* (pp. 1-30). Columbus: Ohio State University.
- Hogan, P. C. (2008). *Understanding Indian Movies, Culture, Cognition, and Cinematic Imagination*. Austin: University of Texas Press.
- Hunt, R. E., Marland, J. & Rawle, S. (2010). *The Language of Film*. Lausanne: AVA Publishings.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Ibrus, I. & Scolari, C. A. (2012). Introduction: Crossmedia Innovation?. In I. Ibrus & C. A. Scolari (eds.), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 7-21). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Ibsch, E. & Fokkema, D.W. (1981). Teoria Literária do Século XX. In A. K. Varga (ed.), *Teoria da Literatura* (pp. 30-51) (trad. T. Coelho). Lisboa: Editorial Presença.
- Iser, W. (1980 [1974]). The Reading Process: A Phenomenological Approach. In J. Tompkins (ed.), *Reader-Response Criticism. From Formalism to Post-Structuralism* (pp. 50-69). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ito, M. (2003). Intertextual Enterprises: Writing Alternative Places and Meanings in the Media Mixed Networks of Yugioh [rascunho de capítulo para D. Battaglia (ed.) (2005) *E.T. Culture: Anthropology in Outer Spaces*]. Acedido em <http://www.itofisher.com/mito/archives/ito.intertextual.pdf>
- Jakobson, R. (1965). Prefácio: Para uma Ciência da Arte Poética. In T. Todorov (ed.), *Teoria da Literatura I Textos dos Formalistas Russos apresentados por Tzvetan Todorov* (pp. 11-15) (trad. I. Pascoal). Lisboa: Edições 70.
- James, H. (1884). The Art of Fiction. *Longman's Magazine*, 4. Acedido em

virgil.org/dswo/courses/novel/james-fiction.pdf

- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. Acedido em <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page1/>
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, Blogger, and Gamers*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009a, 12 de dezembro). The revenge of the Origami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling (Parts One & Two) [Post em blogue, duas entradas]. 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)  
[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_unicorn.html)
- Jenkins, H. (2009b, 10/13/15 de setembro). The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Parts One, Two & Three) [Post em blogue, três entradas]. Acedido em [http://henryjenkins.org/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i.html](http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html)  
[http://henryjenkins.org/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i\\_1.html](http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html)  
[http://henryjenkins.org/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i\\_2.html](http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html)
- Jenkins, H. (2011, 31 de julho). Transmedia Storytelling 202: Further Reflections [Post em blogue]. Acedido em [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Jenkins, H. (2013). *Textual poachers: Television Fans and Participatory Culture* (ed. rev.). New York: Routledge.
- Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press.
- Jensen, K. (2002). Introduction The State of Convergence in Media and Communication Research / The Humanities in Media and Communication Research / Contexts, cultures and computers. The cultural contexts in mediated communication / The complementarity of qualitative and quantitative methodologies in media and communication research. In K. Jensen (ed.), *A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies* (pp. 1-11, 15-39, 171-190 e 255-272). London: Routledge.
- Jost, F. (2004). The Look: From Film to Novel. An essay in comparative narratology. In R. Stam & A. Raengo (eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 71-80). Oxford: Blackwell.
- Juul, J. (2001). Games Telling Stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). Acedido em <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds: Rethinking cyberworld design. In *Cyberworlds, 2004*



*International Conference on.* Tokyo: IEEE. Acedido em  
[https://www.researchgate.net/publication/4109310\\_Transmedial\\_worlds\\_-\\_Rethinking\\_cyberworld\\_design](https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design)

- Klastrup, L. & Tosca, S. P. (2013). Cuando los fans se vuelven jugadores: The Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia. In C. A. Scolari (ed.), *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la Gamification* (pp. 177-204) (trad. C. Scolari). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Klein, M. (1981). Introduction: Film and Literature. In M. Klein & G. Parker (eds.), *The English Novel and the Movies* (pp. 1-13). New York: Frederick Ungar.
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. In F. Mäyrä (ed.), *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference* (pp. 191-202). Tampere: Tampere University Press. Acedido em [citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1300&rep=rep1&type=pdf](http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1300&rep=rep1&type=pdf)
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Kristeva, J. (1984 [1980]). *Desire in Language. A semiotic approach to literature and art* (trad. T. Gora, A. Jardine & L. Roudiez). Oxford: Basil Blackwell.
- Lacan, J. (1998 [1966]). *Escritos* (trad. V. Ribeiro). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Larsen, P. (2002). Mediated fiction. In K. B. Jensen (ed.), *A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies* (pp. 117-137). London: Routledge.
- Latorre, O. P. (2013). Apuntes sobre la Teoría de la Diversión. In C. A. Scolari (ed.), *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la Gamification* (pp. 223-252) (trad. C. Scolari). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Leitch, T. (2003). Twelve Fallacies in the contemporary adaptation theory. *Criticism*, 45(2), 149-171.
- Leitch, T. (2007). *Film Adaptation & its Discontents. From Gone with the Wind to The Passion of Christ*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Leitch, T. (2008a). Adaptation Studies at a Crossroads. *Adaptation*, 1(1), 63-77.
- Leitch, T. (2008b). Adaptation, the Genre. *Adaptation*, 1(2): 106-120. Acedido em <http://adaptation.oxfordjournals.org/content/1/2/106.full>
- Leitch, T. (2012). Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter?. In D. Cartmell (ed.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation* (pp. 87-104). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Lévi-Strauss, C. (1996 [1958]). *Antropologia Estrutural* (trad. C. S. Katz e E. Pires). Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Lévy, P. (1994). *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Lewis, C. S. (1985 [1964]). *The Discarded Image: An introduction to medieval and renaissance Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Littlejohn, S. W. (1992). *Theories of Human Communication* (4ª ed. rev.). Belmont: Wadsworth.
- Littlejohn, S. W. & Foss, Karen (2011). *Theories of Human Communication* (10ª edição rev.). Long Grove: Waveland Press.
- Lodge, D. (1984). Mimesis and Diegesis in Modern Fiction. *Swiss Papers in English language and literature*, 1, 89-108. Acedido em <http://dx.doi.org/10.5169/seals-99832>
- Lodge, D. (2011 [1991]). *The Art of Fiction*. London: Vintage Books.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Dissertação de mestrado, MIT, Massachusetts, Estados Unidos da América. Acedido em <http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/>
- Lubbock, P. (2006 [1921]). *The Craft of Fiction*. New York: Charles Scribner's Sons. [eBook]. Acedido em <http://www.gutenberg.org/files/18961/18961-h/18961-h.htm>
- Lyotard, J. F. (1989 [1979]). *A Condição Pós-Moderna* (trad. J. Navarro). Lisboa: Gradiva.
- MacKinnon, K. (1986). *Greek Tragedy into Film*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Marcos, A., Branco, P. & Carvalho, J. A. (2009). The Computer Medium in Digital Art's Creative Process. In J. Braman, G. Vincenti, & G. Trajkovski, *Handbook of Research on Computational Arts and Creative Informatics*, S/L: IGI. Acedido em <https://www.researchgate.net/publication/290587278>
- Margolin, U. (1983). Characterization in Narrative. *Neophilologus*, 67(1), 1-14.
- Marion, P. (1993). Scénario de bande dessinée. La Différence par le média. *Études littéraires*, 26(2), 77-89.
- Martinez, J. L. (2004). Música e Intersemiose. *Galáxia*, 8, 163-189.
- Martins, M. L. (2002a). *A Linguagem, a Verdade e o Poder: Ensaio de Semiótica Social*. Coimbra: Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação para a Ciência e a Tecnologia.
- Martins, M. L. (2002b). O Trágico como Imaginário da Era Mediática. *Comunicação e Sociedade*, 4, 73-79.
- Martins, M. L. (2003a). O Quotidiano e os *Media*. *Todas as Letras*, 5, 97-105. Acedido em [repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/1064/1/mmartins\\_Oquotidiano\\_2003.pdf](http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/1064/1/mmartins_Oquotidiano_2003.pdf)
- Martins, M. L. (2003b). Ensino Superior e Melancolia. Oração de Sapiência proferida a 15 de maio de 2002, no Instituto Politécnico de Viana do Castelo. Acedido em [repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/1288/1/mmartins\\_EnsinoSuperior\\_2003.pdf](http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/1288/1/mmartins_EnsinoSuperior_2003.pdf)
- Martins, M. L. (2010). A mobilização infinita numa sociedade de meios sem fins. In C. Álvares & M. J. Damásio (orgs.), *Teorias e Práticas dos Media: situando o local no global* (pp. 267-279). Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Martins, M. L. (2011). *Crise no Castelo da Cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor.
- Martins, M. L. (2012). *Media Digitais – hibridez, interatividade, multimodalidade*. *Revista de Comunicação*

e Linguagem, 43-44, 49-60.

- Martins, M. L. (2015). *Media Digitais e Lusofonia*. In M. L. Martins (ed.), *Lusofonia e Interculturalidade - Promessa e Travessia* (pp. 27-56). V. N. Famalicão: Húmus. Acedido em <http://hdl.handle.net/1822/39698>.
- Mattelart, A. & Mattelart, M. (1997 [1995]). *História das Teorias da Comunicação* (trad. N. Amador). Porto: Campo das Letras.
- McCloud, S. (1994 [1993]). *Understanding Comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An introduction of the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- McLuhan, M. (2002 [1962]). *The Gutenberg Galaxy. The making of the typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (2008 [1964]). *Compreender os Meios de Comunicação – Extensões do Homem*. Lisboa: Relógio D'Água.
- McQuail, D. (2003 [2000]). *Teoria da Comunicação de Massas* (trad. C. Jesus). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- McQuail, D. (2002). The Future of Communication Studies. In N. Carpentier et al. (eds.), *Media and Communication Studies. Interventions and Intersections* (pp. 27-35). Tartu: Tartu University Press.
- Metz, C. (1964). Le cinéma: langue ou langage?. *Communications*, 4, 52-90.
- Miller, C. H. (2008). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.
- Mittell, J. (2009). *Lost in a Great Story: Evaluation in narrative television (and television studies)*. In R. Pearson (ed.), *Reading Lost. Perspectives on a hit television show*. New York: I. B. Tauris. Acedido em <http://web.mit.edu/uricchio/Public/television/mittell%20evaluation.pdf>
- Mittell, J. (2010). Previously On: Prime time serials and the mechanics of memory. In M. Grishakova & M. L. Ryan (eds.), *Intermediality and Storytelling* (pp. 78-98). Berlin: De Gruyter.
- Miller, J. H. (1982). *Fiction and Repetition. Seven English novels*. Oxford: Basil Blackwell.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press.
- Moraru, C. (2001). *Rewriting. Postmodern Narrative and Cultural Critique in the Age of Cloning*. Albany, New York: State University of New York Press.
- Morson, G. S. (1999). Essential Narrative: Tempics and the Return of Process. In D. Herman (ed.), *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis* (pp. 277-314). Columbus: Ohio State University.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace*. Cambridge,

- Massachusetts: MIT Press.
- Naremore, J. (2000). Introduction: Film and the Reign of Adaptation. In J. Naremore (ed.), *Film Adaptation* (pp. 1-16). New Brunswick: Rutgers University Press.
- Ong, W. (2005 [1982]). *Orality and Literacy: The technologizing of the word*. London & New York: Routledge.
- Palmer, R. B. (2004). The Sociological Turn of Adaptation Studies: The example of Film Noir. In R. Stam & A. Raengo (eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 258-77). Oxford: Blackwell.
- Parrill, S. (2002). *Jane Austen on Film and Television. A critical study of the adaptations*. Jefferson: McFarland & Co. Publishers.
- Parsons, T. (1980). *Nonexistent Objects*. New Haven: Yale University Press.
- Pavel, T. G. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Pellegrini, A. (2009). *The Role of Play in Human Development*. New York: Oxford University Press.
- Perrone-Moisés, L. (1979). Apresentação. In T. Todorov, *As Estruturas Narrativas* (pp. 9-15). São Paulo: Editora Perspectiva.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A history of graphic narratives*. Santa Barbara, Califórnia: Praeger.
- Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling. How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York: McGraw-Hill.
- Pinto, L. & Zagalo, N. (2013). A Imagem Epistémica entre o Saber e o Fazer Crer. In Z. Pinto-Coelho & J. Fidalgo (eds.), *Comunicação e Cultura: II Jornada de doutorandos em Ciências da Comunicação e Estudos Culturais* (pp. 184-199). Braga: CECS, Universidade do Minho.
- Platão (2005 [séc. IV a.C.]). *A República* (trad. E. Gala). Lisboa: Guimarães Editores.
- Policarpo, V. M. (2006). *Viver a Telenovela: Um estudo sobre a recepção*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Popper, K. & Condry, J. (1995). *Televisão: Um Perigo para a Democracia*. Lisboa: Gradiva.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. Marston Gate: Amazon UK.
- Prince, G. (1982). *Narratology: The form and functioning of narrative*. Berlin: Mouton Publishers.
- Prince, G. (1988 [1987]). *A Dictionary of Narratology*. Aldershot: Scholar Press.
- Propp, V. (1992 [1928]). *Morfologia do Conto* (trad. J. Ferreira & V. Oliveira). Lisboa: Vega.
- Ray, R. B. (2000). The Field of Literature and Film. In J. Naremore (ed.), *Film Adaptation* (pp. 38-53). New Brunswick: Rutgers University Press.
- Reis, C. & Lopes, A. (2007). *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina.
- Richardson, B. (2010). Transtextual Characters. In J. Eder, F. Jannidis & R. Schneider (eds.), *Characters in Fictional Worlds. Understanding imaginary beings in literature, film, and other media* (pp. 527-541). Berlin: De Gruyter.

- Ricoeur, P. (1977). Expliquer et comprendre. *Revue Philosophique de Louvain*, série 4, 75(25), 126-147.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et Récit, Tome I L'Intrigue et le récit historique*. Paris: Éditions de Seuil.
- Rodrigues, A. D. (2002). As Ciências da Comunicação em Portugal. *Comunicação e Sociedade*, 4, 187-197.
- Rosengren, K. E. (2006 [2000]). *Communication. An Introduction*. London: Sage Publications.
- Ruppel, M. (2006). Many Houses, Many Leaves: Cross-Sited Media Productions and the Problems of Convergent Narrative Networks. In *Digital Humanities 2006 Conference - Conference abstracts* (pp. 185-186). Paris: Université Paris-Sorbonne. Acedido em [www.allc-ach2006.colloques.paris-sorbonne.fr/DHs.pdf](http://www.allc-ach2006.colloques.paris-sorbonne.fr/DHs.pdf)
- Ryan, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: University of Indiana Press.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. L. (2004). Introduction / Will new media produce new narratives?. In M. L. Ryan (ed.), *Narrative across Media. The languages of storytelling* (pp. 1-40; 337-359). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M. L. (2008). Transfictionality Across Media. In J. Pier & J. A. G. Landa (eds.), *Theorizing Narrativity* (pp. 385–417). Berlin: de Gruyter.
- Ryan, M. L. (2013a). Possible Worlds. *The Living Handbook of Narratology*. Acedido em <http://www.lhn.uni-hamburg.de>
- Ryan, M. L. (2013b). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today*, 34(3), 361-388.
- Ryan, M. L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the instruments of a media-conscious narratology. In M. L. Ryan & J. N. Thon (eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M. L. & Thon, J. N. (2014). Storyworlds across Media: Introduction. In M. L. Ryan & J. N. Thon (eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 1-21). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Şahin, S. & Raw, L. (2010). Toward a Pedagogy for Adaptation Studies. In D. Cutchins, L. Raw & J. Welsh (eds.), *Redefining Adaptation Studies* (pp. 71-84). Plymouth: Scarecrow Press.
- Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Mesnil-sur-l'Estrée: Éditions du Seuil.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Saldre, M. & Torop, P. (2012). Transmedia Space. In I. Ibrus & C. A. Scolari (eds.), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 25-44). Frankfurt am Main: Peter Lang.

- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. Cornwall: Routledge.
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. A. (2003). La Sintaxis Interactiva. Aportes de la Semiótica a una Teoría de la Interacción Social. *Razón y Palabra*, 35. Acedido em [www.razonypalabra.org.mx/antiores/n35/cscolari.html](http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n35/cscolari.html)
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit consumers, narrative worlds and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C. A. (2012). The Triplets and the incredible shrinking narrative: Playing in the borderland between transmedia storytelling and adaptation. In I. Ibrus & C. A. Scolari (eds.), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 45-59). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Scolari, C. A. (2013a). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. A. (2013b). *Read me first*. Entre la narrativa y la interacción. In C. Scolari (ed.), *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification* (pp. 10-19). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Scolari, C. A. (2014). Don Quixote de La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. *International Journal of Communication*, 8, 2382-2408.
- Scolari, C., Bertetti, P. & Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology. Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Hampshire: Palgrave MacMillan.
- Scolari, C. A. & Ibrus, I. (2014). Transmedia Critical: Empirical Investigations into Multiplatform and Collaborative Storytelling. *International Journal of Communication*, 8, 2191-2200.
- Scott, W. (1841). *The Miscellaneous Prose Works of Sir Walter Scott, Bart* (vol. 1). Edinburgh: Thomas Constable.
- Serelle, M. (2007). Memória Ficcional na Cultura das Mídias. *Liberio*, 20, 81-90.
- Shklovski, V. (2007 [1917]). Art as Technique. In D. Richter (ed.), *The Critical Tradition. Classic texts and contemporary trends* (pp. 774-784) (trad. L. Lemon & M. Reis). New York: Queens College UNY.
- Shohat, E. (2004). Sacred word, Profane Image. Theologies of adaptation. In R. Stam & A. Raengo (eds.), *A Companion to Literature and Film* (pp. 23-45). Oxford: Blackwell.
- Sousa, S. (2001). *Relações Intersemióticas entre o Cinema e a Literatura*. Braga: CEH - Universidade do Minho.
- Sousa, M. N. (2012). *A Narrativa na Encruzilhada: A Questão da Fidelidade na Adaptação de Obras Literárias ao Cinema*. Braga: CECS - Universidade do Minho. [eBook]. Acedido em [http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/narrativa\\_na\\_encruzilhada](http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/narrativa_na_encruzilhada)
- Sousa, M. N., Zagalo, N. & Martins, M. L. (2012). “Eu Também Posso Propagar Histórias.” A Adaptação e as Narrativas Transmediáticas na Era da Participação. *Comunicação e Sociedade*, 22, 167-183.
- Stam, R. (2000). Beyond fidelity: The dialogics of adaptation. In J. Naremore (ed.), *Film Adaptation* (pp. 54-76). New Brunswick: Rutgers University Press.

- Stam, R. (2005). Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. In R. Stam & A. Raengo (eds.), *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation* (pp. 1-52). Oxford: Blackwell.
- Stein, L. E. & Busse, K. (2012). Introduction: The Literary, Televisual and Digital Adventures of the Beloved Detective. In L. E. Stein & K. Busse (eds.), *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC series* (pp. 9-24). Jefferson: McFarland & Company.
- Thomas, S. (2008). Foreword. In C. H. Miller, *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment* (pp. ix-x). Burlington: Focal Press.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the New Hollywood. Understanding classical narrative technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Todorov, T. (1965). Apresentação. In T. Todorov (ed.), *Teoria da Literatura I Textos dos Formalistas Russos apresentados por Tzvetan Todorov* (pp. 17-28) (trad. I. Pascoal). Lisboa: Edições 70.
- Todorov, T. (1976 [1966]). As Categorias da Narrativa Literária. In Barthes, R. et al., *Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista "Communications"* (trad. M. Z. Pinto) (pp. 209-254). Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- Todorov, T. (1979 [1971]). *Poética da Prosa* (trad. M. S. Cruz). Lisboa: Edições 70.
- Todorov, T. (2006 [1979]). *As Estruturas Narrativas* (trad. L. Perrone-Moisés). São Paulo: Perspectiva.
- Toffler, A. (1984 [1980]). *A Terceira Vaga* (trad. F. P. Rodrigues). Lisboa: Livros do Brasil.
- Tompkins, J. (1980). An introduction to Reader-Response Criticism. In J. Tompkins (ed.), *Reader-Response Criticism. From Formalism to Post-Structuralism* (pp. ix-xxvi). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Turner, M. (1996). *The Literary Mind: The Origins of Thought and Language*. Oxford: Oxford University Press.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it Work*. S/L: McGraw-Hill.
- Vogler, C. (2007 [1998]). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Wagner, G. (1975). *The Novel and the Cinema*. Cranbury: Associated University Presses.
- Wasko, J. (1994). *Hollywood in the Information Age*. Oxford, UK: Polity Press.
- Watson, P. (2003). Critical Approaches to Hollywood Cinema: Authorship, Genre and Stars. In J. Nelmes (ed.), *An Introduction to Film Studies* (3<sup>a</sup> ed.) (pp. 129-184). London: Routledge.
- Welsh, J. M. (2006). Foreword. In L. C. Cahir, *Literature into Film. Theory and practical approaches* (pp. 1-5). Jefferson, North California: McFarland.
- Welsh, J. M. (2007). Introduction: Issues of Screen Adaptation: What Is Truth?. In J. M. Welsh & P. Lev

- (eds.), *The Literature/Film Reader. Issues of adaptation* (pp. xiii-xxviii). Lanham: Scarecrow Press.
- Welsh, J. (2010). Introduction: How should we teach it? How could we teach it?. In D. Cutchins, L. Raw & J. Welsh (eds.), *Redefining Adaptation Studies* (pp. ix-xiii). Plymouth: Scarecrow Press.
- Whelehan, I. (2002 [1999]). Adaptations: the contemporary dilemmas. In D. Cartmell & I. Whelehan (eds.), *Adaptations: From text to screen, screen to text* (pp. 3-19). London: Routledge.
- Wolf, W. (2014). Illusion (Aesthetic). *The Living Handbook of Narratology*. Acedido em <http://www.lhn.uni-hamburg.de>
- Xavier, I. (2003). *O Olhar e a Cena. Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues*. S. Paulo: Cosac & Naify.
- Zagalo, N. (2009a). *Emoções Interativas. Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.
- Zagalo, N. (2009b). *Media Criativos e Interativos*. In A. Alves & M. Z. Pinto-Coelho, *Não Poupes no Semear. Trinta Anos de Comunicação* (pp. 215-218). Coimbra: Pé de Página.
- Zagalo, N. (2012). Prefácio: Da Interpretação da Arte, para a Ciência da Comunicação. In M. N. Sousa, *A Narrativa na Encruzilhada. A Questão da Fidelidade na Adaptação de Obras Literárias ao Cinema* (pp. 7-20). Braga: CECS - Universidade do Minho. [eBook]. Acedido em [http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/narrativa\\_na\\_encruzilhada](http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/narrativa_na_encruzilhada)
- Zagalo, N. (2013a). A Economia das Sequelas. *Eurogamer*. Acedido em [www.eurogamer.pt/articles/2013-01-19-a-economia-das-sequelas](http://www.eurogamer.pt/articles/2013-01-19-a-economia-das-sequelas)
- Zagalo, N. (2013b). Videojogo como um livro, não como um filme. *Eurogamer*. Acedido em <http://www.eurogamer.pt/articles/2013-09-20-videojogo-como-livro-nao-como-filme>
- Zagalo, N. (2014a). Da Experiência Narrativa em Diferentes *Media*. In N. Zagalo & S. Oliveira (eds.), *Abordagens da Narrativa nos Media* (pp. 7-20). Braga: CECS - Universidade do Minho.
- Zagalo, N. (2014b, 3 de setembro). São Videojogos, não são jogos nem *transmedia* [Post em blogue]. Acedido em <http://pt.ign.com/behind-media/3291/opinion/sao-videojogos-nao-sao-jogos-nem-transmedia>
- Zagalo, N. (2014c, 29 de outubro). Porquê repetir experiências? [Post em blogue]. Acedido em <http://pt.ign.com/behind-media/9863/opinion/porque-repetir-experiencias>
- Zagalo, N. & Barker, A. (2006). Television Drama Series' Incorporation of Film Narrative Innovation: The case of 24. In A. Barker (ed.) *Television, Aesthetics and Reality* (pp. 166-179). Newcastle: Cambridge Scholars Press.
- Zagalo, N. (2015, 9 de janeiro). O Futuro da Marvel em Hollywood [Post em blogue]. Acedido em <http://pt.ign.com/behind-media/12957/opinion/o-futuro-da-marvel-em-hollywood>
- Zagalo, N. & Gouveia, P. (2008). Uma Abordagem Interdisciplinar do Entretenimento Digital. In M. L. Martins & M. Pinto, *Comunicação e Cidadania – Atas do 5 Congresso da APCC* (pp. 2211-2219). Braga: CECS - Universidade do Minho.



Zunshine, L. (2006). *Why We Read Fiction. Theory of mind and the novel*. Columbus: Ohio State University Press.

### REFERÊNCIAS A OBRAS NARRATIVAS<sup>43</sup>

- Wachowski, L. & Wachowski, A. (Realizadores)<sup>44</sup> (1999). *The Matrix* [Filme]. EUA.
- Wachowski, L. & Wachowski, A. (Realizadores) (2003a). *The Matrix - Reloaded* [Filme]. EUA.
- Wachowski, L. & Wachowski, A. (Realizadores) (2003b). *The Matrix - Revolutions* [Filme]. EUA.
- Maeda, M. (Realizador) (2003). *The Second Renaissance Part I & II* [Curta-metragem de animação (animé)]. In *Animatrix* [DVD]. EUA.
- Jones, A. R. (Realizador) (2003). *Final Flight of the Osiris* [Curta-metragem de animação (animé)]. In *Animatrix* [DVD]. EUA.
- Watanabe, S. (Realizador) (2003). *Kid's Story* [Curta-metragem de animação (animé)]. In *Animatrix* [DVD]. EUA.
- Bagge, P. (2003). Get it? [Banda desenhada]. In Wachowski, A. & Wachowski, L. (eds.), *The Matrix Comics Vol. 1* (p. 94-98). Niles, Illinois: Burlyman Entertainment.
- Wachowski, L. & Wachowski, A. (Realizadores) & Perry, D. (Designer) (2003). *Enter the Matrix* [videojogo]. EUA: Atari, Warner Bros.
- Lucas, G. (Realizador) (1977). *Star Wars (Episode IV - A New Hope)* [filme]. EUA.
- Kershner, I. (Realizador) (1980). *Star Wars: Epis. V The Empire Strikes Back* [filme]. EUA.
- Marquand, R. (Realizador) (1983). *Star Wars: Epis. VI The Return of the Jedi* [filme]. EUA.
- Anderson, K. J. (ed.) (1995). *Tales from the Mos Eisley Cantina*. New York: Bantam Spectra.
- Anderson, K. J. (ed.) (1995). *Tales from Jabba's Palace*. New York: Bantam Spectra.
- Lucas, G. (Realizador) (1999). *Star Wars: Epis. I The Phantom Menace* [filme]. EUA.
- Lucas, G. (Realizador) (2002). *Star Wars: Epis. II Attack of the Clones* [filme]. EUA.
- Lucas, G. (Realizador) (2005). *Star Wars: Epis. III Revenge of the Sith* [filme]. EUA.
- Filoni, D. (Realizador) (2008). *Star Wars: The Clone Wars* [filme]. EUA.
- Abrams, J. J. (Realizador) (2015). *Star Wars: Epis. VII The Force Awakens* [filme]. EUA.
- Edwards, G. (Realizador) (2016). *Rogue One - A Star Wars Story* [filme]. EUA.
- Johnson, R. (Realizador) (2017). *Star Wars: Epis. VIII The Last Jedi* [filme]. EUA.

---

<sup>43</sup> Aqui, não organizamos as referências por ordem alfabética do autor, mas em grupos subordinados à mesma história ou mundo ficcional, separados por uma linha em branco. Fazemo-lo excepcionalmente, para que seja mais fácil ao leitor identificar as obras relacionadas, já que muitas têm autores e títulos diferentes. O grupo final, contudo, é composto por obras singulares, pelo que está ordenado da forma habitual.

<sup>44</sup> Os filmes e séries de televisão são obras colaborativas por natureza, pelo que têm múltiplos autores - produtores, realizadores, argumentistas ou criadores da ideia, que podem chegar às dezenas. Assim, para não alongar a listagem, e porque referimos uma quantidade assinalável de obras, indicaremos apenas o realizador, no caso dos filmes, e o criador (quem cria a ideia da série), no das séries, porque são quem recebe habitualmente o principal crédito oficial pela autoria. Mas, não deve esquecer-se que as obras são criadas por equipas muito mais vastas.

- Doyle, A. C. (2009 [1887]). A Study in Scarlet (pub. original em série em *Beeton's Christmas Annual*). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 15-88). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1890]). The Sign of the Four (pub. original em série em *Lippincott's Monthly Magazine*). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 89-160). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1891]). A Scandal in Bohemia (pub. original em série em *The Strand Magazine*, com ilustrações de S. Paget). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 161-175). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1893]). The Adventure of the 'Gloria Scott' (pub. original em série em *The Strand Magazine*, com ilustrações de S. Paget). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 373-385). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1893]). The Final Problem. (pub. original em série em *The Strand Magazine*, com ilustrações de S. Paget). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 469-482). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1901-1902]). The Hound of the Baskervilles (pub. original em série em *The Strand Magazine*, com ilustrações de S. Paget). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 669-768). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1903]). The Empty House (pub. original em série em *The Strand Magazine*, com ilustrações de S. Paget). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 483-495). London: Penguin.
- Doyle, A. C. (2009 [1924]). The adventure of the Sussex Vampire (pub. original em série em *The Strand Magazine*, com ilustrações de S. Paget). In Doyle, A. C. *The Penguin Complete Sherlock Holmes* (pp. 1033-1044). London: Penguin.
- Meyer, N. (1993 [1974]). *The Seven-per-cent Solution*. New York: W. W. Norton & Company.
- Doyle, A. C. / Laude, A. (1977). *Sherlock Holmes. Short Stories*. London: Longman.
- Dutourd, J. (1980). *Mémoires de Mary Watson*. N.p.: Flammarion.
- Eberhardt, T. (Realizador) (1988). *Without a Clue* [filme]. Reino Unido.
- Cox, Michael (Criador) (1984-1994). *Sherlock Holmes* [série de televisão]. Reino Unido: Granada TV.
- Soares, J. (1995). *O Xangô de Baker Street*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Doyle, A. C. / McAlpin, J. (2000). *The Return of Sherlock Holmes*. Harlow: Pearson Education.
- Ritchie, G. (Realizador) (2009). *Sherlock Holmes* [filme]. EUA e Alemanha.
- Mack, T. & Citrin, M. (2011 [2010]). *O Confronto Final* (trad. C. Barbosa). Alfragide: Edições Asa.
- Gatiss, M. & Moffat, S. (Criadores) (2010-presente). *Sherlock* [série de televisão]. Reino Unido: BBC.
- Doherty, R. (Criador) (2012-presente). *Elementary* [série de televisão]. USA: CBS.

- Carroll, L. (1986 [1865]). *Alice no País das Maravilhas* (com ilustrações originais de J. Tenniel) (trad. M. F. Duarte). S/L: Círculo de Leitores.
- Carroll, L. (2010 [1872]). *Alice do Outro Lado do Espelho* (com ilustrações originais de J. Tenniel) (trad. V. Azancot). Mem-Martins: Europa-América
- Barnz, D. (Realizador) (2008). *Phoebe in Wonderland* [filme]. EUA.
- Burton, T. (Realizador) (2010). *Alice in Wonderland* [filme]. EUA.
- Sutherland, T. T. (2010). *Alice in Wonderland*. London: Puffin Books.
- Casey, J. & Gilbert, L. (2010). *Alice in Wonderland: The Visual Guide*. London: Dorling Kindersley.
- Disney. Página oficial do filme *Alice in Wonderland*. Acedido em <http://www.disney.pt/Filmes/alice/> (atualmente inacessível)
- Shakespeare, W. (1997 [1597]). *Romeo and Juliet* [teatro]. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wise, R. & Robbins, J. (Realizadores) (1961). *West Side Story* [filme]. EUA.
- Luhmann, B. (Realizador) (1996). *William Shakespeare's Romeo + Juliet* [filme]. EUA.
- Madden, J. (Realizador) (1998). *Shakespeare in Love* [filme]. EUA.
- Branagh, K. (Realizador) (1996). *Hamlet* [filme]. Reino Unido, EUA.
- Tolkien, J. R. R. (2012 [1937]). *The Hobbit. Or there and back again*. London: Harper Collins.
- Tolkien, J. R. R. (2001 [1954]). *O Senhor dos Anéis I - A irmandade do anel*. (Fernanda P. Rodrigues). Mem-Martins: Europa-América.
- Tolkien, J. R. R. (2002 [1954]). *O Senhor dos Anéis II - As duas torres*. (Fernanda P. Rodrigues). Mem-Martins: Europa-América.
- Tolkien, J. R. R. (2003 [1955]). *O Senhor dos Anéis III - O regresso do rei*. (Fernanda P. Rodrigues). Mem-Martins: Europa-América.
- Tolkien, J. R. R. (1997 [1962]). As Aventuras de Tom Bombadil (trad. Ersílio Cardoso). In Tolkien, J.R.R.. *As Aventuras de Tom Bombadil e Outras Histórias* (pp. 13-64). Mem-Martins: Europa-América.
- Tolkien, J. R. R. & Tolkien, C. (ed.) (2007). *The Children of Hurin*. New York: Ballantine Books
- Tolkien, J. R. R. (2009 [1977]). *Silmarillion* (Fernanda P. Rodrigues). Mem-Martins: Europa-América.
- Jackson, P. (Realizador) (2001). *The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring* [filme]. Nova Zelândia, EUA.
- Jackson, P. (Realizador) (2002). *The Lord of the Rings - The Two Towers* [filme]. Nova Zelândia, EUA.
- Jackson, P. (Realizador) (2003). *The Lord of the Rings - The Return of the King* [filme]. Nova Zelândia, EUA.
- Jackson, P. (Realizador) (2012). *The Hobbit - An Unexpected Journey* [filme]. Nova Zelândia, EUA.
- Jackson, P. (Realizador) (2013). *The Hobbit - The Desolation of Smaug* [filme]. Nova Zelândia, EUA.

- Jackson, P. (Realizador) (2014). *The Hobbit - Battle of the Five Armies* [filme]. Nova Zelândia, EUA.
- Turbine Inc. (2007). *Lord of the Rings Online* [videojogo]. EUA.
- Abrams, J. J. (Criador) (2004-2010). *Lost* [série de televisão]. EUA: ABC.
- Bender, J. (Realizador) (2008). *Jack, Meet Ethan. Ethan? Jack* [mobisódio]. Acedido em [www.youtube.com/watch?v=F73Z9-klTSc&list=PL179B12F300497170&index=10](http://www.youtube.com/watch?v=F73Z9-klTSc&list=PL179B12F300497170&index=10)
- Cameron, J. (Realizadores) (2009). *Avatar* [filme]. EUA.
- Wilhelm, M. & Mathison, D. (2010 [2009]). *Avatar: Um guia ativista e de sobrevivência* (trad. C. Carvalho). Vigo: Carácter Editora.
- Myrick, D. & Sánchez, E. (Realizadores) (1999). *The Blair Witch Project* [filme]. EUA.
- The Blair Witch Project* [sítio]. Acedido em [www.blairwitch.com/project/main.html](http://www.blairwitch.com/project/main.html)
- Brontë, C. (1994 [1847]). *Jane Eyre*. London: Penguin Books.
- Bronte, C. / Erwin, S. B. (2010). *Jane Slayre*. London: Pocket Books.
- Campion, J. (Realizadora) (1993). *The Piano* [filme]. Nova Zelândia, Austrália, França.
- Campion, J. & Pullinger, K. (1994). *The Piano. A novel*. New York: Hyperion, Miramax Books.
- Woolf, V. (2004 [1925]). *Mrs Dalloway* (trad. J. M. Silva). Lisboa: Relógio d'Água.
- Cunningham, M. (1999 [1998]). *The Hours*. New York: Farrar, Strauss and Giroux.
- Daldry, S. (Realizador) (2002). *The Hours* [filme]. EUA.
- Poe, E. A. (2009 [1838]). *The Narrative of A. Gordon Pym of Nantucket*. In Poe, E. A. *The Collected Tales and Poems of Edgar Allan Poe* (pp. 590-711). Hertfordshire: Wordsworth.
- Verne, J. (2001 [1897]). *Le Sphinx des Glaces*. Québec: La Bibliothèque Électronique du Québec. [eBook]. Acedido em <http://beq.ebooksgratuits.com/vents/Verne-sphinx.pdf>
- Stevenson, R. L. (2015 [1886]). *O Médico e o Monstro* (trad. M. Silva & A. Fernandes). Porto: Civilização.
- Martin, V. (2001 [1990]). *Mary Reilly*. New York: Vintage Contemporaries.
- Homero (2005 [n.d.]). *Iliada* (trad. F. Lourenço). Lisboa: Cotovia.
- Homero (2008 [n.d.]). *Odisseia* (trad. F. Lourenço). Lisboa: Cotovia.
- Joyce, J. (1997 [1920]). *Ulysses* (pub. original em série em *The Little Review*). London: Picador.

Cervantes Saavedra, Miguel (n.d. [1605/1615]). *(O Engenhoso Fidalgo) Don Quixote de la Mancha Vols. I, II, e III* (trad. Viscondes de Castilho e de Azevedo). Porto: Lello e Irmãos.

Avellaneda, A. F. (2014 [1614]). *Segundo Tomo del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Madrid: Real Academia Española.

Unamuno, M. (1905). *Vida de D. Quijote y Sancho*. Madrid: Librería de Fernando Fe. Acedido em [http://bibliotecadigital.jcyl.es/es/catalogo\\_imagenes/grupo.cmd?path=10124317](http://bibliotecadigital.jcyl.es/es/catalogo_imagenes/grupo.cmd?path=10124317)

Baum, L. F. (1987 [1900]). *The Wonderful Wizard of Oz*. Singapura: Harper Collins.

Fleming, V. et al. (Realizadores) (1939). *The Wizard of Oz* [filme musical]. EUA.

Hitchcock, A. (Realizador) (1960). *Psycho* [filme]. EUA.

Van Sant, G. (Realizador) (1998). *Psycho* [filme]. EUA.

Wagner, G. (Realizador) (1941). *The Wolf Man* [filme]. EUA.

Johnston, J. (Realizador) (2010). *The Wolfman* [filme]. EUA.

Newman, S. et al. (Criadores) (1963-presente). *Doctor Who* [série de televisão]. Reino Unido: BBC.

Vários (2003-2008). *Doctor Who Unbound* [série áudio]. Reino Unido: Big Finish.

Groening, M. (Criador) (1989-presente). *The Simpsons* [série de televisão]. EUA: Fox.

Silverman, D. (Realizador) (2007). *The Simpsons Movie* [filme]. EUA.

Zuiker, A. (Criador) (2000-2015). *CSI: Crime Scene Investigation* [série de televisão]. EUA: CBS.

Zuiker, A. (Criador) (2014). Kitty [episódio de série de televisão]. In *CSI: Crime Scene Investigation* (temporada 14, epis. 21). EUA: CBS.

Zuiker, A., Mendelsohn, C. & Donahue, A. (Criadores) (2002-2012). *CSI: Miami* [série de televisão]. EUA: CBS.

Zuiker, A., Mendelsohn, C. & Donahue, A. (Criadores) (2004-2013). *CSI: NY* [série de televisão]. EUA: CBS.

Zuiker, A., Mendelsohn, C. & Donahue, A. (Criadores) (2015-2016). *CSI Cyber* [série de televisão]. EUA: CBS.

Reynolds, K. (Realizador) (1991). *Robin Hood: Prince of Thieves* [filme]. EUA.

Brooks, M. (Realizador) (1993). *Robin Hood: Men in Tights* [filme]. França, EUA.

Whisp, K. (Rowling, J. K.) (2015 [2001]). *Quidditch Through the Ages*. New York: Scholastic Inc.

Scamander, N. (Rowling, J. K.) (2018 [2001]). *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. London: Bloomsbury Publishing.

*Pottermore* [sítio]. Acedido em [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com)

Dickens, C. (2000 [1837-1839]). *Oliver Twist* (pub. original em série em *Bentley's Miscellany*, com ilustrações de G. Cruikshank). Hertfordshire: Wordsworth Classics.

Jordan, T. (Criador) (2015-2016). *Dickensian* [série de televisão]. Londres: BBC.

Biern Boyd, C., Ballester Bustos, L., Sugiyama, T. & Kimura, Y. (realizadores) (1981-1982). *D'Artacán y los tres Mosqueperros* [série de televisão animada]. Japão e Espanha: MBS e TVE.

Carter, C. & Bowman, R. (Realizadores) (1998). *The X-Files* [filme]. EUA.

Fisher, P., Levinson, R. & Link, W. (Criadores) (1984-1996). *Murder, She Wrote* [série de televisão]. EUA: CBS.

Forster, M. (Realizador) (2004). *Finding Neverland* [filme]. EUA, Reino Unido.

Gilligan, Vince (Criador) (2008-2013). *Breaking Bad* [série de televisão]. EUA: AMC.

Hardwick, C. (Realizadora) (2011). *Red Riding Hood* [filme]. EUA, Canadá.

Heller, B. (Criador) (2014-presente). *Gotham* [série de televisão]. New York: Fox.

King, M. P. (Realizador) (2008). *Sex and the City* [filme]. EUA.

Martin, G. R. R. (2007 [1996]). *A Guerra dos Tronos* [trad. J. Candeias]. Estoril: Saída de Emergência.

McTeigue, J. (Realizador) (2012). *The Raven* [filme]. EUA, Espanha, Hungria e Sérvia.

Mendes, S. (Realizador) (2015). *Spectre* [filme]. Reino Unido, EUA.

Moore, A. (Texto) & O'Neill, K. (Ilustração) (1999-presente). *The League of Extraordinary Gentleman* [série de livros de banda desenhada]. La Jolla, CA: America's Best Comics.

Palmer, L. (Lynch, J.) (1990). *The Secret Diary of Laura Palmer*. New York: Penguin Books.

Parker, T. & Stone, M. (Criadores) (1997-presente). *South Park* [série de televisão]. EUA: Comedy Central.

Peyton, B. (Realizador) (2012). *Journey 2: The Mysterious Island* [filme]. EUA.

Reynolds, K. (Realizador) (2016). *Risen* [filme]. EUA.

Shelley, M. (2009 [1818]). *Frankenstein* (trad. J. Costa). Alfragide: Leya.

Shooter, J. & Kane, G. (1977). *What If? #3 The Avengers had never been*. N.p.: Marvel Comics.

Steinbeck, J. (2007 [1939]). *As Vinhas da Ira* (trad. V. Mota). Lisboa: Livros do Brasil.

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### Síntese de modelos conceptuais pré-existentis

Grande grupo	Grupo	Descrição	Termos	Autores
<b>Renarração</b>	-	Renarrar uma história já existente, fazendo mais ou menos alterações, mas de forma que a sequência de eventos é, grosso modo, a mesma	Adaptação	Hutcheon, 2006: XIV, XVI, 7 a 9 Desmond e Hawkes, 2006: 1 Leitch, 2007: 1, 2012: 88ss
			Adaptação (por oposição ao TS)	Miller, 2008: 47/8; Evans, 2011: 23, 27; Scolari, 2009: 587-9; Jenkins, 2006a: 106, 2009b, 2011; Long, 2007: 22-4; Dena, 2009: 147ss; Bolin, 2007: 245/6
			Adaptação (não definem)	Thompson, 2003: xi/xii, 74ss; Whelehan, 2002: 3/4; Albrecht-Crane e Cutchins, 2010: 12/3; Klein, 1981: 9ss; Andrew, 1984: 98-103
			Tradução intersemiótica, transmutação ou adaptação	Eco, 2003: 2, 2005: 19, 22, 60, 70; Saldre e Torop, 2012: 32-4
			Adaptação ou modificação	Ryan, 2013b: 367-70
			Renarração	Mittell, 2015: 296/7
			Versão	Saint-Gelais, 2011: 139ss
<b>Renarração Coerente</b>	-	Renarrar uma história, podendo fazer alterações pouco significativas, mas de forma a que seja possível reconstituir, grosso modo, a mesma história.	Adaptação (por oposição à reescrita)	Saint-Gelais, 2011: 35
			a. Renarração simples	Renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, sem alterações claras nas ações, nas personagens ou no cenário, podendo fazer algumas mudanças na forma como os dados são apresentados.
	Transmodalização intramodal	Genette, 1982: 323, 332, 336		
	<i>Remixs</i>	Mittell, 2015: 265/6		
	Homenagem	Leitch, 2007: 96		
	Sincronização	Scolari, 2013a: 164, 244/5		
	Não dá nome	Bordwell, 2009b: par. 16		
	a.1. Reestilização	Renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, mas noutro estilo	Transestilização	Genette, 1982: 257
	Adaptação (dos fãs)		Scolari, 2013a: 247/8	
<i>Crossovers</i>	Guerrero-Pico & Scolari, 2016:			

			transestilísticos e intergenéricos	192-4
a.2. Remodalização	Renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, mas noutra modo ou formato (entre prosa e poesia, teatro e musical, BD e foto-romance, <i>live action</i> e animação)	Transmodalização (inclui mudança de meio)	Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 188	
		(dentro da) Transposição de “género”	Sanders, 2006: 18-20	
		Versificação, prosificação, transmetrização	Genette, 1982: 244-254	
		Expansão	Scolari, 2013a: 71	
		Não dá nome	Hutcheon, 2006: 7/8, 171	
a.3. Remediatização	Renarrar, tanto quanto é possível, a mesma história, mas noutra <i>medium</i>	Transmodalização intermodal	Genette, 1982: 323/4	
		Replicação	Leitch, 2007: 96/7	
		Adaptação curatorial	Leitch, 2007: 96/7	
		Fidelidade ou transformação	Andrew, 1984: 98-103	
		Transposição	Wagner, 1975: 222/3	
		(dentro da) Transposição de “género”	Sanders, 2006: 20	
		Adaptação próxima	Desmond & Hawkes, 2006: 2/3	
		Tradução literal	Cahir, 2006: 16/7	
		[tenta ser tradução literal]	McFarlane, 1996: 197/8	
b. Redução	Transcrever ou renarrar a mesma história tão proximamente quanto possível, mas com omissões	Redução: concisão, condensação, resumo, excisão	Genette, 1982: 263ss	
		Compressão	Leitch, 2007: 99	
		Seleção	Stam, 2000: 66, 2005: 31	
		Condensação, censura	Hutcheon, 2006: 170/1	
		Resumo, recapitulação, <i>trailer</i> , avanço / antecipação ou introdução / abertura	Scolari, 2012: 57/8, 2013a: 71, 164, 245-7; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 2/3; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 191	
		Recapitulação / sumário, sincronização	Mittell, 2010: 82, 89ss, 95/6; 2015: 262, 265/6	
		Não dá nome	Sanders, 2006: 18	
c. Ampliação	Renarrar os mesmos eventos, mas mais desenvolvidos, expandidos (categoria híbrida, entre a renarração e a expansão)	Procedimento amplificador	Sanders, 2006: 18	
		Amplificação	Stam, 2000: 66ss; 2005: 31, 34, 45	
		Ajuste: expansão	Leitch, 2007: 99	



			Aumento: extensão, expansão, amplificação	Genette, 1982: 298-307
			Não dá nome, tipo de adaptação	Hutcheon, 2006: 19, 118; Dena, 2009: 153; Mittell, 2015: 296/7
	d. Renarração próxima	Renarrar a mesma história, com algumas alterações, mas poucas e pouco <i>significativas</i> nas ações, nas personagens ou no cenário.	Adaptação próxima e intermédia	Desmond & Hawkes, 2006: 2/3, 44
			Adaptação tradicional	Cahir, 2006: 16/7
			Não dá nome	Klein, 1981: 9/10; McFarlane, 1996: 197/8; Thompson, 2003: 75; Long, 2007: 22
			Adaptação <i>heritage</i> , Celebração, Liberação /encarnação, Ajuste: correção	Leitch, 2007: 96-100
<b>Renarração transformativa - transformação</b>	-	Renarrar a mesma sequência de eventos, transformando de forma significativa eventos, personagens ou cenário, ou uma sequência de eventos diferente, mas que mantêm uma relação estruturante com a fonte. (não há co- possibilidade, cria-se outra versão do mundo)	(dentro da) Transficção	Saint-Gelais, 2011: 35, 140
			Adaptação livre	Desmond & Hawkes, 2006: 2, 44
			Apropriação	Sanders, 2006: 26
			Adaptação radical	Cahir, 2006: 16/7, 26/7
			Adaptação (de outro tipo) [Reinterpretação]	Hutcheon, 2006: 39 Klein, 1981: 10
			não dá nome	McFarlane, 1996: 197/8, 10/1
	a. Versão	Renarrar aproximadamente a mesma história, mas com mudanças significativas ao nível das personagens, eventos e/ou cenário	Versão	Saint-Gelais, 2011: 139/40
	a.1. Recontextualiz ação	Renarrar a mesma sequência de eventos, com as mesmas personagens, mas mudando o cenário temporal, espacial e/ou cultural da história	(dentro da) Descentragem e Recentragem	Saint-Gelais, 2011: 144ss
			Transposição diegética / atualização ou naturalização	Genette, 1982: 341ss, 351
			Transposição	Doležel, 1998: 206
			(dentro da) Transposição	Ryan, 2013b: 367-9
			Transposição de local, tempo e cultura, aproximação e atualização	Sanders, 2006: 18-21
Transculturalizaçã			Hutcheon, 2006: XVI, 8, 170	

			o ou indigenização	
			Permutação no tempo e local, reculturalização, atualização	Stam, 2000: 57, 68/9, 2005: 41/2, 45
			Ajuste: atualização	Leitch, 2007: 100
			Varição temporal, espacial ou ambas na identidade relacional das personagens	Bertetti, 2014: 2356/7
			Não dá nome	Cardwell, 2002: 27
a.2. Recaraterizaçã o	Renarrar a mesma sequência de eventos, no mesmo cenário, mas mudando a caracterização das personagens	(dentro da) Transposição diegética		Genette, 1982: 345
		Varição temática ou figurativa na identidade própria das personagens		Bertetti, 2014: 2354/5
		[Não dá nome]		Leitch, 2007: 120
a.3. Refocalização transformativa	Renarrar a mesma sequência de eventos sob perspectiva de outra personagem, mas de forma que há mudança nos factos ficcionais	(dentro da) transposição diegética: transfocalização		Genette, 1982: 340/1
		(dentro da) Descentragem e Recentragem		Saint-Gelais, 2011: 144ss
		Não dá nome		Stam, 2000: 72; Thompson, 2003: 103; Hutcheon, 2006: 8
a.4. Reinterpretaçã o	Renarrar a mesma história mantendo as ações, personagens ou cenário, mas alterando a sua interpretação, avaliação ou motivação.	Reinterpretação		Saint-Gelais, 2011: 152ss
		Transposição semântica		Genette, 1982: 341, 365ss, 25-33
		Reacentuação (?)		Stam, 2005: 45
a.5. Modificação	Renarrar a sequência de eventos genérica, mas fazendo alterações significativas aos eventos (e eventualmente personagens e cenário).	Modificação, contraficcional, correção		Saint-Gelais, 2011: 161ss
		Transformação pragmática		Genette, 1982: 360
		Deslocamento		Doležel, 1998: 207
		Modificação		Ryan, 2013a: 11/2, 2013b: 367
		Correção, popularização, melhoria, crítica (metatextual)		Stam, 2000: 65, 68; 2005: 42/3, 16/7
		Comentário		Wagner, 1975: 222/3; Sanders, 2006: 18/9, 21
		(dentro do) Ajuste:		Leitch, 2007: 100, 106/7, 109

			correção; revisão, colonização	
			Falsas antecipações ou aberturas, <i>re-cut trailers</i>	Scolari, 2013a: 246/7
			Paródia	Leitch, 2007: 116ss; Scolari, 2013a: 163/4, 244ss; Eco, 1988: 10, 13; Hutcheon, 2006: 170
			Reescrita pós-moderna	Moraru, 2001, e.g., 4, 21
			<i>Slash fiction</i>	Mittell, 2015: 279; Ryan, 2013b: 370; Hutcheon, 2006: 171/2
			Final / versão alternativos	Jenkins, 2009a: p. 1 par. 17/8; Scolari, 2013a: 71, 246
	b. Paralelismo estrutural	Narrar história diferente (ao nível das personagens, cenário e eventos), mas seguindo uma estrutura equivalente ou paralela ao original ao nível funcional. (Em rigor, não é propagação, porque todos os elementos diferem, mas há relação estruturante: caso limítrofe)	Paralelismo estrutural	Lodge, 2011 [1991]: 98, 101/2
			Imitação neoclássica, pastiche, analogia	Leitch, 2007: 103ss
			Analogia	Wagner, 1975: 222/3; Sanders, 2006: 5/6, 22ss
			Apropriação sustentada	Sanders, 2006: 27-37
			não dá nome	Klein, 1981: 10
	c. Metaficção ou Captura	Narrar uma história diferente da de uma narrativa anterior, que a expõe como obra (ficcional), mas que, focando o seu processo de criação, reprodução ou consumo, a renarra em vários momentos e mantém uma estrutura equivalente.	Captura (continuação metaléptica)	Saint-Gelais, 2011: 229-35
			Interseção	Andrew, 1984: 99
			Textos embutidos	Sanders, 2006: 28/9
			(Meta)Comentário e desconstrução	Leitch, 2007: 111
			Pré-textualidade (dentro do TS)	Saldre & Torop, 2012: 38
			não dá nome	Chatman, 1990: 180-2
<b>Expansão</b>		Narrar uma nova história ou sequência de eventos baseada num mundo ficcional já existente.	Continuação	Genette, 1982: 181ss
			Continuação ou amplificação	§ Sanders, 2006: 18
			Expansão	Saint-Gelais, 2011: 71ss; Ryan, 2013b: 367; 2013a: 11; Scolari, Bertetti & Freeman, 2014: 3ss; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 184
			Expansão (operação típica do TS)	Scolari, 2009: 598, 600; 2012: 50, 56ss; 2013a: 163ss
<b>Expansão coerente</b>		Expandir o mundo ficcional (mesma versão) através da narração de novos eventos e outros elementos diegéticos	Expansão	Jenkins, 2009a: p. 1 par. 16ss; Harvey, 2012: 62ss

		coerentes, que são co-possíveis.		
a. Expansão temporal	Narrar de novos eventos a juntar à mesma linha temporal		Continuação: seguimento ( <i>suite</i> ) ou prolongamento	Genette, 1982: 182-198, 229-31
			Continuação temporal	Saint-Gelais, 2011: 76/7
			Expansão	Doležel, 1998: 207
			(dentro da) Adaptação secundária, terciária e quaternária e pastiche	Leitch, 2007: 117/8120ss
a.1. Sequela ou continuação	Narrar eventos ou uma história posterior à da obra fonte		Continuação proléptica	Genette, 1982: 197ss
			Continuação	Saint-Gelais, 2011: 71ss, 74-6; § Eco, 1995: 13
			Sequela	Thompson, 2003: 90-102; Scolari, 2013a: 163
a.2. Prequela	Narrar eventos ou uma história anterior à da obra fonte		Prequela	Thompson, 2003: 101/2; Saint-Gelais, 2011: 77ss; Scolari, 2013a: 163
			Continuação analéptica	Genette, 1982: 197ss
a.3. Expansão intercalar	Narrar eventos ou uma história passados entre os eventos narrados na obra fonte, i.e., nas suas elipses ou falhas		Interpolação	Saint-Gelais, 2011: 84ss
			Continuação eléptica	Genette, 1982: 197ss
			História ou conteúdo intersticial	Scolari, 2009: 598, 2013a: 163
a.4. Expansão paralela	Narrar eventos ou história simultâneos aos eventos da fonte (que ocorrem ao mesmo tempo, em outro lugar)		Expansão paralela, descentragem e recentragem	Saint-Gelais, 2011: 93ss, 144ss
			Continuação paraléptica	Genette, 1982: 198ss,
			Histórias paralelas ou periféricas	Scolari, 2009: 598, 2013a: 164
			(dentro do) Pastiche	Leitch, 2007: 116ss, 119
			não dá nome	Long, 2007: 133/4; Jenkins, 2009a: p. 2 par. 17ss; § Phillips, 2012: 51
b. Expansão prototípica	Narrar história nova, coerente, segundo a mesma estrutura, sem indicação de temporalidade nem implicações na sequência de eventos		<i>Ver na expansão prototípica serial</i>	
c. Expansão diegética	Não narra uma história, mas fornece mais informação		Construção de mundos e	Phillips, 2012: 43-5, 46-9

		sobre mundo ficcional: geografia, atmosfera, povos, cultura e costumes, personagens	caraterização	
			Não dá nome	Saint-Gelais, 2011: 74; § Ryan, 2013b: 373/4; § Jenkins, 2003; § Scolari, 2013a: 70
<b>Expansão transformativa - Digressão</b>		Expandir a história da fonte através de novos eventos, personagens e cenários, mas de forma que eles não são co-possíveis na mesma versão do mundo ficcional	Extrapolação (?)	§ Stam, 2000: 68/9, 2005: 45
	a. Expansão transformativa	Narrar novos eventos originais que supostamente expandem a história, mas de forma que a nova história não é co-possível na mesma versão de mundo ficcional	Continuação infiel e assassina	Genette, 1982: 218ss
			Expansão paradoxal	Saint-Gelais, 2011: 133ss
			(dentro do) Pastiche e Adaptação secundária, etc.	Leitch, 2007: 118/9, 120
			§ (dentro da) Adaptação radical	Cahir, 2006: 16/7, 27-9
	b. Ampliação transformativa	Renarrar eventos da história fonte com adição de novos eventos de que forma que a história deixa de ser compatível, ou co-possível no mesmo mundo ficcional <i>(renarração + expansão transformativa)</i>	Suplemento	Genette, 1982: 226ss
			<i>Mashup</i>	Jenkins, 2009a: p. 1 par. 19; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 187
	c. Cruzamento	Narrar uma história construída a partir de duas ou mais histórias ou mundos ficcionais diferentes.	Cruzamento ou anexação: intrigas cruzadas, fórum	Saint-Gelais, 2011: 187ss
			<i>Crossover</i>	Guerrero-Pico e Scolari, 2016; Mittell, 2015: 269
			<i>Mashup</i> ou <i>crossover</i>	Scolari, 2013a: 247; Guerrero-Pico & Scolari, 2016: 194/5
			(dentro da) Colagem, <i>bricolage</i> e/ou pastiche	Genette, 1982: 32 ; Sanders, 2006: 4/5; Leitch, 2007: 116-22
			(dentro do) pastiche, <i>media mix</i>	§ Ito, 2003: 1-5
			não dá nome	§ Parsons, 1980: 51; § Leitch, 2007: 103

## **ANEXO 2**

### **Índice de formas de propagação descritas no modelo conceptual**

#### **Relações básicas de propagação**

##### A. Renarração coerente

- a. Renarração mínima
  - a.1. Reestilização
  - a.2. Remodalização
  - a.3. Remediatização
  - a.4. Redisposição
- b. Redução
  - b.1. Condensação
  - b.2. Seleção
  - b.3. Excisão
- c. Ampliação
  - c.1. Ampliação por cruzamento, ou cruzada
  - c.2. Ampliação por criação
- d. Renarração próxima

##### B. Renarração Transformativa ou Transformação

- a. Versão
  - a.1. Recontextualização
  - a.2. Refocalização transformativa
  - a.3. Recaraterização
  - a.4. Reinterpretação
  - a.5. Modificação
  - a.6. Mudança de género ou Reformulação
- b. Paralelismo estrutural
- c. Captura

##### C. Expansão (coerente)

- a. Expansão temporal
  - a.1. Continuação (sequela)
  - a. 2. Retrospeção (prequela)
  - a.3. Expansão intercalar (interpolação)
  - a.4. Expansão paralela

- b. Expansão periférica ou independente (digressão)
- c. Expansão prototípica ou paradigmática
- d. Expansão diegética
- e. Expansão por cruzamento

D. Extrapolação

- a. Expansão transformativa
- b. Ampliação transformativa
- c. Cruzamento

**Relações sistêmicas de propagação**

A. Serialização primária (intramediática)

- a. Serialização coerente
  - a.1. Serialização prototípica
  - a.2. Serialização processual
  - a.3. Serialização evolutiva ou contínua
  - a.4. Serialização orgânica
- b. Serialização transformativa (e multiplicação primária)

B. Serialização secundária (intra- ou intermediática)

- a. Renarração coerente serial
- b. Transformação serial
- c. Expansão (coerente) serial
- d. Digressão serial
- e. Extrapolação serial (e multiplicação secundária)

C. Propagação transmediática

- a. Reprodução transmediática
- b. Diversificação transmediática
- c. Expansão prototípica, processual ou evolutiva transmediática
- d. Expansão orgânica transmediática
- e. Multiplicação transmediática

**Relações suprassistêmicas de propagação**

- a. Propagação sucessiva (suprassistemas de ficção)